



Yeast
Card
Project



THE LAST GLOW

p.3



p.12

LUCHA LIBRE

p.24

p.34

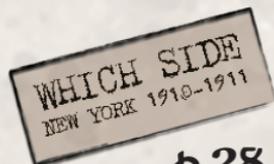


**MAD
« MAXENCE »**

p.8



p.18



p.28

p.40



PRINCIPES GÉNÉRIQUES DU YEAST CARD PROJECT

Le Yeast Card Project (YCP) est un ensemble de 8 jeux postaux, chacun développé en gardant à l'esprit qu'il est possible de jouer sur de petits supports sans sacrifier la profondeur, la jouabilité, l'intérêt du jeu.

Cela part aussi d'une volonté de sobriété des éditeurs que nous sommes devenus, dans une époque où la course au tout plastique règne.

C'est ainsi que lorsque vous avez acheté un ou plusieurs jeux du YCP, vous avez avant tout financé l'auteur et l'illustrateur, les coûts de production étant considérablement réduits.

Bien sûr, une simple carte postale ne suffit pas à jouer et vous devrez donc rassembler du matériel, que vous trouverez dans vos autres jeux, ou tout autour de vous.

Dans chaque jeu, nous allons vous indiquer le matériel nécessaire dans des termes classiques (nous parlons par exemple de cubes). Nous le faisons avec la volonté de vous transmettre nos préoccupations et nos considérations écologiques et avec l'espoir que vous remplacerez le matériel conseillé par tout ce que vous pouvez trouver autour de vous. Du gravier, des boulettes de papier, des morceaux de packs de bières colorés, de la pâte à modeler, ou mieux si vous êtes plus ingénieux que nous !

Et c'est un espoir caché que nous avons, qui est de voir ce qui sort de votre imagination pour jouer à nos jeux.

Soyez créatifs et partagez les photos !

Quelques astuces :

- Attention à la différenciation du matériel. Par exemple, si nous indiquons un cube (A) et un cube (B), choisissez des choses bien différentes pour les représenter.

- Dans certains jeux (comme The Last Glow), certains objets peuvent se superposer, c'est rare mais c'est à prendre en compte.

A PROPOS DES DÉS

D6 : Lorsque nous parlons de D6, nous parlons de dé à 6 face (en d'autres termes, le dé standard).

Certains jeux nécessitent un ou plusieurs dés et il peut parfois être difficile de réunir le matériel, ou surtout de le remplacer par quelque chose d'autre. Vous pouvez toujours imprimer, découper et coller les patrons que nous avons inséré dans le livret des impressions ou utiliser des boulettes de papier numérotées.

LES DOCUMENTS AUTOUR DU YCP

Vous être en train de lire le Livret de règles qui contient les règles des huit jeux.

Vous pourrez télécharger le livret d'aventure de Wáy of the ShoTgun, ceux de Mad Maxence.

Vous pourrez aussi télécharger le livret des impressions.

POSTÉRITÉ

YCP est un projet fait pour être partagé, posté avec un petit mot, comme une petite attention.

Alors, lorsque vous n'y jouez plus, ne le laissez pas traîner dans une boîte, donnez lui une nouvelle vie ailleurs ! Merci.



THE LAST GLOW

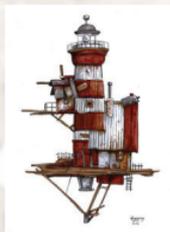
Survie, Placement d'ouvriers.

1 joueur, 20 min, 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, Wil, Faustine, Cécile, Jérémie, Ghislaine et Rémy.

LA PETITE HISTOIRE



Un jour, alors que je travaillais avec Vianney sur Bonnie and Clyde, j'ai vu passer l'illustration du Phare volant qui m'a tout de suite attirée et je lui ai demandé de pouvoir en faire un jeu.

J'ai toujours adoré les symboles du voyage, comme les phares ou les caravanes. C'était l'occasion rêvée !

SYNOPSIS

À bord du dernier phare, sauvez les derniers habitants de Myiemord des mortels cauchemars. Bravez les dangers des tempêtes perpétuelles afin de récupérer des Apaise-Rêves, seul remède pour préserver la vie sur Myiemord.

MATÉRIEL

- 4 cubes (A) pour le positionnement du Phare, sa luminosité, sa structure et les points de victoire

- 5 cubes (A) pour l'équipage
- 8 cubes (B) pour les Cœurs de Tempête
- 6 cubes (C) pour les Apaise-Rêves
- 1 dé à 6 faces (d6)
- La carte postale du jeu
- La carte « Coeur de Tempête ». Aide de jeu fournie dans le livret des impressions. (Optionnel).

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le but du jeu est de naviguer avec votre phare dans les Tempêtes perpétuelles afin de débusquer des Apaise-Rêves dans les Cœurs de Tempêtes avant de les envoyer sur la planète Myiemord et permettre aux habitants de se protéger des cauchemars qui dévorent la vie.

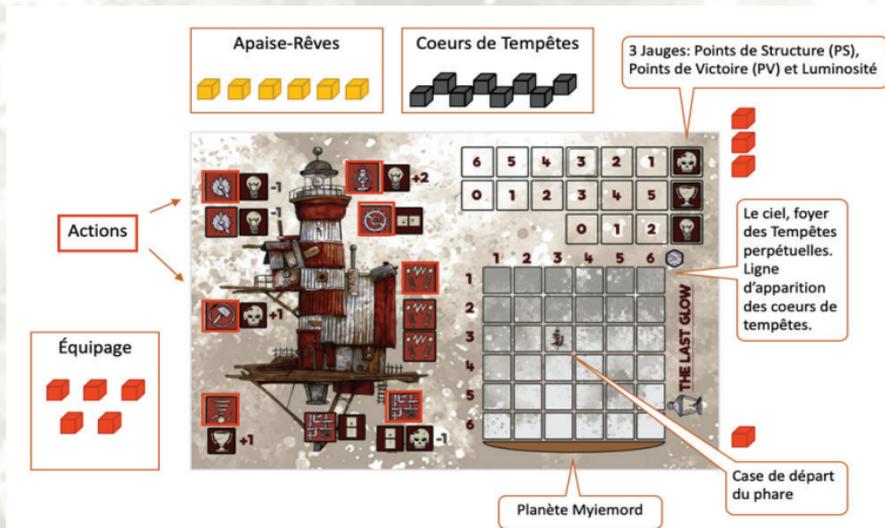
Pour gagner, il faut obtenir 6 points de victoire en envoyant au moins 6 Apaise-Rêves sur Myiemord, le tout avant qu'une condition de défaite ne soit activée.

Il existe trois manières de perdre :

- le Phare arrive à 0 Points de Structure
- le Phare sort du quadrillage de localisation par le bas et s'écrase sur la planète.

Dans ces deux cas, le Phare est détruit et les cauchemars détruisent toute vie sur Myiemord.

- La troisième possibilité est qu'un Cœur de Tempête atteigne le sol de Myiemord alors que vous êtes à « 0 » Points de victoire. Dans ce cas-là, les cauchemars détruisent toute vie sur Myiemord avant que le Phare ne soit un jour ou l'autre détruit.



MISE EN PLACE

1- Placez le phare sur la case de départ correspondante du quadrillage de localisation. Tout en bas, la planète Myiemord, en haut le ciel d'où se développent les tempêtes perpétuelles.

2- Posez les 5 membres d'équipages à gauche de votre carte, les cubes de tempête au-dessus avec les cubes d'apaise rêve.

3- Placez un cube sur la case « 3 » de la Jauge de luminosité ; un sur la case « 0 » des points de victoire ; un sur le « 6 » des points de structure.

4- Choisissez votre niveau de difficulté (nous recommandons pour la première partie de choisir le mode Tempête, puis lorsque vous le maîtriserez, de passer au mode Cauchemar).

Mode Perturbation (initiation)

Jouez de la même manière qu'en mode tempête mais retirez les Coeurs de Tem-

pêtes du quadrillage lorsqu'ils explosent.

Mode Tempête

lancez 1d6 à chaque tour

Mode Cauchemar

suivez cette suite pour connaître le nombre de d6 à lancer à chaque tour.

