

Life is Life

Nage pour sauver ta vie ...

Lorenz Kutschke

Joueurs : 3-5 personnes
Âge : à partir de 8 ans
Durée : env. 30 minutes



Matériel

60 cartes d'animaux



9x girafe



8x ours



7x taupe



7x chèvre



6x mouton



25 cartes de vie



6x chien



5x lapin



5x cochon



4x chat



3x souris



recto verso
5 cartes informatives

Préparatifs

Chaque joueur reçoit **5 cartes de vie**, qu'il pose devant lui les unes à côté des autres, ainsi qu'**1 carte informative**, qu'il pose à côté de ses vies. Pour une partie à moins de 5 joueurs, il reste des cartes informatives et des cartes de vie. Les cartes restantes ne seront pas utilisées au cours de la partie, vous pouvez les remettre dans la boîte du jeu.

Mélangez bien les 60 cartes d'animaux, puis distribuez-les. Chaque joueur reçoit **10 cartes d'animaux**, qu'il prend en main de manière à les voir. Disposez en outre 10 cartes d'animaux au centre de la table, face visible, pour former un **étalage** sur quatre rangées : dans la 1^{ère} rangée, posez une carte d'animal (et une seule), dans la 2^{ème} rangée, posez exactement deux cartes d'animaux, dans la 3^{ème} rangée trois cartes et dans la 4^{ème} quatre cartes.

Pour une partie à moins de 5 joueurs, il reste des cartes d'animaux. Celles-ci ne seront pas utilisées **au cours de cette manche**, mettez-les de côté au bord de la table, face cachée. La partie se joue en plusieurs manches.



→ 1^{ère} rangée



→ 2^{ème} rangée



→ 3^{ème} rangée



→ 4^{ème} rangée

Déroulement de la partie

Au début de la partie, on tire au sort pour savoir qui commence, ensuite on joue toujours à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit soit **A) échanger des cartes**, soit **B) frapper** sur la table (et marquer ainsi la fin de la manche).

A) Échanger des cartes : le joueur choisit une rangée de l'étalage qu'il aimerait prendre en main. Avant de prendre **la rangée complète** de cartes, il pose **le même nombre** de cartes de sa main au centre de la table, puis prend en main la rangée de cartes concernée. Les cartes qu'il a posées sont ensuite placées dans l'étalage à la place de la rangée supprimée. **C'est le tour de Tim. Il souhaite prendre la 3^{ème} rangée. Il pose d'abord trois cartes de sa main, puis prend en main la 3^{ème} rangée complète. Les trois cartes qu'il a posées sont placées dans l'étalage pour former une nouvelle 3^{ème} rangée.**

Attention : le joueur est totalement libre de décider quelles cartes de sa main il pose pour les échanger contre une rangée complète. Il n'est cependant pas possible de poser exactement les mêmes animaux que ceux que l'on prend dans l'étalage. Les cartes déposées doivent comporter **au moins une carte différente** de celles de la rangée que l'on prend. **Sarah veut prendre la 2^{ème} rangée, où se trouvent une taupe et un ours. Elle ne peut pas échanger une taupe et un ours contre une taupe et un ours, mais n'importe quelle autre combinaison (de deux animaux) est autorisée.**

B) Frapper sur la table : lorsque c'est le tour d'un joueur, il peut, **au lieu** d'échanger des cartes, frapper de manière audible sur la table et annoncer ainsi le dernier tour. Ensuite, **tous les autres joueurs** (mais pas celui qui a frappé) jouent encore une fois et peuvent donc encore une fois échanger des cartes. Si un joueur ne souhaite plus échanger de cartes au cours de ce dernier tour, il frappe sur la table lui aussi. On procède ensuite au comptage des points de la manche.

Attention : un joueur ne peut frapper que s'il a déjà échangé des cartes **au moins une fois**.

Fin de une manche

Dans la plupart des cas, une manche se termine parce que quelqu'un a frappé sur la table, on procède alors au comptage normal des points (voir « Fin normale de la manche »). Mais une manche peut aussi se terminer **immédiatement** (« Mort subite »), de la manière suivante :

Fin immédiate de la manche

Si un joueur, **après avoir échangé des cartes**, a en main l'une des trois combinaisons de cartes représentées **sur la carte informative**, il doit l'annoncer à haute voix et montrer ses cartes. Il doit avoir **les 4 chats ou les 5 lapins ou les 5 cochons**.

