

# Règle : Survivre le jeu de carte

## Objectif :

Dans le jeu survivre le jeu de carte, les joueurs représentent les derniers survivants de l'espèce humaine. Les joueurs vont avoir besoin de différentes ressources (nourriture, eau et abri) pour survivre chaque jour (chaque tour de jeu). Pour chaque ressource manquante à la fin d'un jour les joueurs perdront un point de vie. Un joueur perdant tous ses points de vie est éliminé.

Le dernier survivant est le vainqueur.

## Mise en place :

Mélanger le jeu de cartes et distribuer 5 cartes et trois pions de vie à chaque joueur.

Placer le reste des cartes au milieu de la table.

Les joueurs gardent leurs cartes de leur main face cachées.

Les joueurs joueront leurs cartes face visible devant eux.

Les cartes sont piochées dans le deck et défaussées face visible à côté de ce dernier.

Il y a 6 types de cartes : eau, nourriture, abri, arme, bête et déchet



## Pions vie

## Jouer :

Chaque jour (tour) se déroule en 2 phases :

### Phase 1 : la phase de recherche

Lors de cette phase, les joueurs vont jouer chacun leur tour. Le joueur qui n'a pas mangé depuis le plus longtemps commence à jouer.

D'abord, vous pouvez placer devant vous le nombre de carte que vous voulez de votre main. Il n'y a pas de limite de cartes que vous pouvez avoir dans votre réserve.

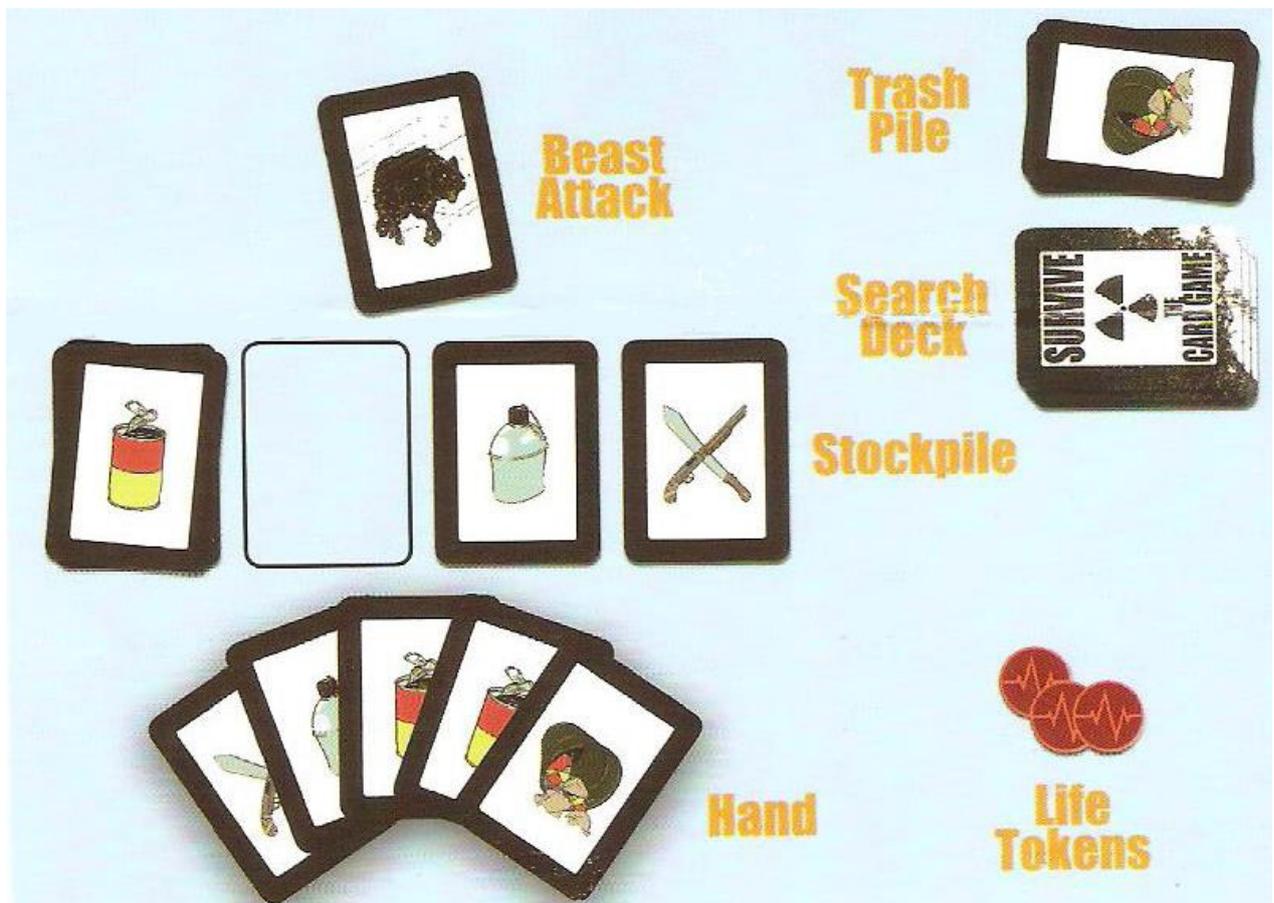
Vous pouvez aussi jeter toute carte indésirable dans la pile de défausse (lors du premier jour, défaussez-vous de vos bêtes avant de piocher dans le deck).