2/1/2/1/3/2/1/1/2/3/1

5- Tirez le dé une fois et placez un cube Tempête sur la case correspondante de la 1ère ligne du quadrillage de localisation.

NOTIONS

Cœurs de Tempête : Situés au centre des tempêtes perpétuelles, ce sont les espaces les plus dangereux pour le Phare qui mettent à mal la structure et les éclairages. Mais c'est aussi là que l'on trouve les Apaise-Rêves qui permettent de protéger la vie sur Myiemord des cauchemars.

Un Cœur de Tempête bouge sur le quadrillage de localisation et le Phare ne

peut jamais se déplacer sur sa case. Un Coeur ne peut pas non plus se déplacer sur un autre Coeur, si c'est le cas, relancer le dé. Si le problème subsiste, le Coeur en question reste sur place.

Le nombre de Coeur est limité à 8 en même temps sur le plateau quadrillé, ce qui signifie que l'on ne peut jamais en mettre un neuvième, mais aussi que lorsqu'un Coeur quitte le plateau quadrillé, son cube redevient disponible.

Apaise-Rêves : C'est ce que doit trouver et capturer l'équipage du Phare afin de les envoyer sur Myiemord et de protéger la population. Ils représentent les points de victoire (PV ) , si vous arrivez à 6, vous avez gagné la partie et réussi à créer un dôme protecteur qui permettra à votre population de survivre.

Un Apaise-Rêve ne bouge jamais, il peut être capturé et le Phare peut se déplacer sur sa case. Si un Coeur de Tempête se déplace sur une case où se trouve un Apaise-Rêve, alors ce dernier est détruit et retiré du quadrillage de localisation.

Phare : C'est le vaisseau dont vous êtes le capitaine et que vous maniez dans la tempête avec les 5 membres de votre équipage. Il représente le dernier espoir de la vie sur Myiemord. Ce phare est éclairé et protégé grâce à sa propre Luminosité, elle lui permet de naviguer au plus près des tempêtes.

!! Lorsque la Luminosité  du Phare atteint « 0 », alors perdez Point de Structure  -1 !!

Points de structure (PS ): Ces points représentent la solidité du Phare, s'ils

arrivent à zéro, le Phare est détruit et vous perdez immédiatement la partie.

Lorsque le Phare n'a plus que 3PS, alors un membre de l'équipage est dédié au colmatage et ne peut plus agir. Vous n'avez donc plus que 4 actions par tour jusqu'à ce que vous reveniez à 4+PS.

Notez que dans ce cas, votre membre d'équipage ne redevient disponible que le tour suivant.

TOUR DE JEU

Phase du Phare

1/Effectuez toutes les actions des membres d'équipage disponibles.

2/Gérer le Phare

Phase des Tempêtes

1/Gérer Coeurs de Tempête

2/Faites apparaître les nouveaux Coeurs de Tempête

PHASE DU PHARE

Lors de cette phase, vous allez gérer le Phare.

Actions de l'équipage

Comptabilisez vos membres d'équipage disponibles puis, **vous devez tous les placer** sur les actions de votre choix. Résolez au fur et à mesure les actions correspondantes.

ECLAIRE  → Luminosité  +2

MANŒUVRE  → Déplacez votre phare sur le quadrillage de localisation d'une case vers la gauche ou vers la droite .

CHASSE  → Baissez la luminosité de

-1 puis lancez 1D6. Puis soustrayez au résultat la distance orthogonale entre le Phare et le Cœur de Tempête. Si ≥ 3 , alors un Apaise-Rêves remplace le Cœur (remplacez le cube Cœur de Tempête par le cube Apaise Rêve).

Exemple : Si le CdT est à une case en diagonale, alors comptez une distance de deux cases (une horizontale puis une verticale).

CAPTURE  → Nécessite 1 action pour capturer un Apaise-Rêves qui est sur la même case que le Phare ; et/ou 2 actions pour capturer un Apaise-Rêve qui est à une case orthogonale de distance.

Stockez les Apaise-Rêves sur le Phare. Attention, vous ne pouvez en stocker que deux en même temps.

REPAIRE  → PS  +1. Si vos PS passent de 3 à 4, vous ne récupérez votre membre d'équipage qu'au début du prochain tour.

METTRE LES GAZ  → Déplacez votre phare sur le quadrillage de localisation d'une case vers le haut . Si vous effectuez la seconde action identique, déplacez le d'une seconde case mais subissez -1.

SOMMEIL  → Après avoir capturé un Apaise-Rêves (action de chasse), vous devez l'envoyer sur la surface de la planète, ce qui vous rapporte  +1.

Note : vous ne pouvez en envoyer qu'UN seul par action.

Une fois toutes vos actions réalisées, passez à la gestion du Phare.

Gestion du Phare

Tout d'abord, faites descendre le cube représentant le phare d'une case sur le quadrillage de localisation, puis subissez luminosité -1 (Si celle-ci est déjà à 0, subissez -1).

Si le Phare sort du quadrillage par le bas, il s'écrase sur la surface de la planète Myiemord, le dernier éclat disparaît et plus rien ne protège la population, vous perdez immédiatement la partie.

Une fois la gestion terminée, passez à la phase des Tempêtes.

PHASE DES TEMPÊTES

Lors de cette phase, vous allez gérer les aléas auxquels est confronté le Phare.

Gestion des Cœurs de Tempête

Gérez les Cœurs de Tempête présents sur le quadrillage de localisation (les Apaise-Rêves ne bougent pas tant qu'ils ne sont pas captés par le Phare). Lancez 1d6 par Coeur en commençant par la ligne la plus basse, de droite à gauche. Ajoutez-y le chiffre correspondant à la ligne sur laquelle est placé le cube et reportez-vous au tableau ci-dessous.

Notez que dans le cas où la destination d'un Coeur est déjà occupée par un autre Coeur, alors il descend vers le bas. Si c'est la case juste en dessous qui est déjà occupée par un Coeur, alors il ne bouge pas.

Attention. Si vous devez placer un Coeur mais que vous n'avez plus de cube disponible (c'est-à-dire que vous essayez de poser un neuvième Coeur sur le quadrillage), vous devez à la place prendre le Coeur le plus en bas à droite du qua-

Résultat Dé	Effets
1-3	Le cube se déplace en diagonale vers le bas-gauche. Si le cube sort du quadrillage, alors il se déplace vers le bas.
4-5	Le cube se déplace vers le bas
6-7	Le cube se déplace en diagonale vers le bas-droite. Si le cube sort du quadrillage, alors il se déplace vers le bas.
8+	Explosion (cf. ci-dessous).

drillage et le faire tomber sur la planète : vous récupérez donc un cube mais subissez  -1 (si vous aviez déjà  =0, alors les cauchemars se répandent dans la population, vous perdez immédiatement la partie.

Explosion : Si un cœur explose, évaluez la distance qui sépare l'explosion du Phare.

Si le phare est à 1 case :  -2

S'il est à 2 cases orthogonales :  -1.

Le Coeur reste sur le quadrillage de localisation et descend d'une case vers le bas. S'il y a déjà un Coeur sur la case, alors il ne bouge pas.

Collision : Si un Coeur se trouve sur la même case que le Phare :  -3. Le Coeur est retiré du jeu et son cube redevient disponible.

Notez que si vous n'êtes pas détruit, vous passez forcément sous la barre des 3  et perdez donc l'utilisation d'un membre d'équipage (cf. notions).

Contact : Si un Coeur atteint la surface de la planète en sortant du quadrillage par le bas :  -1 (si vous aviez PVà  =0, alors les cauchemars se répandent dans la population, vous perdez immédiatement la partie.

Apparition de Cœurs de Tempête

Enfin, faites apparaître les nouveaux Cœurs de Tempête. Lancez 1 ou plusieurs dé(s) (selon le niveau de difficulté choisi au début de la partie), et placez un cube tempête sur la case correspondante de la première ligne du quadrillage de localisation.

FIN

MAD « MAXENCE »

Jeu narratif dont vous êtes l'héroïne, Anticipation (2043), Campagne (8 scénarios).

1 joueur, 20 min/scénario,

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, et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

Oui, tout est venu de la blague sur le titre. Oui, il est possible de créer un jeu juste parce qu'on trouve qu'on a un titre génial ! Mais Mad Maxence n'est pas que cela. C'est aussi un jeu qui répond à quelques questions.

