

DEADLINES

SAVE THE DATES

MATÉRIEL

203 cartes,

1 règle du jeu.

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Quel est le point commun entre Marie Curie, Filip des 2be3, Adolf Hitler et Lolo Ferrari?

Bien vu, ils sont tous morts !

Dans Deadlines vous allez devoir classer 36 personnages illustres selon leur date de naissance, date de décès et durée de vie.

Celui ou celle qui aura fait le moins d'erreurs à la fin de la partie l'emportera !

INSTALLATION

Placez les cartes **DATE DE NAISSANCE**, **DURÉE DE VIE** et **DATE DE DÉCÈS** côte à côte sur la table.

Ce sont les cartes *Repère*.

Mélangez les cartes *Personnage* et répartissez-les en trois pioches que vous placerez au-dessus de chacune des trois cartes *Repère*. Elles doivent être placées face *Nom* visible.

face
Nom



dos
Dates

Piochez une carte sur chaque pioche et placez-les dates visibles en-dessous de chacune des cartes *Repère*. Ce sont les cartes *Référence*, qui servent à initier la partie.

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence.



cartes *Repère*



cartes *Référence*

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire.

Les colonnes DATES DE NAISSANCE et DATES DE DÉCÈS seront classées dans l'ordre chronologique, de haut en bas.

La colonne DURÉE DE VIE sera classée de la durée de vie la plus courte vers la plus longue, aussi de haut en bas.

À son tour,

un joueur choisit une carte au sommet d'une des trois pioches, sans consulter ses informations au verso.

Il doit la placer dans une colonne, en l'intégrant avant, après, ou entre les cartes déjà placées (*y compris la carte Référence, posée lors de l'installation*).

Enfin il la retourne, dévoilant ses informations.

Seule l'information concernant la colonne choisie est à prendre en compte !



SI LA CARTE EST BIEN PLACÉE :

elle reste en place dans la colonne.

SI LA CARTE EST MAL PLACÉE :

elle devient une Pénalité pour ce joueur.
Il la place devant lui.

Dans les deux cas, son tour est terminé.

Lorsque 12 cartes ont été placées dans une colonne (*carte de Référence comprise*), on ne peut plus jouer de cartes dans cette colonne.

Défaussez les 12 cartes et retournez la carte Repère de cette colonne du côté barré pour indiquer que cette colonne est condamnée.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque les trois colonnes sont fermées (autrement dit une fois que 36 cartes ont été correctement posées).

Le joueur qui a le moins de Pénalités remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs qui se disputent la victoire participent à un tournoi éliminatoire.

L'un après l'autre, en suivant l'ordre du tour, ils doivent deviner la durée de vie du personnage au sommet de la pioche du milieu.

Les propositions des joueurs ne peuvent pas être identiques.

Lorsque toutes les réponses ont été données, retournez la carte.

Le joueur qui a donné la durée de vie la plus proche remporte la partie.

Note : les dates qui précèdent le passage au calendrier grégorien (en octobre 1582) sont peu fiables, merci de votre indulgence.

Par ailleurs, la date de naissance de Molière est en fait sa date de baptême. C'est la seule connue.

CARTES SPÉCIALES

Une carte Spéciale présente une face sur fond noir.



Au dos de ces cartes, dans **les circonstances de la mort**, un ou plusieurs mots sont écrits en **ORANGE**.

Quand il joue une de ces cartes, un joueur peut tenter **d'annoncer les circonstances de la mort** de la personnalité décrite. **S'il cite au moins un des mots écrits en Orange**, il a réussi !

Les autres joueurs agissent en tant que juges, et prennent donc connaissance de ces circonstances.

Note : Si l'annonce ne comprend pas un des mots en orange, ils peuvent indiquer au joueur qu'il a presque la bonne réponse mais doit l'affiner.

Une fois l'annonce faite :

SI LA CARTE EST MAL PLACÉE :

la règle usuelle s'applique : la carte devient une Pénalité pour le joueur.

SILA CARTE EST BIEN PLACÉE MAIS QUE LES CIRCONSTANCES DE LA MORT SONT ERRONÉES :

la règle usuelle s'applique : la carte reste en place dans la colonne.

SILA CARTE EST BIEN PLACÉE ET QUE LES CIRCONSTANCES DE LA MORT ANNONCÉES SONT JUSTES :

la carte reste en place, et le joueur peut au choix :

- se défausser d'une de ses Pénalités (il la range dans la boîte)
- ou choisir une des cartes au sommet d'une des pioches et la donner à un autre joueur, en tant que pénalité !
Il doit la donner à un de ceux qui a le moins de Pénalités.

VARIANTES

COLONNES FIXES

Les pioches sont limitées à leur colonne.

Ainsi, si vous choisissez une carte de la pioche située au dessus du Repère DATE DE NAISSANCE vous devrez obligatoirement intégrer cette carte à colonne DATE DE NAISSANCE.

MORT SUBITE

Un joueur est éliminé quand il a 3 cartes Pénalité. Le dernier en lice gagne la partie.

Dans ce mode de jeu, le nombre de cartes dans les colonnes n'est pas limité. *Attention, il vous faudra une grande table !*

MODE COOPÉRATIF / SOLO

Les cartes Pénalités sont communes à tous les joueurs.

Ils doivent combler les 3 colonnes avant d'avoir 3 cartes Pénalité.

Le mode Solo fonctionne de la même façon.

QUI SUIS-JE ?

À tour de rôle, dans le sens horaire, un joueur prend une carte au hasard et la pose face **Dates visible, en prenant soin de cacher le nom à l'aide d'une autre carte.**

Les autres joueurs ont une minute pour deviner son identité. Ils peuvent tous répondre en même temps et autant de fois qu'ils le souhaitent.

Le gagnant remporte la carte et la pose devant lui. Si personne ne la trouve, elle est défaussée.

Le premier à avoir 3 cartes devant lui est désigné vainqueur.

Conception & création

JULIEN TEILHET

Direction artistique & graphisme

BENJAMIN TREILHOU

Conçu en France par

DÉBACLE JEUX

Distribué par

LUDISTRI

28 avenue Ricardo Mazza
34630 Saint-Thibéry

Imprimé en Chine.