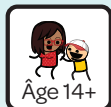
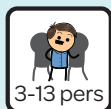


DILEMME EXPRESS



***Tiens, bien le bonjour, jeune personne !
Mon nom est Tom Trolley !***

Dans ce jeu, les joueurs endossent un à un le rôle du Conducteur et dirigent le trolley afin de tuer quiconque est sur l'une des deux voies.

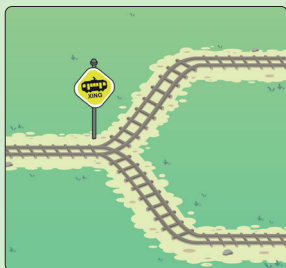
Tous les autres joueurs placent des personnages et des Modificateurs sur les voies et tentent d'amener le Conducteur à tuer tout le monde sur l'AUTRE voie. C'est l'éternel problème du trolley !



Mise en place

Celui d'entre vous qui a envisagé de commettre un meurtre le plus récemment commence la partie en tant que Conducteur !

Placez le plateau représentant les Voies Nord et Sud au centre de la table et tournez-le de sorte que le côté n'ayant qu'une seule voie pointe directement vers le Conducteur.



Séparez maintenant les cartes Innocent, Coupable et Modificateur en trois paquets distincts. Mélangez bien ces paquets et placez-les face cachée sur la table de sorte que tout le monde puisse les atteindre sans trop tirer sur son dos.

Les autres joueurs forment deux équipes et s'asseyent de chaque côté du Conducteur. Ne vous inquiétez pas si les équipes ne sont pas exactement égales, elles changeront à chaque manche de toute manière.



Comment jouer

1. Tout le monde pioche des cartes

1. Dans chaque équipe, un joueur pioche trois cartes **Innocent**. Ne les montrez pas à l'autre équipe.
2. Un autre membre de chaque équipe pioche trois cartes **Coupable**. Ne montrez pas non plus ces cartes à l'autre équipe.
3. Enfin, un joueur différent pioche trois cartes **Modificateur**. Vous connaissez la rengaine : ne les montrez pas à l'autre équipe !

Pas d'inquiétude s'il n'y a pas exactement trois personnes dans chaque équipe. Vous pouvez vous partager la responsabilité de piocher et de placer des cartes. S'il y a plus de trois personnes, faites piocher trois cartes Modificateur à chaque joueur supplémentaire. Chacun d'entre eux choisira une carte qu'il jouera à l'étape 5, décrite ci-dessous. Lors des parties avec de nombreux joueurs, vous aurez beaucoup de Modificateurs sur les voies !

2. Chaque équipe joue une carte Innocent au hasard

Pour amorcer les voies, chaque équipe pioche une carte au hasard depuis le paquet Innocent et la place sur sa voie. Assurez-vous qu'elle soit alignée avec le plateau de départ du trolley.

3. Chaque équipe choisit une carte Innocent

Chaque joueur ayant pioché une carte Innocent choisit ensuite une carte de sa main qu'il joue sur **la voie de sa propre équipe**. Assurez-vous de la placer là où la voie s'arrête de manière à la prolonger. Défaussez chaque carte non utilisée.

4. Chaque équipe choisit une carte Coupable

Chaque joueur ayant pioché des cartes Coupable choisit ensuite une carte de sa main et la place sur la **voie de l'autre équipe**. Cette carte doit être placée en tant qu'élément final d'une voie. Son but est de saboter l'autre voie et de convaincre le Conducteur que tout le monde sur CETTE voie doit mourir. Défaussez chaque carte non utilisée.



5. Chaque équipe choisit une carte Modificateur

Enfin, chaque joueur ayant pioché des cartes Modificateur joue l'un de ses Modificateurs sur *n'importe quel personnage de n'importe quelle voie*. Défaussez ensuite chaque carte non utilisée.