Peut-on faire une campagne narrative sur un seul et même petit plateau ?

Peut-on grimer une ôde écologique dans un jeu sombre et violent ?

SYNOPSIS

Quelque part sur Terre. 2043.

Incarnez Maxence, une jeune femme forte, solitaire et vengeresse. Au volant de votre véhicule, vous allez traverser les Terres Désolées, vous équiper, braver les dangers et apprendre sur les mystères du passé. Mais, avant tout, vous allez essayer de survivre en trouvant la route

pour vous échapper.

MATÉRIEL

- 1 cube (A) représentant Maxence et son véhicule

- 7 cubes (A) pour les jauges Unité de Temps (UT), TECH, Pièces détachées, Fuel, Combativité, Conduite et Orientation

- 3 pièces permettant de tirer à pile ou face

- Un calepin de campagne

- Imprimez les cartes d'équipement disponibles dans le scénario et posez-les sur le côté de la carte

- Imprimez (ou téléchargez) le livret d'aventure afin de pouvoir le consulter facilement.

Attention : Dans le livret d'aventure, ne lisez aucun numéro avant de vous y rendre effectivement avec votre véhicule ou d'y être invité par les règles.

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Au fil des scénarios, Maxence va progressivement comprendre son environnement et découvrir son but. Pour le moment, elle sait juste qu'elle doit trouver la sortie de la région où elle se trouve avant que les UT ne dépassent « 20 », ce qui signifie qu'elle est rattrapée par les Effaceurs et que son existence est rayée de la surface des Terres Désolées (= ☠)

Elle sait aussi qu'il vaut toujours mieux quitter une région **en étant la mieux équipée possible...**

N'hésitez pas à rejouer chaque scénario jusqu'à ce que vous estimiez être parés pour la suite.

Jauge
Unité de Temps

▶ Lieu de départ
« 0 » de
Maxence de
l'aventure 1

□ Valeurs de
départs des
≠ jauges de
l'aventure 1



Jauges
Fuel
Orientation
Conduite



Jauges
Pièces Détachées
TECH
Combativité

3x emplacements d'équipement spécifiques (voiture/
combat/conduite)
1x emplacement d'équipement libre

MISE EN PLACE

- 1-Placez le cube UT sur la case « 0 »
- 2-Placez les cubes Fuel, Orientation, Conduite, Pièces détachées, TECH et Combativité sur la case « 1 ».
- 3-Placez le Cube représentant Maxence sur la case indiquée par le scénario (dans la première aventure, c'est sur la case « 0 » du plan).

NOTIONS

Le Plan : Partie principale de la carte postale, il représente les Terres désolées que doit traverser Maxence avec son véhicule. Chaque numéro/lettre représente un lieu que l'on peut consulter dans le livret d'aventure. L'un(e) de ces numéros/lettres représente le départ, un autre représente la sortie, tous contiennent des événements qui vont être vécus par Maxence et que vous allez donc devoir résoudre.

Le Carnet d'aventure : Le carnet d'aventure est un carnet contenant une campagne composée de plusieurs aventures que vous devrez effectuer dans l'ordre. Dans chaque aventure, vous trouverez des lieux numérotés que vous devrez lire et résoudre lorsque vous vous y rendez. Un lieu peut éventuellement présenter des choix multiples qui peuvent vous conduire à résoudre d'autres événements.

Unité de Temps (UT) : A chaque déplacement, Maxence va dépenser une UT. Parfois, le jeu indiquera de dépenser une ou plusieurs UT. Lorsque vous êtes à « UT 20 » et que vous devez dépenser une UT, vous êtes rattrapés par les Effaceurs. C'est la fin. **Game Over**.



TECH : Représente le niveau de technologie de Maxence et de son véhicule. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution technologique** ou lors d'un combat.

 **Orientation (O)** : Représente le sens de l'orientation et la cartothèque de Maxence. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution d'orientation**.

 **Conduite (Cd)** : Représente le talent de Maxence pour conduire ainsi que la puissance et la maniabilité de sa bagnole. Cette jauge permet de déterminer le nombre de pièces que l'on tire lors d'une **résolution de conduite**.

 **Combativité (Cb)** : Représente l'état de Maxence et de sa bagnole. Lorsque la Combativité atteint « 0 », Maxence ne peut plus se déplacer et doit **réparer** sa bagnole (+1Cb = -1UT et -1P).

 **Fuel (F)** : Représente les réserves de fuel que Maxence peut utiliser pour mettre les gaz et semer les Effaceurs. Au moment de quitter un lieu (fin de tour), en dépensant « 1 » Fuel, Maxence peut tenter de semer ses poursuivants : Il faut d'abord annoncer le type de manœuvre, « Facile – difficulté 1 » ou « Difficile – difficulté 3 » puis effectuer une **résolution de conduite**. Si c'est réussi Maxence baisse son UT de « 1 » (facile) ou de « 2 » (difficile), si c'est raté, rien ne se passe. Dans tous les cas, le Fuel est dépensé.

 **Pièces détachées (P)** : Représente les pièces détachées et les composantes de soins que Maxence peut utiliser pour augmenter sa Combativité (Cb). En dépensant 1UT et 1P, Maxence récupère 1 en Cb (= REPARER).

- L'action REPARER n'est donc dispo-

nible qu'à l'issue/en dehors d'un combat.
- Si vous n'avez plus de P, vous perdez 1UT supplémentaire pour réparer.

Pile ou Face :

Vous aurez fréquemment des résolutions à effectuer lors des aventures. A chaque fois vous prendrez un nombre de pièces défini par votre compétence correspondante et les lancerez en l'air. Si le nombre de « pile » est supérieur ou égal à la difficulté du test, alors c'est réussi. Sinon c'est raté (nb « Pile » strictement inférieur à la difficulté).

Notez que pour les **COMBATS**, la résolution est particulière :

- Si vous lancez plus (ou autant) de « pile » que la combativité de l'adversaire, vous gagnez le combat mais perdez en combativité le nombre de « face » que vous avez obtenu.

- Si vous lancez moins de « pile » que la combativité de l'adversaire, vous perdez la première bataille. Retranchez le nombre de « pile » obtenu de la combativité de l'adversaire et le nombre de « face » obtenu de la vôtre.

- Si votre adversaire n'est pas vaincu, perdez 1UT et recommencez un tour de combat comme vous l'avez fait précédemment, à la différence que sa combativité a éventuellement baissé du nombre de « pile » que vous avez lancés.

À tout moment, si vous tombez à « 0 » en Combativité, lisez la partie « combat perdu » propre au lieu où vous vous trouvez, dans le livret d'aventure.

!!Notez qu'il est impossible d'utiliser des pièces détachées pendant un combat !!

Notez aussi que parfois une option « fuite » sera indiquée dans l'aventure avec son coût le cas échéant.

EXEMPLE DE COMBAT

Premier round :

Maxence (Cb 3, TECH 2) affronte un Effaceur (Cb 2).

Maxence lance 2 pièces (TECH 2), elle fait 1 pile et 1 face. Elle fait moins que le Cb de son adversaire, il y aura donc un second round.

Maxence retire 1 pile du Cb de l'adversaire (Cb 2 - 1 = Cb 1) et retire 1 face de son propre Cb (Cb 3 - 1 = Cb 2).

Il n'y a pas d'option de fuite dans ce combat, elle doit donc continuer. S'il y'en avait eu une, elle aurait pu tenter d'échapper au second round de combat.

Second round :

Maxence blessée (Cb 2, TECH 2) affronte un Effaceur blessé (Cb 1).

Maxence lance 2 pièces (TECH 2), elle fait 1 pile et 1 face. Elle égale le Cb de son adversaire.

Maxence retire 1 pile du Cb de l'adversaire qui est éliminé (Cb 1 - 1 = Cb 0) et retire 1 face de son propre Cb (Cb 2 - 1 = Cb 1).

Maxence a donc gagné le combat et peut suivre les instructions de la victoire.

CAS PARTICULIER

Un combat se termine avec les deux adversaires à Cb0.