La manche se termine alors **immédiatement**. Tous les autres joueurs perdent **1 vie** (ils remettent 1 carte de vie dans la boîte du jeu). **On ne procède pas au comptage normal des points !** On commence ensuite une nouvelle manche. **Attention :** Il est possible de provoquer la fin immédiate d'une manche même si un autre joueur a déjà frappé sur la table.



Fin normale de la manche :

Un joueur a frappé sur la table et tous les autres joueurs ont joué encore une fois. On procède maintenant au comptage des points. Chaque joueur pose les 10 cartes de sa main devant lui sur la table, **face visible**, triées par animaux. On vérifie alors tour à tour qui a, pour chacune des 10 espèces d'animaux, **la majorité de cartes**, c'est-à-dire plus de cartes de cet animal que **n'importe quel autre joueur**. On vérifie d'abord les girafes (valeur : 9 points), puis les ours (valeur : 8 points), puis les taupes (valeur : 7 points), etc.

Le joueur qui possède **à lui seul la majorité de cartes** d'une espèce d'animal se voit attribuer une fois le nombre de points correspondant à la **valeur de cette espèce d'animal** : pour le signaler, ses cartes restent posées face visible. Les joueurs qui n'ont pas la majorité de cartes pour cette espèce d'animal retournent leurs cartes de cette espèce et ne reçoivent pas de point. La valeur d'une espèce (le nombre de points rapportés) correspond toujours au nombre inscrit dans les coins des cartes d'animaux.

Mia a quatre girafes, Tim a trois girafes et Sarah en a une. Mia reçoit neuf points parce qu'elle a la majorité des girafes ; elle laisse ses quatre girafes posées sur la table face visible. Tim et Sarah doivent retourner leurs girafes.

Très important : si plusieurs joueurs ont, **à égalité, la majorité de cartes d'une espèce d'animal, personne** ne reçoit de point.

→ Une fois que toutes les espèces d'animaux ont été prises en compte de la manière décrite ci-dessus, chaque joueur additionne les points qu'il a ainsi remportés. **On procède à présent dans l'ordre suivant :**

- 1) Le (ou les) joueur(s) ayant obtenu **le plus grand nombre de points doivent rendre 0 vie.**
- 2) Le (ou les) joueur(s) ayant obtenu **le plus petit nombre de points doivent rendre 2 vies.**
- 3) Tous les autres joueurs (s'il en reste) doivent rendre **1 vie.**

Pour rendre les vies, on les remet dans la boîte du jeu. **Remarque :** si **tous** les joueurs sont à égalité de points, personne ne doit rendre de vie.

Tim a obtenu un total de 15 points, Mia a 13 points, Linus 10 points, Léon et Hanna 7 points. 1) Tim ne doit pas rendre de vie. 2) Léon et Hanna doivent rendre 2 vies chacun. 3) Mia et Linus doivent rendre 1 vie chacun.

Très important : Tant que la partie est disputée par **plus de 2 joueurs**, il est possible et autorisé d'avoir la majorité pour une espèce d'animal avec **une seule carte** de cette espèce si tous les autres joueurs ne possèdent **aucune** carte de cette espèce d'animal.

Dès qu'il ne reste plus que deux joueurs dans la partie, il n'est **plus possible d'avoir la majorité** avec une seule carte d'animal. Il faut donc avoir au moins deux cartes d'une espèce d'animal pour pouvoir obtenir des points.

Manches suivantes et fin de la partie

La préparation et le déroulement de toutes les manches suivantes sont exactement les mêmes que pour la première manche. C'est toujours le voisin de gauche du joueur qui avait commencé **lors de la manche précédente** qui démarre une nouvelle manche. Si le nouveau joueur de départ vient de perdre sa dernière vie et est par conséquent éliminé, c'est son voisin de gauche qui commence. Un joueur qui perd sa dernière vie est en effet immédiatement éliminé. Les autres continuent à jouer selon les règles décrites. Le joueur qui est le dernier à ne pas être éliminé remporte la partie.

Variante pour les joueurs de niveau avancé : Les règles décrites sont intégralement maintenues. Cependant, on ne peut plus déclencher de mort subite qu'avec les 5 lapins ou les 5 cochons. Le joueur qui déclenche une mort subite reçoit 1 vie. Tous les autres joueurs perdent 1 vie.