Un petit conseil : ces cartes Modificateur peuvent être appliquées à *tout* ce qui se trouve sur une voie. Par exemple : sur la carte « Un mime meurtrier », vous pouvez jouer un Modificateur sur le mime, ou viser la pauvre victime avec votre Modificateur. La donzelle a peut-être 80 % de chances d'être le prochain Hitler. QUI L'ÊT CRU ?

6. Chaque équipe plaide pour ses vies.

Voici venir la partie importante ! Le Conducteur doit faire un choix et envoyer le trolley descendre à toute berzingue le long d'une des voies, tuant tout et quiconque se trouve sur cette voie.

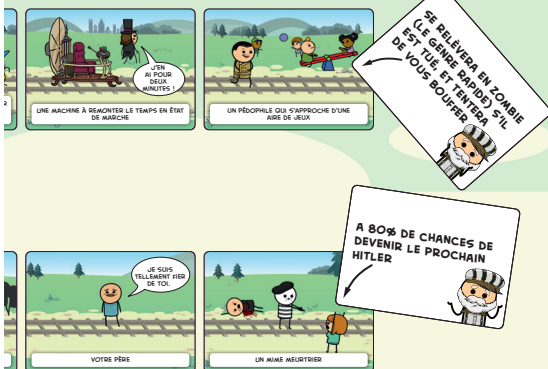
Mais avant que le Conducteur ne prenne sa décision, chaque équipe doit plaider comme si sa vie en dépendait pour que le Conducteur épargne leur voie et tue leurs adversaires !

Une fois que le Conducteur a fait son choix, il baisse le levier et tous ceux présents sur la voie sélectionnée meurent. Chaque joueur dont la voie a été décimée reçoit un jeton « mort », symbole d'une marque noire sur leur âme.

7. En route vers le prochain choix !

Toutes les cartes jouées à la manche précédente sont défaussées sur une pile à côté de leur paquet respectif. (Si le paquet se retrouve à court de cartes, mélangez la défausse, créez un nouveau paquet, et continuez à jouer.)

Le joueur à gauche du Conducteur devient le nouveau Conducteur pour la manche suivante. Tournez le plateau de voies pour que le côté n'ayant qu'une seule voie soit face à ce nouveau joueur. Divisez le reste des joueurs en deux équipes à peu près égales en fonction



de leur position par rapport à ce nouveau conducteur. Les équipes changeront ainsi toutes les manches !

Répétez les étapes 1 à 7. Quand tout le monde a été Conducteur, la partie se termine ! (Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous continuerez jusqu'à ce que chacun ait été Conducteur deux fois.)

Qui gagne ?

Le carnage continue jusqu'à ce que chaque joueur ait pu être Conducteur... Jusqu'à ce que chaque joueur ait ressenti le terrible poids du levier dans sa main. Après quoi, le joueur avec le moins de jetons mort gagne !

En cas d'égalité

Rentrez chez vous retrouver votre famille et remerciez le ciel d'avoir terminé votre travail avec le trolley.

Variante Tom Trolley :

Tom Trolley est là pour donner un coup de main ! Si vous jouez avec cette variante, au début de chaque manche, donnez le jeton ou la miniature Tom Trolley au joueur ayant le plus de jetons mort. Quiconque détient le jeton peut piocher trois cartes Modificateur supplémentaires à l'étape 1 et peut jouer une carte Modificateur supplémentaire à l'étape 5.

Variante Complices d'un Meurtre

Si vous souhaitez davantage de Modificateurs dans votre partie, chaque participant doit piocher trois cartes Modificateurs et en choisir une à jouer chaque manche. Cela rendra les manches plus longues et plus complexes, mais peut-être que c'est votre truc. On ne juge pas !

Crédits

Conception du jeu : Scott Houser

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

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

Conception graphique : Kate Finch

Livret de règles : Ben Kepner, Kate Finch

Traduction française : Albin Chevrel

Relecture française : Sélène Meynier

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

© Copyright 2019, Explosm, LLC and Skybound, LLC. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

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



**CYANIDE &
HAPPINESS**