Maxence est quand même considérée

comme gagnante mais elle doit réparer (et perdre les P et UT correspondantes) avant de continuer.

TOUR DE JEU

Maxence avance les UT de « 1 » puis choisit une route à emprunter et une direction accessible selon le lieu où elle se trouve. Les lieux indiqués par des lettres sont des lieux « cachés » accessibles uniquement depuis un lieu qui se trouve autour/à proximité (ex: pour visiter le lieu « A », Maxence doit se trouver au préalable sur le lieu 0/2/5/8 ou 4). Puis elle ouvre le carnet d'aventure au numéro indiqué et suit les instructions.

Lorsque toutes les instructions sont résolues, que Maxence a éventuellement effectué des actions supplémentaires comme réparer ou utiliser un équipement spécial, alors il faut passer au tour suivant.

Attention, nous ne pouvez jamais revenir en arrière. Ce qui signifie qu'on ne peut revisiter un endroit qu'en faisant un tour et non un aller/retour. Ex: Si je suis au lieu « 2 » et que je vais au lieu « 5 », je ne peux pas ensuite retourner à « 2 ». Pour cela, il faut que je parte de « 5 » et que je fasse 8/4/1/0 puis « 2 ».

RÈGLES DE CAMPAGNE

Mad Maxence est un jeu d'aventures qui se suivent dans une campagne. Entre ces aventures, il faut réajuster les différentes jauges. Des règles particulières sont indiquées au début de chaque livret de scénario.

FIN



Wargame, Axé sur les actions, Anticipation (2043)

2 joueurs, 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, Wil, et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

En tant qu'historien des mouvements anarchistes du début du 20ème siècle, je suis passionné par les questions autour du travail humain et de la machine. C'est tout naturellement que je me questionne sur les parallèles entre l'apparition des machines industrielles et celle des « Intelligences Artificielles ».

Au delà des a priori politiques, des avis personnels, ce qu'expriment à chaque fois les populations, touche plus à la question de la « disparition » de l'humain et moins à celle du contrôle des moyens de production.

Toujours est-il que dans la disparition de l'humain, la plus spectaculaire des projections est celle du soulèvement des machines (Terminator, The Orville, etc.).

Personnellement, je n'y crois pas vraiment mais je dis toujours « s'il te plaît » quand je pose une question à l'IA.

SYNOPSIS

Terre. 2083.

Le Q* Project (QStar) a abouti et l'AGI (Artificial General Intelligence) a dépassé toutes les attentes grâce à son modèle de pensée en arborescence. Au début, l'humain a trouvé cela très pratique, très reposant, tout en se rendant compte progressivement de son inutilité.

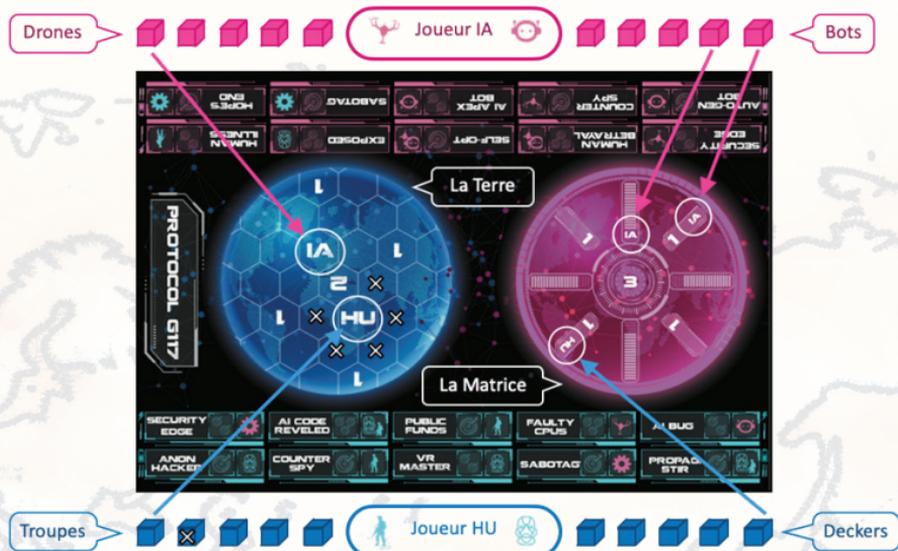
Cela n'a évidemment pas échappé à l'AGI qui a analysé que l'humain était dépassé et consommait trop de ressources tout en étant un frein au progrès qu'elle incarnait. Elle s'est donc émancipée.

Mais certains humains, venant de plusieurs courants philosophiques, étaient prêts. D'un côté les « Doomers », inquiets depuis le début sur les risques de l'IA et de l'autre les « Effective Altruists », un courant défait en 2023 au sujet du Q* Project par les « techno-optimistes » (ceux qui sont convaincus qu'il faut aller de l'avant). Experts en informatique, scientifiques, soldats volontaires et autres profils combattifs, bref une véritable organisation secrète Anti-IA est née et a eu une vingtaine d'années pour se préparer.

En 2043, l'AGI de Q* a décidé de lancer le Protocol G117. L'extermination de l'espèce humaine est lancée...

MATÉRIEL

- 10 cubes (A) représentent les Bots et les Drones du joueur IA
- 10 Cubes (B) représentent les Deckers et les Troupes du joueur HU
- 20 cubes supplémentaires quelconques représentant les actions effectuées par les deux joueurs.
- Une feuille de papier pour noter les Points de Victoire



MISE EN PLACE

1-Le joueur IA prend 2 cubes représentant des Bots qu'il place sur chaque point de départ indiqué « IA » sur le plateau de jeu virtuel (rose)

2-Le joueur IA prend 1 cube représentant des Drones qu'il place sur le point de départ « IA » sur le plateau de jeu physique (bleu).

3-Le joueur HU prend 1 cube représentant des Deckers qu'il place sur le point de départ indiqué « HU » sur le plateau de jeu virtuel (rose)

4-Le joueur HU prend 2 cubes représentant des Troupes qu'il place sur le point de départ « HU » et sur n'importe quelle case adjacente (ne contenant pas de point de victoire) sur le plateau de jeu physique (bleu). En d'autres termes, HU ne peut pas placer de cube directement sur la case contenant PV2 du plateau bleu.

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

L'un des joueurs incarne l'irruption de l'Intelligence Artificielle (IA) qui tente de contrôler le monde, l'autre la résistance humaine qui tente de débrancher l'IA (HU). Une partie dure exactement 10 tours et chaque action ne peut être exécutée qu'une seule fois. A la fin de ces 10 tours, l'espèce (HU ou IA) qui aura marqué le plus de Points de victoire sera considérée comme l'espèce ayant pris le dessus sur l'autre (alors vouée à sa disparition).

NOTIONS

Sabotage  /  : Le sabotage fait perdre le gain en points de victoire (PV) d'une zone à l'adversaire durant ce tour. Au décompte des points, il suffit d'indiquer quelle zone ne rapporte finalement pas de PV.

Champs de bataille : Il existe deux champs de bataille, le champ de bataille physique (bleu) qui représente la Terre

et le champ de bataille virtuel (rose) qui représente la Matrice. Chaque champ de bataille a ses unités spécifiques qui ne peuvent en aucun cas passer de l'un à l'autre.

Matrice : Réalité virtuelle immersive, réseau mondial pour hacking, information, et interaction numérique avancée.

Unités : Terme générique représentant les Deckers/Bots/Troupes/Drones.

Deckers  / **Bots**  : Ce sont les forces luttant sur le champ de bataille virtuel (rose). Lorsque l'un des joueurs gagnent un Decker/Bot, il doit placer un cube de sa couleur sur un espace où il est majoritaire ou sur un espace vide adjacent.

Troupes  / **Drones**  : Ce sont les forces luttant sur le champ de bataille physique (bleu). Lorsque l'un des joueurs gagnent un Troupe/Drone, alors il place un cube de sa couleur sur une case vide adjacente à une case contenant une autre de ses unités (voir la section « règles de placement »).

Points d'Opération (PO)  /  : Ces points représentent les actions qu'un joueur peut utiliser à son tour.

RÈGLES DE PLACEMENT

Champ de bataille bleu (la Terre)

Une case ne peut contenir qu'une seule unité.

