

SCROOGE TON VOISIN

PRÉPARATION DU JEU :

1. Imprimez et découpez les cartes : un jeu de cartes action, puis suffisamment de cartes villageois supplémentaires pour que tout le monde ait une carte.
2. Demandez à tout le monde d'apporter un cadeau emballé et de mettre les cadeaux sur une table.
3. Notez deux fois des nombres sur des bouts de papier : un pour chaque personne (si vous êtes 9 joueurs, cela fait 9 bouts de papier avec les chiffres de 1 à 9).

RÈGLE DU JEU DE BASE :

1. Laissez tout le monde tirer au sort un numéro et une carte Scrooge Ton Voisin (les autres joueurs ne doivent pas les voir). Tout le monde doit ensuite lire sa carte et s'assurer de comprendre ce qu'elle fait.
2. Une fois que tout le monde a une carte, décidez qui commence en tirant un numéro au sort et celui qui a le numéro correspondant commence. Ou pour simplifier les choses, laissez simplement le numéro 1 commencer et allez dans un ordre.
3. La première personne choisit un cadeau sur la table et le déballe.
4. Choisissez un autre numéro pour voir qui passe en deuxième. La personne qui est deuxième peut soit déballer un cadeau de la table, soit voler le cadeau à la première personne. Si elle vole un cadeau à quelqu'un, ce dernier peut choisir de voler un cadeau ou de déballer un autre cadeau de la table.
5. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait été appelé par son numéro et que chaque joueur ait eu la possibilité de voler ou d'ouvrir un cadeau sur la table.
6. Une fois que la dernière personne a joué, le premier joueur peut rejouer et peut choisir de voler un cadeau à quelqu'un s'il le souhaite. S'il vole un cadeau, le joueur qui a été volé peut alors voler un cadeau et le tour final se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de ne pas voler (ou que les cadeaux soient tous gelés).

RÈGLES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES :

1. Un tour de jeu va du moment où un numéro est choisi au moment où un cadeau est déballé de la table. Il peut être aussi court que quelqu'un déballant un cadeau tout de suite à quelqu'un déballant un cadeau après que six cadeaux aient été volés.
2. Si un cadeau est volé trois fois pendant le jeu, il est gelé et cette personne le garde. La SEULE exception est la carte Tiny Tim décrite ci-dessous.
3. Un cadeau ne peut être volé qu'UNE SEULE FOIS pendant un tour de jeu (voir la règle 1 ci-dessus pour la définition d'un tour de jeu).

SCROOGE TON VOISIN :

Les règles ci-dessus décrivent le fonctionnement de base. Les cartes Scrooge Ton Voisin ajoutent un autre élément au jeu. Certaines cartes sont jouées au tour de quelqu'un et d'autres peuvent être jouées à tout moment. Lisez les instructions sur chaque carte (et les instructions détaillées ci-dessous) pour comprendre comment jouer les cartes. Une fois qu'une carte est jouée, elle est défaussée (à l'exception des cartes Marley et Fred qui continuent leurs actions tout au long de la partie).

Remarque : les cartes Scrooge Ton Voisin NE PEUVENT PAS être jouées pendant le tout dernier tour de jeu (le tour mentionné au n°6 ci-dessus où la première personne peut recommencer). Elles doivent toutes être jouées pendant les premiers tours.

Scrooge : cette carte permet à quelqu'un d'empêcher quiconque de voler son cadeau. Elle peut être utilisée une seule fois.

Marley : cette carte permet au cadeau auquel elle est associée d'être toujours volé, même s'il a été volé plus de trois fois et aurait normalement été gelé. Cette carte accompagne le cadeau pour rappeler qu'il est toujours disponible pour le vol.

Esprit des Noël passés : cette carte permet à son propriétaire d'échanger son cadeau à tout moment pendant le jeu (pas seulement lors de son tour) avec celui qui a été ouvert. Cela signifie que cette carte pourrait potentiellement permettre à quelqu'un de voler un cadeau pour la troisième fois et de le geler.

Esprit du Noël présent : cette carte permet au joueur de geler un cadeau immédiatement après l'avoir déballé de la table (au lieu d'attendre qu'il soit volé trois fois). Elle peut donc être utilisée la première fois que quelqu'un déballe un cadeau.

Esprit du Noël futur : cette carte permet à quelqu'un de jeter un coup d'œil dans un cadeau emballé sur la table avant de jouer son tour. Le joueur peut ensuite choisir de déballer le cadeau qu'il a regardé, de choisir un autre cadeau à déballer ou de voler le cadeau de quelqu'un d'autre (comme dans un tour normal).

Bob Cratchit : cette carte permet à quelqu'un de choisir où dans l'ordre de jeu il souhaite jouer. Donc, si son numéro est tiré en second, il peut choisir d'être la dernière personne à participer aux tours de jeu normaux (pas au tour de bonus final). Ou il pourrait choisir d'attendre quelques tours et de jouer au milieu de la partie.

