

PARASITE

But du jeu:

Les joueurs humains doivent trouver qui est le parasite et l'éliminer. Le parasite doit infecter et éliminer les humains qu'il n'infecte pas.

Mise en place:

-On distribue une carte Joueur (les cartes au dos brun) à chaque joueur. Parmi ces cartes il doit y avoir la carte Parasite. La carte Infecté n'est utilisée qu'à partir de 7 joueurs. Les joueurs regardent leur carte puis la posent cachée devant eux.

-Pour former les mains de départ, on distribue 11 cartes à chaque joueur. Parmi ces cartes il doit y avoir les 12 cartes Infection. Les autres cartes sont gardées pour former la pioche. Chaque joueur garde une carte de ce paquet, en défausse une autre, et passe le paquet à son voisin de gauche. Faites passer les paquets jusqu'à ce que chaque joueur ait 6 cartes. (la 6ème étant la seule carte donnée par le voisin de droite à la fin.)

Si par hasard un joueur n'a plus que des cartes Infection à choisir, il les révèle, les défausse, et reprend autant de cartes dans la pioche.

-Seul le joueur Parasite peut garder les cartes Infection pour sa main.

Déroulement d'un tour et type de cartes:

Chaque joueur joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez qui commence aléatoirement.

Celui qui joue est appelé joueur actif. (important pour certaines cartes.)

Au début et à la fin du tour, un joueur pioche des cartes pour revenir à sa taille de main (en général de 6.)

Durant son tour un joueur peut jouer une carte Action (A) ou Combinaison (C). Puis il doit défausser une carte, et enfin, en transmettre une. S'il ne désire pas jouer de carte Action ou Combinaison, il défausse une carte supplémentaire.

Les cartes Combinaison restent en jeu. Un joueur ne peut avoir qu'une seule combinaison à la fois.

Les cartes Instantanées (I) sont jouables à n'importe quel moment.

Un joueur ne peut **JAMAIS** avoir 0 carte en main. Sa dernière carte est injouable, et ne peut pas être défaussée ni échangée.

Transmission:

Au cours de son tour un joueur doit transmettre une carte à un autre joueur: Il donne une carte face cachée sur la carte Joueur de la personne à qui il transmet.

Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte transmise à la fois.

Une fois que tous les joueurs ont une carte transmise et que le tour du joueur se termine (avant le début du joueur suivant) chaque joueur récupère la carte qui lui a été transmise et l'ajoute à sa main. Si c'est une carte Infection, le joueur est maintenant allié au parasite.

Blessure et élimination:

Dès qu'un joueur atteint 3 blessures, il est éliminé. Il révèle sa carte joueur, puis, s'il a une carte Infection, il doit la révéler **et la défausser**. Enfin, il donne ses cartes à celui qui l'a éliminé **qui peut garder les cartes qu'il souhaite, mais qui doit se limiter à sa taille de main**.

Si le Parasite ou le dernier humain est éliminé, la partie s'achève.

Vote:

En plus d'infiltrer le vaisseau, le parasite a saboté les réserves d'oxygène et l'équipage doit maintenant sacrifier quelqu'un.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange la défausse pour reformer une pioche (retirez les cartes Infection, elles ne peuvent pas être piochées.)

Avant de continuer la partie, les joueurs doivent voter pour l'élimination de quelqu'un. Si le vote donne une égalité, les deux joueurs sont éliminés.

Personne ne récupère les cartes des joueurs éliminés par le vote.

Retrouvez des variantes, la liste des cartes, et la FAQ sur le serveur Discord du jeu, lien accessible depuis la page Facebook Parasite - Le jeu de cartes.



FB Parasite

Un jeu de Jonathan Jarry

Illustrations par Yenka

Corrections et aide supplémentaire par Seth Mackenzie

Un grand merci aux principaux testeurs:

Skye, Cadwal, PJ, Daskin, Drew.