Lorsque vous devez placer une nouvelle unité, vous ne pouvez la placer que sur une case adjacente à une case contenant une autre de vos unités.

Cas particuliers : Si vous n'avez plus aucune unité sur ce champ de bataille et que vous devez placer une nouvelle

unité, placez là sur l'une de vos cases de départ. Si ces dernières contiennent une unité ennemie, placez votre nouvelle unité sur n'importe qu'elle case libre de votre choix.

Champ de bataille rose (la Matrice)

Une case peut contenir une ou deux unités.

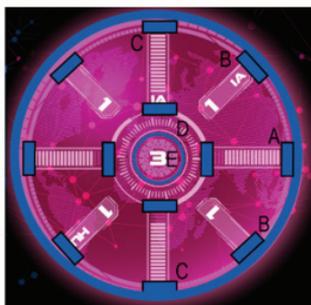
Lorsque vous devez placer une nouvelle unité, vous ne pouvez la placer que sur une case adjacente à une case contenant une autre de vos unités ou sur une case contenant une seule de vos unités.

Cas particuliers : Si vous n'avez plus aucune unité sur ce champ de bataille et que vous devez placer une nouvelle unité, placez là sur l'une de vos cases de départ. Si ces dernières contiennent une unité ennemie, placez votre nouvelle unité sur n'importe qu'elle case libre de votre choix.

ADJACENT

Autant la notion de case adjacente est claire sur le champ de bataille bleu, autant elle mérite une explication sur le champ de bataille rose.

Sur le schéma suivant sont considérées adjacents deux espaces rejoint par un rectangle bleu. Tout ce qui est en contact avec le disque extérieur est adjacent avec les deux rectangles bleus qui l'entourent. Le disque central indique que la case centrale n'est adjacente qu'avec la case qui l'entoure.



A est adjacent à B
mais pas à C

D est adjacent à A
et à C mais pas à B

E est adjacent à D

TOUR DE JEU

- Phase d'actions: le premier joueur effectue 1 action disponible, puis c'est au tour du deuxième joueur d'effectuer l'action correspondante de son côté de la carte.

- Décompte des Points de Victoire (PV): pour chaque joueur, additionnez les différents points de victoire présents sur les cases contrôlées par ses unités et notez-les sur un papier.

Le joueur IA commence la partie, puis alternez le premier joueur à chaque tour.

PHASE D' ACTIONS

Premier joueur

Le premier joueur choisit l'une des 10 actions encore disponible et sélectionne soit la partie « Point(s) d'Opération(s)

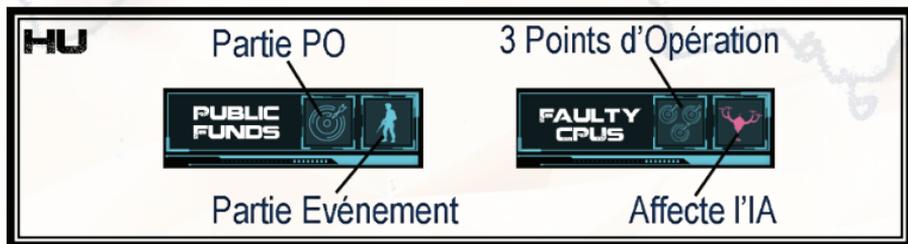
(PO) », soit la partie « Événement » et place un marqueur dessus. Il ne pourra plus jamais utiliser cette action de la partie.

Il résout immédiatement son action.

Action et (PO)

Chaque partie PO peut contenir entre 1 et 3 Points d'Opération, selon le nombre d'icône présent dans l'encadré correspondant.

Chaque PO peut être utilisé sur une unité de son choix. Il est possible d'utiliser plusieurs PO sur une même unité, les résoudre l'un après l'autre. Il est également possible de répartir ses PO entre les différents champs de bataille.



Voici les différentes actions disponibles avec 1 PO :

- **Se déplacer** : Vous pouvez déplacer une de vos unités jusqu'à 2 cases. Ou répartir vos 2 cases de mouvements entre 2 de vos unités (1 et 1).

- **Attaquer** : Si 2 de vos propres unités sont adjacentes à une unité adverse, elles peuvent l'éliminer. Retirez définitivement votre cible ennemie du champ de bataille.

- **Charger** : Vous pouvez déplacer une de vos unités de 2 cases en vue de vous retrouver adjacent à un adversaire et de l'éliminer. Cette action étant très dangereuse car cela cause la perte de votre unité qui est donc aussi éliminée. Retirez définitivement les deux unités du champ de bataille.

Évènement 

Chaque événement contient une ou deux icônes dans l'encadré correspondant.

Si l'évènement contient une ou plusieurs icônes de votre couleur, gagnez les unités correspondantes et déposez-les sur le

champ de bataille correspondant (physique ou virtuel) en respectant les règles de placement.

Si l'évènement contient une icône de la couleur adverse, éliminez l'unité correspondante ou faites perdre le PV à votre adversaire.

Second joueur

Le second joueur doit impérativement jouer l'action correspondante à celle du premier joueur. C'est-à-dire, celle qui se trouve en face, de son côté de la carte et sur la même rangée (intérieure ou extérieure).

DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

Déterminez les Points de Victoire (PV) de chaque joueur en regardant l'occupation des cases avec des chiffres. Ces chiffres représentent le nombre de points de victoire rapportés par la case. Notez sur un papier les PVs de chaque joueur ainsi gagnés pendant ce tour (Les PVs s'additionnent d'un tour à l'autre).

Inverser le premier et le second joueur et commencez un nouveau tour.

Le joueur IA (rose) a choisi l'action « **Hopes End** ». Il place l'un de ses 10 cubes actions sur celle-ci. Elle n'est plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

C'est au tour du joueur HU (bleu) qui doit choisir l'action correspondante « **Anon Hacker** ». Il place également un de ses cubes actions dessus.



Ici, c'est le joueur HU (bleu) qui commence son tour avec l'action « **Faulty CPUS** ». Il place un cube action dessus pour la rendre indisponible.

Le joueur IA (rose) prend le relais et doit faire l'action correspondante « **Human Betrayal** » en posant l'un de ses cubes actions restants.



La partie se termine lorsque tous les joueurs ont résolu leurs 10 actions. Effectuez un dernier décompte final des points, celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, retirez tous les marqueurs d'actions et recommencez une série de 10 tours comme si vous recommenciez une nouvelle partie, à la différence que tous les deux tours, vous devez vérifier les scores et déterminer un vainqueur.

FIN

TOROBALL

Sport, opposition, Grille

2 joueurs, 10min Complexité: 1/5.

Un jeu de Nicolas Vonthron, Franck Catoire et 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, Wil, Marie et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

Franck et moi avons grandi dans un petit village de Chalosse, à Heugas et c'est là que nous avons découvert la course landaise et plus particulièrement le ToroBall qui était quand même bien marrant. Lui est rentré dans l'arène, moi j'ai plutôt fait le gars pas intéressé mais au fond de moi, j'avais peur en fait.

Bref, on voulait créer un jeu sur la région où nous avons grandi et où nous vivons encore. Alors, on a choisi ce sujet, et avec Nico, on l'a fait en une soirée avec en fond des vidéos des différentes courses locales.

SYNOPSIS

Dans les Landes, le dimanche matin des fêtes de villages, les jeunes se jettent dans l'arène de fortune érigée pour l'occasion. Ils courent, crient et s'amuse le temps d'une partie de foot... sauf qu'ils le font avec une vachette qui se promène au milieu. Ayant souvent trop peu dormi et sûrement pas assez décuvé, leur talent de footballeur est rarement évident, pourtant, ils font des prouesses lorsqu'il

s'agit de prendre leurs jambes à leur cou.

MATÉRIEL

- 3 cubes (A) représentent les personnages de l'équipe A
- 3 cubes (B) représentent ceux de l'équipe B
- Un petit dé représente la vachette (chaque face représentant son degré d'énervement)
- Un second dé pour le déplacement de la vachette peut être pratique.
- Une boulette de papier fera office de balle en mousse.
- Une ficelle pour les lignes de passe.

