





Gestion de ressources, Placement d'actions, Survie.

Jeu solo, 15min, Complexité ; 2/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar, Gabriela, Cécile, et Faustine.

### LA PETITE HISTOIRE

Pendant le premier confinement, l'association Do It Yourself organisait des Game Jam sur des thèmes variés.

C'est dans l'une d'elle qu'est né Bonnie and Clyde, love and death. Et pour tout vous dire, la première version était très mauvaise. (Il faut se rendre à l'évidence, je ne suis pas fort pour créer un mécanisme en 48H).

Le jeu est resté un an dans le classeur de l'oubli, jusqu'à ce qu'à l'été 2021, alors que je cherchais à résoudre tout autre chose, la mécanique m'est apparue clairement. Comme un flash dérangeant qui m'obligeait à sortir le jeu de l'oubli...

Et c'est ainsi que Bonnie and Clyde, love and death est né. Un an après, j'ai voulu faire le prologue, love at first shot.

### SYNOPSIS

Bonnie Parker et Clyde Barrow ont grandi durant la Grande Dépression des années 1930, une période qui a sévèrement touché le Texas. La chute des prix du coton a provoqué une crise agricole, entraînant la perte de terres pour de nombreux agriculteurs et un exode rural massif. Le chômage et la pauvreté se sont généralisés, affectant tant les zones rurales que les villes.

Durant cette période de crise, les banques ont joué un rôle controversé. Leur participation à la saisie des terres et à la fermeture des entreprises, en réponse aux défauts de paiements, a exacerbé la misère économique et a renforcé le sentiment d'injustice chez de nombreux Texans.

La jeunesse texane de cette époque, y compris Bonnie et Clyde, a été particulièrement impactée par le manque de perspectives d'avenir, l'ennui et le désœuvrement. Face à un avenir incertain et peu d'opportunités, beaucoup se sont tournés vers des chemins non conventionnels. Ce contexte difficile a contribué à façonner la trajectoire de Bonnie et Clyde, les menant finalement vers leur carrière criminelle notoire.

### MATÉRIEL

- 6 Cubes (A) pour les jauges de Activités policières, Économies, Amour, Ennui, Menace policière, Munitions.
- 9 cubes pour gérer l'état du Romanisme/Passion, des Poèmes, de la Surveillance Policière et la présence ou non de Roy Thornton, mari de Bonnie Parker.
- 4 cubes (A) pour marquer les actions effectuées quotidiennement (Places et Daily actions).

- 2D6 différenciables. Il est possible de jouer avec un seul dé.

- La carte « Action policière » fournie dans le livret des impressions.(Optionnel).

## MISE EN PLACE

1- Placez un cube sur la case « 1 » de la jauge Économies/Dollars (juste en dessous de « Daily Life Cost/Coût de la vie »)

2- Puis placez un cube sur la case « 0 » des jauges Amour, Ennui, Menace Policière et Munitions.

3- Placez un cube sur le « + » de Ray Thornton.

4- Placez 2 cubes sur « Places » (Lieux) et 2 autres sur « Daily actions » (Actions quotidiennes).

## BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Il s'agit de favoriser les rencontres entre Bonnie et Clyde afin qu'ils deviennent très amoureux et décident de partir en cavale ensemble. Vous gagnez si vous atteignez les 4 cases de « Amour à la

mort » à la fin d'un tour :

Amour « 2 » ; Munitions « 2 » ; Passion « 2 » ; Poème « 3 » et que vous avez conservé une action des « Daily Actions » pour effectuer l'action « Leave Town » (Quitter la ville).

Vous perdez dans ces deux cas de figure :

- Si la police tue Clyde Barrow, ce qui ne peut arriver que lorsque le jet (d6) d'action policière donne un résultat de « 8+ ».



- Si Clyde doit migrer pour trouver du travail (lorsque vous ne pouvez pas payer le coût de la vie à la fin d'un tour).



## NOTIONS



Roy Thornton : Marié à Bonnie Parker alors qu'elle n'avait que 15 ans. Cette dernière s'ennui dans son mariage, s'ennui dans sa vie et c'est auprès de la poésie et de Clyde qu'elle trouve une échappatoire. Au début de la partie, Roy est présent, il est donc placé sur « + ». Il faut attendre que Roy soit




absent « - » pour pouvoir gagner un point de Passion.

