

3 TRUCS™

POUR SURVIVRE



MATÉRIEL

- 55 jetons Truc recto verso (images)
- 80 cartes Scénario (dont 2 vierges)
- 150 rations de survie
- 1 trousse en tissu
- 1 sifflet

Objectif

Lors de chaque manche, utilisez 3 trucs pour élaborer un plan de survie et gagner un maximum de rations de survie.

Mise en place

Placez les jetons Truc au milieu de la table. Mélangez les cartes Scénario et formez une pioche sur le côté. Désignez un joueur qui sera le siffleur officiel du groupe et confiez-lui le sifflet (optionnel).

Commencer la partie

Le dernier joueur à avoir été dans des toilettes de chantier est le premier arbitre. Par la suite, ce rôle sera passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment jouer

L'arbitre révèle la première carte de la pioche et la lit à voix haute. Aussitôt et simultanément, les joueurs cherchent parmi les jetons 3 trucs qui pourraient les aider à survivre. Si un joueur est trop lent, les autres sont vivement encouragés à lui mettre la pression pour qu'il se décide.

Variante : si un joueur ne se décide toujours pas, le siffleur désigné en début de partie peut décréter que la manche est terminée et donner un coup de sifflet pour le signifier, même si tous les joueurs n'ont pas ramassé 3 jetons. En général, le jeu est plus amusant si tout le monde a ses 3 jetons, *mais bon sang mec, on va pas y passer la nuit !*

Après que tous les joueurs ont récupéré 3 jetons ou que le coup de sifflet a retenti, chaque joueur, l'un après l'autre, explique à l'arbitre comment il compte utiliser les 3 trucs qu'il a récupérés pour survivre. Votre plan de survie peut être complètement farfelu, tant qu'il est convaincant et qu'il persuade l'arbitre de vous donner autant de rations de survie que possible.

Astuce : un truc peut être utilisé de bien des façons. Un simple drap peut servir de couverture, de parachute ou de déguisement de fantôme, par exemple.

Rations de survie

L'arbitre accorde 1 ration de survie pour chaque jeton Truc ayant été utilisé de manière acceptable (c'est à l'arbitre d'en juger). Chaque joueur peut donc recevoir jusqu'à 3 rations par tour. Les joueurs peuvent conserver leurs rations de survie face cachée pour dissimuler leur score.

Entretien

Après l'attribution des rations de survie, chaque joueur retourne ses jetons Truc sur l'autre face et les remet au milieu de la table. La carte Scénario est défaussée.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que chaque joueur a rempli deux fois le rôle d'arbitre. Le joueur qui a le plus de rations de survie est déclaré survivant... et vainqueur.

Égalité

Il peut arriver qu'à l'issue de la partie, plusieurs joueurs aient le même nombre de rations de survie. Dans ce cas, rangez tous les jetons Truc dans la trousse en tissu. Demandez à un joueur non-survivant de prendre la première carte Scénario de la pioche et de la lire aux joueurs ex æquo. Chaque survivant pioche alors 3 jetons dans la trousse, l'un après l'autre, puis décrit son plan de survie aux autres joueurs. **Note** : les survivants piochent les jetons à leur tour uniquement, ainsi ils n'ont pas le temps de réfléchir à une histoire plus élaborée. Les joueurs non-survivants décident alors quel joueur a le meilleur plan, et le déclarent vainqueur.

Tous les joueurs ex æquo

Vraiment ? Félicitations ! Vous venez de débloquent la version coopérative du jeu : tout le monde survit et tout le monde gagne.

Exemple de scénario

Tu as vexé un hypnotiseur et éprouves à présent une irrésistible envie d'uriner dès que tu vois du bleu. Trouve 3 trucs pour survivre.

Jetons Truc



Un chien



Un slip



Un fez

Histoire du joueur

« Je dresse le chien pour qu'il reste assis à côté de moi, et l'accuser en cas d'accident. Désolé, Frank (c'est le nom du chien). »

« Comme il est impossible d'éviter de voir du bleu, ce slip de rechange est mon meilleur allié. D'ailleurs, même dans la vraie vie j'en ai toujours un sur moi. »

« Mon petit fez fait diversion au besoin : il couvre à peine ma tête, mais il est rouge vif. »

Réponse de l'arbitre

« Je t'accorde 2 rations de survie, une pour le chien et l'autre pour le slip. Bonne idée d'en garder un tout le temps sur toi. J'en ferais autant. Pour le fez, 0. Ça risque surtout d'attirer l'attention, ce qui est loin d'être une bonne idée quand on est incontinent. »

Shenanigames™

Auteur : Random Toys and Games

Rédaction des cartes : Shenanigames

Illustrateur : Scott West

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Distribué en France par Iello.