

# Kill Dr Lucky

Un jeu de James Ernest @ Cheapass Games- Traduction SEb

*Bienvenue au manoir de J. Robert Lucky, un petit domaine campagnard sept kilomètres au nord de nulle part. Une nuit d'été orageuse, dix secondes après minuit, et quelqu'un vient juste d'éteindre la lumière.*

*Vous avez haï le Docteur Lucky depuis aussi longtemps que votre mémoire remonte, et vous avez secrètement attendu une occasion aussi parfaite de l'éliminer enfin. Peut-être a-t-il détruit votre société de nettoyage à sec; peut-être pensez-vous qu'il est le chef des vampires. Peut-être est-il la seule personne entre vous et la fortune familiale. Ou peut-être son chat n'arrête-t-il pas de pisser sur vos fleurs. Quelque soit votre raison, elle est suffisante à vous faire franchir le pas. Et vous ne pouvez vraiment pas attendre plus longtemps de lui faire la peau. Et, bien que vous ne le sachiez pas, tous les autres occupants de la maison veulent également le tuer.*

*Respirez à fond. Rappelez-vous pourquoi vous êtes-là. Et commencez à errer. Si vous rencontrez une arme, attrapez-la. Et si vous croisez Dr Lucky, envoyez tout ce que vous avez.*

*Essayer de tuer le docteur est assez simple, tant que personne ne vous voit. Mais il ne s'appelle pas Dr Lucky pour rien. Il a une tendance énervante à survivre à tout. Ne désespérez pas; après assez de tentatives, vous finirez par y arriver. Il vous suffira d'un bon plan, de bluffer, et d'un petit peu plus de chance que les autres.*

*Alors, regroupez-vous dans le vestibule et allez-y. Quelqu'un va tuer Dr Lucky ce soir, autant que ce soit vous.*

## Matériel

Un pion pour chaque joueur, un pion pour le Docteur (facilement distinguable des pions de joueurs), le paquet de cartes, le plateau de jeu.

## Le plateau

Le manoir du Dr Lucky compte 32 pièces, réparties en 24 pièces nommées, 6 couloirs et 2 escaliers. Pour tenter de tuer le docteur, vous devez être seul avec lui dans une de ces pièces. Vous devez aussi être hors de portée de vue des autres joueurs.

Les lignes de vue : si quelqu'un se trouve n'importe où dans une pièce de laquelle il peut voir en ligne droite à travers les portes jusque dans la pièce où vous êtes, il peut vous voir. On ne peut par contre voir en diagonale à travers les portes.

La galerie surplombe la Salle à Manger, c'est un balcon. On peut voir de la galerie à la salle à manger mais pas se déplacer directement de l'une à l'autre.

## Placement

Tous les joueurs commencent dans le Vestibule. Le donneur (déterminé aléatoirement) ou le vainqueur de la dernière partie distribue une carte visible à chaque joueur jusqu'à ce qu'il donne une carte Pièce à un joueur. Ce joueur commencera la partie et Dr Lucky commence dans la Pièce en question. Rebattre ensuite les cartes et donnez-en six à chaque joueur.

## Condition de victoire

Tuer le Dr Lucky. Tout simplement.

## A chaque tour

Lors de votre tour, vous avez deux choix. Vous pouvez soit errer dans le manoir à la recherche de matériel, soit réellement faire quelque chose. Il y a donc deux types de tour différents.

### *Type de tour 1 : « Errer »*

Si vous errez, vous pouvez vous déplacer gratuitement d'une pièce (les couloirs et escaliers comptent comme pièces) ou ne pas bouger.

Si vous finissez votre tour dans une pièce nommée, vous piochez une carte. La carte que vous piochez représente globalement ce que vous trouvez en errant de pièce en pièce. Vous ne piochez pas de carte si vous finissez votre mouvement dans un couloir ou un escalier.

### *Type de tour 2 : « Faire quelque chose »*

Lors de ce type de tour, il y a deux étapes : Mouvement et Meurtre. Ces deux étapes sont optionnelles. Ce type de tour remplace le fait d'errer, vous ne piochez donc pas de carte.