**Passion**  : La passion anime nos deux jeunes gens, Bonnie et Clyde. Ils doivent accumuler deux points de passion afin d'avoir l'envie et le courage de partir ensemble en cavale. Pour gagner un point de Passion, il faut gagner Amour+1 alors qu'on a déjà Amour « 2 » (ou gagner Amour+2 alors qu'on a déjà Amour «1») et que Roy Thornton n'est pas présent « - ». Placez un cube sur la case Passion disponible la plus à gauche et placez le cube  Amour sur «0».

**Poèmes**  : Bonnie Parker a toujours eu des facilités scolaires, elle avait un certain talent pour l'écriture et très jeune, elle s'est mise à écrire des poèmes. En grandissant, alors qu'elle était vendeuse dans un magasin, les poèmes étaient une manière pour elle de s'exprimer et de tromper l'ennui. Pour écrire un poème, il faut gagner Ennui+1 alors qu'on a déjà Ennui « 2 » et dépenser \$2. Placez un cube sur la case Poème disponible la plus à gauche et placez le cube  Ennui sur «0».

**Prison**: Clyde Barrow pouvait faire des séjours fréquents en prison, et ce bien avant de devenir un criminel. La police ayant la fâcheuse tendance à chercher des coupables dans les quartiers pauvres de l'Est de Dallas. Pour aller en prison, il faut gagner Menace Policière+1 alors qu'on a déjà Menace Policière « 2 ». Perdez Amour-1 et placez un cube sur la case Modificateur +X  disponible la plus à gauche et placez le cube  Menace Policière sur «0».




*Notez que vous avez maintenant un modificateur permanent au jet d'action policière.*

**Munitions**  : Les munitions jouent un rôle important dans l'histoire de Bonnie et Clyde, tout comme dans celle du Texas d'ailleurs. Après un jet de d6 pour l'action policière, vous pouvez décider de dépenser une (et une seule) munitions pour baisser le résultat du d6 de -1.

*Notez que dans ce cas, si vous n'avez pas de munitions vous ne pouvez pas en dépenser à perte et perdre une action (cf. Notion - Négatif).*

**Action policière**: La police trouve parfois des coupables, mais cherche souvent des boucs émissaires pour régler les affaires plus rapidement. Le côté un peu « aléatoire » de cette persécution est représenté par le jet de 1d6 à chaque début de tour. Vous devez ajouter au résultat d'éventuels « +X » disséminés sur le plateau.

Si vous êtes sur Menace Policière « 2 », additionnez-le +1 à d'éventuels modificateurs supplémentaires présents à droite de la prison (pour un maximum de +4 au total : +1/+1/+2/+3).


**Négatif**: Si une des jauges suivantes  Amour,  Ennui ou  Munitions doit descendre en-dessous de « 0 », vous défaissez un cube passion, un cube poème ou un cube action.

Dans le cas des cubes Actions, vous le regagnez automatiquement à la fin du tour.

Dans les cas des cubes Passions ou Poèmes, vous devrez les gagner à nou-

veau dans les conditions normales.



*Notez que dans les cas des cubes Passion et Poème, si vous n'en avez pas à défaut, rien ne se passe.*



Si la jauge  Économies descend sous « 0 », Clyde doit partir seul et affamé pour trouver du travail dans des camps en Louisiane et vous perdez la partie.



## ACTIONS




### Places (Lieux)

Clyde possède deux actions par tour, elles représentent où il va se trouver le matin puis l'après-midi. Comme il a un peu la bougeotte, il ne peut jamais être au même endroit le matin et l'après-midi. Vous devez donc faire deux des quatre actions suivantes (sauf si vous avez perdu 1 cube action pour le tour).

- Home (à la maison)  : Clyde reste chez lui. Montez la jauge  Ennui de +1.

- Cement City  : Clyde rend visite à Bonnie. Baissez la jauge  Ennui de -1 mais montez la jauge  Amour de +1.


- Dallas  : Clyde trouve un petit boulot. Montez la jauge  Économies/Dollars de +1.




- Go for a ride (Faire une virée)  : Clyde trouve un véhicule et amène Bonnie faire un tour. Baissez la jauge  Économies/Dollars de -1 mais montez la jauge  Amour de +1




### Daily actions (actions quotidiennes)




Clyde possède deux actions du quotidien par tour, elles représentent ce






qu'il va faire de son temps journalier. Là encore, il ne peut pas faire deux fois la même action dans un même tour. Vous devez donc faire deux des six actions suivantes (sauf si vous avez perdu 1 cube action pour le tour).