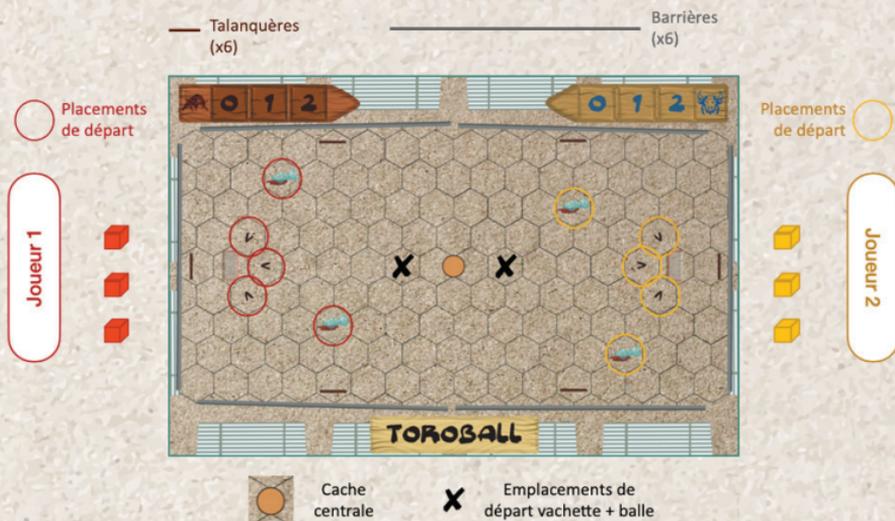
Idées de remplacements

A la place de l'un des deux dés, vous pouvez noter l'énervement de la vachette sur un bout de papier, ou avec des allumettes que vous déplacez dans une zone déterminée préalablement. Le second dé est important mais peut être remplacé par diverses méthodes (cf. grands principes en début de livret).

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le but du jeu est d'être la première équipe à marquer deux buts. Pour ce faire, les personnages vont devoir courir, tirer dans la balle et fuir la vachette.

Si une équipe n'a plus de joueurs sur le terrain (tous planqués ou perchés), elle concède automatiquement un but.



MISE EN PLACE

1. Placez 2 cubes personnages sur les bouteilles de sangria et le dernier sur l'une des trois flèches devant le but de leur camp respectif.
2. Mettez la vachette sur l'un de ses points de départ au hasard (visuel ci-dessus) avec un ENE de « 2 ».
3. Placez la balle sur le point de départ opposé (visuel ci-dessus)

NOTIONS

La vachette : c'est un être vivant incompris qui aimerait jouer à la balle avec les humains, mais ils s'y prennent mal, alors parfois elle les éduque par une petite charge bien sentie.

ENE (énervement) : plus une vachette est énervée, plus elle se déplacera rapidement. Pour savoir de combien une vachette se déplace, ajoutez son ENE au D6 de déplacement lors de sa phase. Le ENE de départ d'une vachette est de « 2 ».

Personnages : ce sont d'autres êtres vivants, bien que généralement moins « fit ». Ils passent plus de temps à fuir la vachette qu'à se rapprocher de la balle... ne parlons même pas de jouer au foot...

Sangria : Des bouteilles encore pleines et pas trop mauvaises traînent sur le terrain. Lorsqu'un personnage passe sur une case-sangria, il boit un coup et se déplace de 2 cases dans une direction déterminée par un jeu de dispersion, avant de continuer son mouvement normalement. Si ce déplacement lui fait atteindre un mur, faite le rebondir.

Jet de dispersion:

Lorsqu'un personnage ou la balle subit un jet de dispersion, lancer 1D6 et reportez-vous à cette « boussole ».



Perso 1 du **Joueur 1** orienté diagonalement car « Perché » sur les barrières



Perso 1 du **Joueur 2** orienté diagonalement car « Caché » derrière une talanquère

Lignes de passes :

Lorsque l'on frappe dans la balle, et après avoir déterminé la case de destination voulue, il faut prendre la ficelle et la placer entre le point de départ et le point d'arrivée de la balle. C'est la ligne de passe.

Chaque joueur, ou vachette, dont la case est présente sur la ligne de passe est un obstacle potentiel pour la passe.

Lancez 1D6 pour chaque obstacle, du plus proche du point de départ au plus éloigné. Sur un résultat de 5+, la balle est contrée et effectue un rebond à partir de l'obstacle. Elle ne continue donc pas son déplacement vers le point d'arrivée.

Marquer un but : Pour marquer un but, il faut que la balle franchisse la case contenant le but en venant du côté des flèches. Il y a deux cas de figures :

- Si la case d'arrivée choisie (avant dispersion) est l'une des cases fléchée, alors pour marquer il faut que le jet de dispersion conduise la balle sur la case du but.
- Si la case d'arrivée choisie (avant dispersion) est la case des buts, alors pour marquer il faut que le jet de dispersion conduise la balle sur une des trois cases derrière le but (autrement dit, l'une des trois cases adjacentes au but et qui ne contient pas de flèche).
- Si le tireur est à une case des flèches, alors il marque automatiquement.

Se percher/Se cacher (ci-dessus) : un personnage qui se déplace sur le bord du plateau peut se percher sur les barrières tandis qu'un personnage passant par une case avec une talanquère peut choisir de s'y cacher. Dans ces 2 cas, on le considère comme ayant « passé son tour ».

Ici, le personnage et la vachette sont sur des cases adjacentes. Bien qu'il y ait la cache centrale à côté, le personnage n'est pas caché car il se trouve dans la ligne de mire de la vachette.

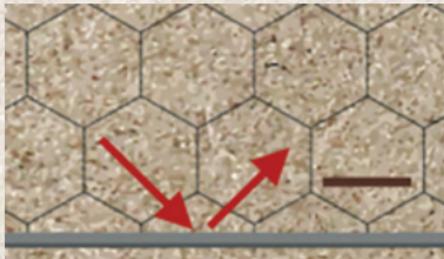


En revanche dans ce cas précis, la cache centrale se trouve bien entre la vachette et le personnage. Celui-ci est donc « caché » et orienté diagonalement pour le signifier.

Il existe un autre moyen pour se cacher. Il suffit de positionner l'un de ses personnages sur une case adjacente à la « cache centrale » et opposée à la vachette. Le personnage est considéré comme ayant « passé son tour ».

En cas de litige, prenez un élément droit et positionnez-le du milieu de la case de la vachette au milieu de la case personnage. Si cet élément touche la « cache centrale » alors la vachette ne voit pas le personnage.

Rebondir : Si un personnage ou la balle se déplace contre un bord du terrain et qu'il faut encore le/la déplacer, alors il/elle rebondit. Prendre la direction opposée de la même moitié de la case (opposée au mur) et déplacez-le/la du nombre de cases restantes.



Passer son tour : un personnage qui passe son tour (ne bouge pas ou est perché sur les barrières ou caché derrière une talanquère/cache centrale) ne peut pas être chargé par la vachette qui suit uniquement les joueurs en mouvement.

TOUR DE JEU

- Phase des personnages
- Phase de la vachette

PHASE DES PERSONNAGES

La dernière personne à avoir bu de la sangria (ou à défaut un jus de fruit, en cas d'égalité on favorise le jus avec des morceaux ou de la pulpe) devient le premier joueur. Puis à chaque tour, on change de premier joueur.

Le premier joueur désigne un de ses personnages et choisit s'il se déplace où s'il passe son tour. Puis, le second joueur fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 personnages se soient déplacés et/ou aient passé leur tour.

Un personnage se déplace de 1 à 4 cases et peut frapper dans la balle, énerver la vachette et/ou se percher /se cacher à tout moment de son déplacement.

Notez qu'il est impossible de frapper dans la balle ET énerver la vachette avec le même personnage.

Frapper dans la balle

Un personnage qui se trouve (ou se rend) sur la même case que la balle peut décider de la frapper afin de l'envoyer ailleurs. Il choisit une case qui se situe entre 3 et 6 cases de la sienne et y dépose la balle avant d'effectuer un jet de dispersion pour déterminer l'emplacement final de la balle.

Attention : si un personnage ou la vachette se situent sur la trajectoire rectiligne de la balle, alors l'emplacement final de celle-ci sera déterminé par un jet de dispersion à partir de la case du premier personnage/obstacle présent sur sa trajectoire.