Lors de l'étape de mouvement, vous pouvez vous déplacer librement d'une pièce, et vous pouvez également utiliser des cartes Mouvement et Pièce. Vous pouvez utiliser votre mouvement libre avant, pendant ou après avoir joué ces cartes, et vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez.

Cartes mouvement : Ces cartes peuvent vous déplacer ou déplacer Dr Lucky. Il y a 14 cartes de mouvement, (8X1 ; 4X2 et 2X3). Lorsque vous jouez une de ces cartes sur le Dr Lucky, vous pouvez l'envoyer dans n'importe quelle direction ; il n'est pas

restreint à ses déplacements normaux.

Cartes de Pièces : Ces cartes vous permettent de vous déplacer directement dans la pièce en question, ou de déplacer de la même manière le Dr Lucky. Il y a 20 cartes Pièces.

Lors de l'étape Meurtre, vous pouvez essayer d'éliminer le Dr Lucky.

Pour faire une tentative de meurtre, vous devez être seul dans la pièce avec le Dr Lucky et être hors de portée de vue des autres joueurs.

Vous ne pouvez faire qu'une tentative de meurtre par tour.

Vous pouvez jouer une carte Arme pour améliorer votre tentative, sinon la valeur de votre tentative est de 1.

Si vous utilisez une carte Arme, votre tentative a la valeur de l'arme en question. Plus cette valeur sera élevée, plus il sera difficile de vous arrêter.

Une fois que vous avez fait votre tentative, chaque joueur a une chance de la faire échouer, en jouant des cartes Echech.

En commençant par le joueur à votre gauche, chaque joueur peut soit jouer une ou plusieurs cartes Echech, soit passer.

La tentative échoue si la valeur totale de cartes Echech jouées est égale ou supérieure à la valeur de la tentative.

NB : Même si vos premières tentatives échoueront sûrement, il est important d'essayer constamment, afin de faire jouer leurs cartes Echech aux autres joueurs. Moins il restera de cartes Echech en jeu, plus vous aurez de chances de gagner.

Il y a 20 cartes Arme, dont un certain nombre sont plus efficaces dans certaines pièces.

Il y a 42 cartes Echech (26X1, 12X2, 4X3).

## Défausses

Les cartes sont défaussées en deux piles différentes, l'une d'entre elles uniquement utilisée pour les cartes Echech. Si le talon est vide, on ne remélange que la défausse ne contenant pas de cartes Echech. Ainsi, les cartes Echech s'épuiseront forcément un jour ou l'autre.

## Déplacement de Dr Lucky

Dr Lucky se déplace après chaque tour. Ainsi, après avoir joué, chaque joueur déplace ensuite le Docteur.

Dr Lucky tend à suivre un chemin prévisible au sein de son manoir. En temps normal, Dr Lucky se déplace selon les numéros des pièces.

Si Dr Lucky se trouve dans une pièce numérotée, il se déplace jusqu'au numéro suivant (et de 19 à 0). Si il n'est pas dans une pièce numérotée, il se déplace dans la pièce adjacente ayant le numéro le plus élevé.

## Tour de jeu

Normalement, le tour de jeu passe à gauche du joueur venant de jouer. Mais le Dr Lucky peut donner la main à un joueur lorsqu'il arrive dans la même pièce.

Si entre deux tours, Dr Lucky arrive dans une pièce occupée, le joueur présent dans cette pièce joue immédiatement. Cela est vrai même si ce joueur vient de jouer.

Cela signifie que, si vous êtes malin, vous pouvez jouer plusieurs tours de suite, en menant le vieux fou à travers le manoir. Vous pouvez utiliser ces tours pour piocher des cartes ou pour vous déplacer rapidement.

Mais même si vous pouvez jouer plusieurs tours, vous ne pourrez pas faire plusieurs tentatives de meurtre. En effet, il n'est pas possible de se déplacer (ou de jouer de cartes mouvement) après une tentative : Dr Lucky sortira donc forcément de la pièce après une tentative ratée.

**Joueurs multiples :** Si Dr Lucky arrive dans une pièce occupée par plusieurs joueurs, la main à celui des joueurs qui n'a pas joué depuis le plus grand nombre de tours.