- Apply for good work (postuler pour un bon travail)  : A cette époque, quelqu'un comme Clyde, venant d'une famille pauvre, n'avait pas réellement d'avenir et ne pouvait très certainement pas le changer par le travail. Si vous voulez quand même essayer, vous pouvez tenter de rechercher un bon travail mais cela n'aura jamais aucun effet. C'est une bonne manière de passer une de ses actions.

- Apply for work (postuler pour un travail)  : Oui Clyde pouvait trouver du travail. Pas tous les jours, pas bien payé, pas intéressant, mais c'était possible. Montez la jauge  Ennui de +1 et la jauge  Économies/Dollars de +1.

- Make a photo (faire une photo)  : Clyde et Bonnie adoraient se prendre en photo, et c'est grâce à cela que nous avons des archives de photos du couple en cavale, avec leurs véhicules et leurs armes. Mais ils ne pouvaient pas faire cela tout le temps, car cela coûtait cher. Baissez la jauge  Économies/Dollars de -2 et montez la jauge  Amour de +2.

- Get ammunitions (trouver des munitions)  : Clyde pouvait aller s'acheter des munitions pour ses armes, ou bien les voler. Baissez la jauge  Économies/Dollars de -1 OU montez la  jauge Menace Policière de +1 avant de monter

la jauge  Munitions de +1.  
 - Stick up (braquer)  : Clyde peut aussi braquer des petits magasins. Baissez la jauge  Munitions de -1 OU montez la jauge  Menace Policière de +1, avant de monter la jauge  Économies/Dollars de +2.

- Leave town (quitter la ville)  : Vous ne pouvez faire cette action que si vous avez rempli les autres conditions de victoire, c'est-à-dire atteindre et rester sur les 4 cases de « Amour à la mort  » à la fin d'un tour (Amour « 2 » ; Munitions « 2 » ; Passion « 2 » ; Poème « 3 »).

*... Et alors que vous êtes partis vivre une vie dangereuse depuis quelques temps déjà, vous vous élanchez avec votre Ford B sur les routes de notre jeu Bonnie and Clyde, love and death pour une dernière cavale...*

## TOUR DE JEU

Les tours se succèdent jusqu'à ce que vous ayez déclenché les conditions de victoire ou de défaite.

- Jets de d6 (action policière et Roy Thornton)
- Actions de lieux (« Places »)
- Actions quotidiennes (« Daily actions »)
- Phase de résolution

## JETS DE D6

Jetez 1d6 pour l'action policière, ajoutez les modificateurs éventuels puis reportez-vous au tableau ci-dessous.

ET

Jetez 1d6 pour Roy Thornton, sur 5+ il change de condition (là/pas là). Déplacez son cube vers le « + » ou vers le « - » selon la case sur laquelle il se trouvait précédemment.

## ACTIONS DE LIEUX

Placez tous vos cubes disponibles sur les actions de votre choix puis résolvez les effets directs et éventuellement indirects (jauges qui atteignent le maximum par exemple), dans l'ordre de votre choix.

Voir les actions « Places » pour plus de détails.

Une fois les actions des lieux résolues, passez aux Actions quotidiennes.


Résultat Dé	Action Policière
1 - 2	Rien ne se passe
3	Ennui -1
4	Amour -1
5	Menace Policière +1
6 - 7	Menace Policière +1 ET Munitions -1
8	Mort de Clyde, la partie est perdue

## ACTIONS QUOTIDIENNES

Placez tous vos cubes disponibles sur les actions de votre choix puis résolvez les effets directs et éventuellement indirects (jauges qui atteignent le maximum par exemple), dans l'ordre de votre choix.

Voir les actions « Daily actions » pour plus de détails.

## PHASE DE RÉSOLUTION

Payez le Coût de la vie (« Daily Life Cost »)  de 1\$. Si vous ne pouvez pas, vous avez perdu la partie.

Puis vérifiez si vous remplissez les conditions de victoire.

Sinon, commencez un nouveau tour.

**FIN**

## ENCART PUBLICITAIRE

### BONNIE AND CLYDE, LOVE AND DEATH

B&C est un road-trip narratif, mais sans texte, dans lequel vous incarnez le célèbre couple de gangsters dans sa dernière cavale.

Un jeu solo ou duo-coop de survie, de gestion de ressources et de choix.

1-2 joueurs, 20-40 min.

