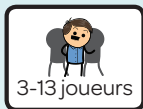


DILEMME EXPRESS



Salut les jeunes! Mon nom est Tom Tramway!

Dans ce « jeu », vous prendrez chacun votre tour le rôle du Conducteur pour diriger le tramway et tuer tout le monde sur un des deux rails.

Les autres joueurs placeront des personnages et des modificateurs sur les rails afin d'inciter le Conducteur à tuer tout le monde sur l'AUTRE rail. C'est l'éternel dilemme du tramway et VOUS êtes en charge.



MISE EN PLACE

Celui qui a le plus récemment eu des envies meurtrières sera le premier Conducteur !

Placez le plateau avec les deux rails au centre de la table et tournez le de façon à ce que le côté avec un seul rail soit face au Conducteur.

Maintenant, séparez les cartes en trois paquets : **Innocent**, **Coupable** et **Modificateur**. Mélangez chacun de ces paquets et placez-les faces cachées sur la table à un endroit accessible à tous les joueurs.



Les autres joueurs se séparent en deux équipes placées de chaque côté du Conducteur. Ne vous en faites pas si les équipes ne sont pas égales, elles changeront à chaque ronde de toute façon.



COMMENT JOUER

1. Tout le monde pige des cartes

1. Une personne par équipe pige trois cartes **Innocent** et les garde cachées de l'autre équipe.
2. Une autre personne par équipe pige trois cartes **Coupable** et les garde cachées de l'autre équipe également.
3. Finalement, une différente personne pige trois cartes **Modificateur**. Vous connaissez la chanson : *Ne les montrez pas à l'autre équipe!*

Si vous n'avez pas exactement trois personnes par équipe, vous pouvez partager la responsabilité de piger et placer des cartes ensemble. S'il y a plus de trois personnes, les personnes excédentaires pigent chacune trois cartes **Modificateurs** : elles pourront chacune en jouer une durant l'étape 4 ci-bas. En grand groupe, il y aura beaucoup de modificateurs sur les rails!

2. Les équipes jouent une carte Innocent au hasard

Pour commencer les rails, chaque équipe place une carte **Innocent** du dessus du paquet au début de son rail. Assurez-vous que les rails sont alignés avec le plateau principal.

3. Les équipes choisissent une carte Innocent

Ensuite, les personnes qui ont pigé les cartes **Innocent** en choisissent une seule à ajouter au rail de leur équipe. Assurez-vous de les placer à la suite du rail déjà commencé. Défaussez les cartes inutilisées.

4. Les équipes choisissent une carte Coupable

Puis, les joueurs qui ont pigé les cartes **Coupable** en choisissent une à ajouter sur le rail de l'AUTRE équipe. Cette carte devrait être la dernière sur leur rail respectif. Leur but est de saboter le rail de l'autre équipe afin de tenter de convaincre le Conducteur que tout le monde sur CE RAIL doit mourir. Défaussez les cartes inutilisées.



5. Les équipes choisissent une carte Modificateur

Finalement, les joueurs ayant pigé les **Modificateurs** jouent une seule de leurs cartes sur n'importe quel personnage de n'importe quel rail. Défaussez les autres cartes.

Paroles de sage : les cartes **Modificateurs** peuvent s'appliquer à n'importe qui sur les rails. Par exemple, sur la carte « Un mime meurtrier », on peut jouer un modificateur sur le mime, ou sur la pauvre victime. Peut-être que cette femme a 80 % de chances d'être la prochaine Hitler... QUI L'EUT CRU ?

6. Les équipes se battent pour leur vie

Voici maintenant la partie importante ! Le Conducteur doit faire un choix et diriger le tramway sur un des rails, tuant tout le monde sur son passage.

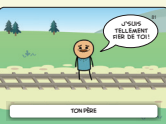
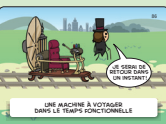
Mais avant que le Conducteur ne fasse ce choix déchirant, les équipes devraient débattre, comme si leurs vies en dépendaient, afin d'envoyer le Conducteur sur le rail adverse !

Lorsque le Conducteur a fait son choix, il annonce de quel côté il envoie son tramway et tout le monde sur ce rail meurt, écrasé dans d'atroces souffrances. Les joueurs de l'équipe associée au rail perdant reçoivent chacun un « jeton de la Mort », une bien sombre tache pour leurs âmes.

7. Prochaine destination !

Toutes les cartes jouées durant la ronde sont défaussées dans une pile à côté de leur paquet respectif. (Si les paquets sont vides, remélangez les cartes défaussées pour créer un nouveau paquet, puis continuez la partie).

Le joueur à la gauche du Conducteur devient le Conducteur pour la prochaine ronde. Tournez le plateau afin que le côté avec un seul rail soit face à ce Conducteur. Les équipes devraient également tourner d'une place afin qu'elles restent relativement égales d'une ronde à l'autre de chaque côté du Conducteur. De cette façon, les équipes devraient être différentes à chaque ronde !



Répétez les étapes 1 à 7. Lorsque tous les joueurs ont été le Conducteur, la partie se termine !

QUI GAGNE ?

Le carnage continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la chance d'être le Conducteur... Jusqu'à ce que tous et chacun aient eu le poids de la mort sur leurs épaules. Celui ou celle avec le moins de jetons de la Mort remporte la partie !

En cas d'égalité

Retournez à la maison et remerciez le ciel que votre travail sur le Tramway soit terminé.

Variante de Tom Tramway

Tom Tramway est là pour vous aider ! Si vous jouez avec cette variante, donnez le jeton Tom Tramway à la personne ayant le plus de « jetons de la Mort » au début de chaque ronde. La personne qui possède ce jeton peut piger trois cartes Modificateur supplémentaires durant l'étape 1, et jouer une de ces cartes lors de l'étape 5.

Variante des complices du meurtre

Si vous voulez plus de modificateurs dans votre partie, nous vous proposons qu'à chaque ronde, tous les joueurs pigent trois cartes Modificateur pour en jouer une. Cela allongera le temps des rondes et les compliquera quelque peu, mais peut-être que c'est ce que vous aimez. On ne vous juge pas !

Crédits

Auteur : Scott Houser

Développement : Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Illustrations : Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Graphisme : Kate Finch

Règles : Ben Kepner, Kate Finch

Testeurs : Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

Traduction : Randolph

©2020 Randolph ©2019 Explosm, LLC et Skybound, LLC. Fait sous licence. Reproduction interdite sans permission. Édité et distribué au Québec par Randolph, 160 Saint-Viateur Est #601, Montréal, Qc, H2T 1A8

Cyanide & Happiness créé par : Kris Wilson, Rob DenBleyker et Dave McElfrick

**CYANIDE &
HAPPINESS**