Vous pouvez maintenant compléter votre main à 5 cartes en piochant le nombre de cartes nécessaire dans le deck. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 cartes en main.

Chaque bête que vous piochez du deck devra être placée devant vous dans votre zone de réserve (vous êtes attaqué par une ou plusieurs bêtes).

Une fois que vous avez fini votre phase de recherche, c'est au joueur à votre gauche de jouer. Dès que tous les joueurs ont réalisé cette phase, elle se termine.

Si à un moment le deck est vidé, mélanger la défausse et reformer un deck avec cette dernière.



### *Phase 2 : la phase de négociation*

Tous les joueurs peuvent maintenant négocier en même temps avec qui ils veulent.

Il n'y a qu'une règle lors des négociations : vous ne pouvez pas voler de carte dans la main ou dans la réserve des autres joueurs (sauf exception : voir le point de règle sur les armes).

Vous pouvez : échanger, marchander, escroquer, mendier, menacer, contraindre, mentir, manipuler, faire et briser des promesses, faire et trahir des alliances, vous venger ou venger un autre, aider ou laisser dans la misère les autres, ne rien faire ou faire ce que vous voulez pour gagner.

Une fois qu'une carte a été jouée dans votre réserve vous ne pouvez la reprendre dans votre main. Toutes cartes reçues des autres joueurs doivent être placées dans votre réserve et non dans votre main.

La phase est terminée lorsque la majorité des joueurs disent avoir fini de négocier.

### *Les armes :*

Les cartes armes peuvent être utilisées de quatre manières :

- Supprimer une carte bête de la réserve de n'importe quel joueur (y compris vous-même)
- Enlever un point de vie à un autre joueur
- Voler une partie ou toutes les cartes en réserve d'un autre joueur
- Contrer une autre carte arme qui vient d'être jouée (il faut pour cela la jouer immédiatement après que la première carte arme ait été jouée)

Une fois que la carte arme a été jouée, elle va dans la défausse.

### *Fin du jeu :*

Tous les joueurs doivent maintenant défausser une carte de chaque ressource (eau, abri et nourriture) dans la défausse. Elles peuvent être défaussées depuis la main ou depuis la réserve du joueur. Pour chaque carte que le joueur n'a pas pu défausser, il perd un point de vie. Pour chaque carte bête qu'il reste dans la réserve d'un joueur, ce joueur perd un point de vie.

Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vies, il est éliminé de la partie.

S'il ne reste plus qu'un survivant, il est déclaré vainqueur.

Si tous les joueurs restant sont éliminés lors d'un même tour, il n'y a pas de vainqueur.