Tiny Tim : cette carte permet à quelqu'un de dégeler et de voler un cadeau gelé, puis de le geler à nouveau lorsque c'est son tour. Elle peut être utilisée à n'importe lequel de ses tours (tour initial ou tours suivants si quelqu'un lui vole un cadeau plus tard dans la partie).

Fred : la personne qui possède cette carte DOIT demander à quelqu'un d'échanger un cadeau avec elle à la fin de chaque tour de jeu (voir plus haut pour la définition d'un tour). Si la personne accepte l'échange, les cadeaux sont échangés. Si la personne ne souhaite pas échanger, la personne avec la carte Fred garde son cadeau.

Belle : cette carte permet à quiconque la possède d'échanger un cadeau avec la personne de son choix immédiatement après que la carte Scrooge a été jouée. Si la carte Scrooge n'est jamais jouée, cette carte ne sert à rien.

Fezziwig : cette carte permet à son titulaire de choisir de déballer un cadeau, puis de faire un deuxième tour (si désiré) et d'échanger le cadeau qu'il a déballé avec n'importe qui dans le groupe.

Visiteur anonyme au ventre rebondi : celui qui tient cette carte en main ne peut voler un cadeau que si la carte Scrooge a déjà été jouée. Si la carte Scrooge n'a pas encore été jouée, il doit obligatoirement choisir un cadeau sur la table à n'importe lequel de ses tours.

Martha Scratchit : le joueur qui détient cette carte peut voler des cadeaux tant que la carte Scrooge n'a pas été jouée. Si la carte Scrooge a été jouée, il doit choisir un cadeau sur la table.

Villageois : cette carte n'a aucune action spéciale, le joueur joue comme d'habitude.

Deux remarques IMPORTANTES concernant les cartes Scrooge Ton Voisin :

* Aucun des pouvoirs autres que la carte Tiny Tim n'a d'impact sur les cadeaux gelés. Si les cadeaux sont gelés, ils ne peuvent pas être volés, même avec une carte action.

* Les cartes Scrooge Ton Voisin NE PEUVENT PAS être jouées pendant le tout dernier tour de jeu (le tour mentionné au n°6 ci-dessus où la première personne peut recommencer). Elles doivent être jouées pendant les tours réguliers de jeu.

BELLE



**LORSQUE LA CARTE SCROOGE
A ÉTÉ JOUÉE, TU PEUX
ÉCHANGER UN CADEAU AVEC
LA PERSONNE DE TON CHOIX.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

BOB CRATCHIT



**CHOISIS À QUEL MOMENT
TU VEUX JOUER.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

ESPRIT DU NOËL FUTUR



**TU PEUX REGARDER CE
QU'IL Y A DANS UN
CADEAU AVANT DE JOUER.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

ESPRIT DU NOËL PRÉSENT



**TU PEUX CHOISIR DE
GELER LE CADEAU QUE
TU AS DÉBALLÉ.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

ESPRIT DES NOËLS PASSÉS



**ÉCHANGE TON CADEAU
À TOUT MOMENT AVEC
UN QUI A ÉTÉ OUVERT.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

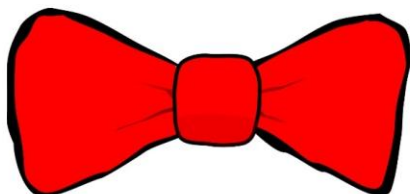
FEZZIWIG



**LORS DE TON TOUR, TU PEUX
DÉBALLER UN CADEAU ET
L'ÉCHANGER AVEC QUI TU VEUX.**

NE PEUT ETRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

FRED



À LA FIN DE CHAQUE TOUR,
DEMANDE À QUELQU'UN D'ÉCHANGER
UN CADEAU AVEC TOI. VOUS
ÉCHANGEZ S'IL ACCEPTE.

MARLEY



LORSQU'UN CADEAU EST
CHOISI AVEC CETTE CARTE,
IL PEUT TOUJOURS ÊTRE VOLÉ.

CETTE CARTE VA AVEC LE CADEAU CHOISI.

MARTHA CRATCHIT



UNE FOIS QUE LA CARTE SCROOGE
A ÉTÉ JOUÉE, TU NE PEUX PLUS VOLER
DE CADEAU, TU DOIS UNIQUEMENT
LES PRENDRE SUR LA TABLE.

SCROOGE



**BLOQUE LA PERSONNE
QUI VOLE TON CADEAU.**

NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

TINY TIM



LORS DE TON TOUR, TU
PEUX DÉGELER UN CADEAU,
LE VOLER ET LE RE-GELER.

NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

VISITEUR ANONYME AU VENTRE REBONDI



TU NE PEUX VOLER UN CADEAU
QUE SI LA CARTE SCROOGE A ÉTÉ
JOUÉE. SINON TU NE PEUX QUE
PRENDRE UN CADEAU SUR LA TABLE.

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**

VILLAGEOIS



**CETTE CARTE N'A AUCUNE
ACTION. JOUE NORMALEMENT.**