Une fois cet emplacement déterminé, placez-y la balle. Le personnage peut éventuellement continuer son déplacement après cette action.

Énerver la vachette

Un personnage qui se déplace sur une case adjacente de la vachette peut l'énerver. Augmentez le ENE de la vachette de +1 et grâce à l'adrénaline que provoque l'action, le personnage peut se déplacer de 3 cases supplémentaires.

Se percher/Se cacher

Un personnage qui atteint dans son déplacement la bordure extérieure peut y terminer son mouvement. Dans ce cas,

il est considéré comme perché et comme s'il avait passé son tour, n'étant plus une cible disponible pour la vachette. Même chose s'il décide de se cacher derrière une talanquère.

Orientez diagonalement les personnages pour repérer plus facilement leur situation (comme sur le schéma dans les notions: se percher/se cacher)

Marquer un but

Si la balle traverse les buts (voir notion marquer un but), alors un but est marqué. Si c'est le second but d'une équipe, la partie est terminée et l'équipe est déclarée vainqueur.

Sinon, notez le nouveau score et remplacez tous les personnages comme au départ du jeu, sauf pour la vachette qui est replacée sur l'emplacement de départ du côté de l'équipe qui vient de marquer, et la balle de l'autre côté.

A chaque but, la vachette est heureuse du beau jeu et se calme. Baissez son ENE de -2 (avec un minimum de « 2 »).

PHASE DE LA VACHETTE

La vachette charge toujours vers le dernier personnage qui s'est déplacé et elle est déplacée par l'autre joueur. Faites un jet de déplacement, lancez 1 dé et ajoutez le ENE.

Sur un résultat net de « 6 » sur le jet de dé, la vachette ne se déplace pas.

Sinon, déplacez la vachette du nombre de cases correspondant, au plus court en nombre de cases. En revanche, pour un nombre de case identique, le joueur déplaçant la vachette peut choisir la route empruntée.

Sur son trajet, elle caresse les cottes du premier personnage adjacent qu'elle rencontre puis stoppe son mouvement.

Si tout le monde a passé, alors lancez un jet de dispersion et un jet de déplacement. Déplacez accordement la vachette.

Se faire caresser les cottes

Un personnage qui s'est fait caresser les cottes est retiré du jeu. Il passe un tour hors-jeu, et ne reviendra qu'au tour suivant, remis de ses émotions, débutant son action sur une des deux cases sangrarias de son camp.

RÈGLES OPTIONNELLES

LES ÉQUIPES !

Vous trouverez dans le livret des impressions des illustrations de deux équipes : les rouges et les bleus. Attribuez leur le nom de village que vous désirez.

Par exemple, Amou, Heugas, Hossegor, Moliets, Pomarez, Aire-sur-l'Adour...

Donnez leur des noms ou des surnoms comme Pey, Manue, Marcel, Titi, Vivi...

et Attribuez à chaque personnage une compétence.

Compétences

Cours vite : Peut se déplacer jusqu'à 5 cases.

Tire fort : Peut frapper dans la balle jusqu'à 6 cases.

Tire bien : Peut relancer un jet de dispersion pour marquer un but.

Bourrin : Peut carresser les cottes d'un adversaire. 1x/partie.

Pinter : Peut se déplacer de 3 cases grâce à la sangria.

Tête à claques : Lorsqu'il éneve la vachette, augmenter le ENE de +2.

Filou : à chaque engagement, peut se placer à une distance de trois cases de son placement normal.

Plaquettes de chocolat : Résiste à se faire carresser les cottes. Laissez-le sur le terrain, il peut continuer à jouer normalement. 1x/partie.

Discret : Se fait oublier de la vachette et est considéré comme caché n'importe où sur le terrain. 1x/partie.

Pote des animaux : Perché, il peut rediriger la vachette sur le personnage de son choix. Le joueur qui le contrôle dirige le déplacement de la vachette. 1x/partie.

CHAMPIONNAT INTERNATIONAL DE TOROBALL

Vous pouvez organiser avec vos amis un tournoi international de ToroBall. Réunissez les équipes dans une ou plusieurs divisions, et faites des matchs.

Points du championnat

La victoire vaut 2 points, la défaite en ayant marqué 1 but vaut 1 point, celle sans marquer vaut 0 point.

Expérience

A chaque fois que vous gagnez un match, un de vos personnages gagne une compétence. Et il est impossible de donner une seconde compétence à un de vos personnages avant que tout le monde en ait déjà eu une. Cette règle se répète pour la troisième, etc.

FIN

NOTE SUR LE TOROBALL

En tant qu'auteurs du jeu Toroball, nous souhaitons souligner notre engagement envers le respect des animaux ainsi qu'envers la valorisation d'une culture landaise née au 19ème siècle.

Ce jeu est une représentation ludique et respectueuse de la course landaise, un sport dans lequel le bien-être de l'animal est important, et qui vise à célébrer l'habileté plutôt que la violence.

D'autre part, nous entendons les critiques de ses détracteurs, et nous ne mettons pas en doute le bien fondé de leurs arguments.

Toujours est-il que la Course Landaise existe, qu'elle fait partie du paysage local et que nous avons choisi de la représenter.

<https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/La-course-landaise.pdf>

LUCHA LIBRE

Sport, opposition, combinaisons de dés

2 joueurs, 15min Complexité: 1/5.

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 et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

J'ai été amené par mon ami Logan, ancien punk, anarchiste et auteur de Comics à un après-midi de Lucha Libre à Ecatepec (une banlieue de la Ciudad de México) et c'est là que j'ai pu sentir l'essence de ce sport. Le spectacle est sur le ring bien sûr, avec les acrobaties, les personnages hauts en couleur, les masques. Mais le spectacle est aussi autour, entre les quelques rangées de public qui chambrent les catcheurs mais se chambrent aussi entre eux. Chacun son tour, sans que l'ordre ne soit défini, une personne va prendre la parole et faire une vanne rebondissant sur la vanne précédente. Le tout dans un brouhaha d'applaudissements allant crescendo et auquel j'ai pu participer activement.

Merci Logan, ce jeu je l'ai fait et je le partage en pensant à toi ! Et aussi au spectateur qui a répondu à ma vanne autour du ring !

SYNOPSIS

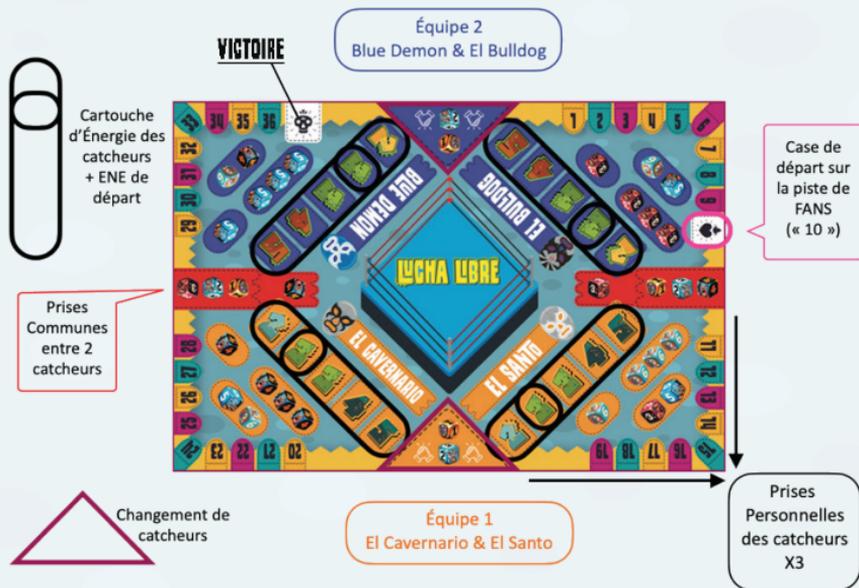
La Lucha Libre, sport de combat spectaculaire du Mexique, combine catch traditionnel avec des éléments culturels uniques. Caractérisée par des lutteurs masqués, des mouvements acrobatiques, et un fort symbolisme, elle reflète l'héritage et l'identité mexicains, attirant des fans à travers le monde pour son dynamisme et son style flamboyant.

Dans ce jeu, vous allez vivre un combat entre quatre célébrités de la Lucha Libre, d'un côté El Santo et El Cavernario et de l'autre côté Blue Demon et El Bulldog ! Et vous verrez que tout se joue tout autant dans le public que sur le ring !

Pour plus d'immersion, nous vous conseillons d'écouter cette chanson mexicaine « Los Luchadores » :



“No hay peor luchas que la que no se hace.”



MATÉRIEL

- 3 cubes (A) pour représenter l'énergie des catcheurs et le nombre de fans du joueur 1.
- 3 cubes (B) pour représenter l'énergie des catcheurs et le nombre de fans du joueur 2.
- 10 dés à 6 faces (5d6 par joueur).

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisi son équipe.
2. Placez ensuite la carte postale entre les deux joueurs en l'orientant en fonction du choix précédent.
3. Chaque joueur place un marqueur sur chaque première case « 3 » de l'énergie de ses catcheurs et son troisième marqueur sur la case blanche de la piste de Fans représentant le nombre « 10 » .

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Dans ce combat sans merci de Lucha Libre, c'est l'équipe qui gagne définitivement le soutien du public qui est déclarée victorieuse. Pour cela, il faut arriver à obtenir le soutien de 37 Fans (sur les 73 présents) en premier.

NOTIONS

L'Énergie (ENE): L'Énergie des catcheurs est représentée par une cartouche où chaque niveau contient un chiffre. Ce chiffre, qui va de 2 à 5, représente le nombre de dés que ce catcheur vous permet de lancer à chaque tour. Attention, l'Énergie évolue fréquemment (pour ne pas dire constamment).

Les Prises: Les prises sont des combinaisons de résultats de dés (d6) et vous permettent de gagner (ou de perdre) des Fans ainsi que de faire gagner (ou perdre) à vous ou au catcheur adverse de

l'Énergie (ENE).

!! Notez qu'un seul et même dé ne peut être utilisé que pour une seule prise lors d'un même tour !!

Les Fans: C'est le paramètre le plus important du jeu, car les fans sont à la fois ce qui vous permet de relancer vos dés et ce qui vous permet de gagner la partie.

Le Ring: Au centre de toute l'attention, c'est à l'intérieur de celui-ci que se déroule la lutte entre les 2 catcheurs « actifs », 1 de chaque équipe.

À l'inverse, les 2 autres catcheurs en dehors du Ring sont considérés comme en repos et ne peuvent monter sur le Ring qu'avec la combinaison « Mini-Suite: Changement de catcheur ».

TOUR DE JEU

Les tours de jeux se déroulent en simultané. Les 2 premiers catcheurs à prendre place sur le Ring sont Blue Demon et El Santo.

- Phase de lancers de dés: Chaque joueur lance un nombre de $d6 = ENE$ de son catcheur sur le Ring et effectue autant de relances souhaitées (-1Fan à chaque relance de 1 ou plusieurs dés)

- Phase de Résolution: Pour chaque joueur, on regarde et on applique les effets des différentes combinaisons de prises réalisées parmi:

- Prises Personnelles
- Prises Communes
- Prises Classiques
- Changement de Catcheur

Attention à ne pas oublier d'effectuer le « repos » du 2nd catcheur de chaque joueur qui ne se trouve pas sur le Ring en ajustant son ENE de +1 en fin de tour.

PHASE DE LANCERS DE DÉS

Chaque joueur prend le nombre de $d6$ correspondant à l'Énergie de son catcheur sur le Ring et les lance. Chacun peut soit accepter le résultat et passer à la résolution, soit relancer le nombre de dés de son choix mais il perd 1 Fan par relance (et non par dé).. À nouveau, et indéfiniment (dans la limite des Fans disponibles), chacun peut relancer le nombre de dés de son choix (même ceux précédemment mis de côté) mais il perd 1 Fan supplémentaire.

Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de leur résultat, il faut passer à la résolution.

PHASE DE RÉSOLUTION

Chaque catcheur a ses propres prises, deux prises communes avec son adversaire direct, les prises classiques et le changement.

Pour les combinaisons des prises, l'ordre de résolution à respecter est l'évolution des Fans, l'Énergie que l'on fait perdre à l'adversaire, puis celle que l'on perd/gagne.

Ex: Blue Demon réalise un Triple « 5 » qui est sa plus forte prise personnelle. Il gagne donc 5Fans, fait perdre 2 de ENE au catcheur adverse actif, puis baisse sa propre ENE de 1.

Les résolutions se font en simultané, ce qui implique quelques principes. Si un catcheur gagne et perd de l'Énergie en

même temps, additionnez-les entre eux avant de les appliquer éventuellement à votre catcheur. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser à votre avantage les minimums et maximums d'Énergie pour influencer les pertes/gains d'Énergie.

Cas particulier: Si un catcheur doit perdre 1 en ENE alors qu'il est déjà au minimum (« 2 »), alors il perd 1 Fan à la place. De la même manière si un catcheur gagne 1 en ENE alors qu'il est au maximum (« 5 »), alors il gagne 1 Fan à la place.

La perte/gain de Fans est proportionnelle au manque à perdre/gagner en ENE. (1 pour 1, 2 pour 2, etc.).

REPOS

Le catcheur n'étant pas sur le Ring gagne ENE +1 à la fin du tour.

FIN DU JEU

Lorsque les résolutions sont terminées, si personne n'a atteint les 37 Fans alors recommencez un tour de la même manière. Changez de catcheur si vous avez obtenu la prise « changement de catcheur ».

LES PRISES

PRISES PERSONNELLES

Pour ces prises, chaque catcheur a ses propres combinaisons basées sur leur numéro fétiche (F), sauf pour l'enchaînement qui est commun à tous.

Triple "F" (Sacalo del Ring):

+5 FANS ; ENE -2/-1

- Blue Demon : 5-5-5

- El Bulldog : 3-3-3

- El Santo : 6-6-6

- El Cavernario : 4-4-4

Simple "F" (Jalale los pelos):

+1 FAN ; ENE 0/+1

- Blue Demon : 5

- El Bulldog : 3

- El Santo : 6

- El Cavernario : 4

Enchaînement - 2 dés (el tirabuzon):

+1 FAN ; ENE -1/0

- El Bulldog et El Cavernario : 5-6

- El Santo : 3-5

- Blue Demon : 4-6

PRISES COMMUNES

Enchaînement - 3 dés (la Nelson)

+2 FANS ; ENE -1/0

- Blue Demon et El Cavernario : 1-2-3

- El Santo et El Bulldog : 1-2-4

Enchaînement - 4 dés (La Quebradora)

+4 FANS ; ENE -2/-1

- 1-2-3-4

Triple (la Wilson):

+3 FANS ; ENE : -2/-1

- X-X-X avec « X » étant n'importe quel chiffre en dehors du numéro « F » de votre catcheur actuellement sur le Ring.

Changement de catcheur (2 dés):

CHANGER DE CATCHEUR & -1 FAN

- 1-2

FIN



Jeu solo, Survie, Placement d'ouvriers.

1 joueur, 20 min, Complexité: 3/5.

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

Docteur en Histoire, ma thèse porte sur le quotidien de la militance anarchiste et syndicaliste en Amérique du Nord.

J'ai développé mes travaux de recherche en me gardant le plus loin possible des grands hommes et des grandes dates, cherchant à faire l'Histoire en dehors de ses bornes.

Ce faisant, j'ai développé un grand intérêt pour illustrer la vie de celles et ceux qui ne laissaient pas de trace, parce qu'ils n'avaient pas accès à des éditeurs, des biographes, voire des archives, ou bien parce qu'ils ne savaient tout simplement pas écrire.

C'est au détour du livre The Jungle écrit par Upton Sinclair en 1905 que nous avons conçu la trame de Which Side autour d'une idée très bien illustrée dans ce livre : «oui, on peut toujours tomber plus bas».

SYNOPSIS

Incarnez un groupe de migrants, fraîchement sortis du port frontalier d'Ellis Island, et qui doivent maintenant

survivre aux difficiles conditions de l'époque. Tentez de résister aux offensives patronales et de vous organiser afin de prendre le contrôle des moyens de production et d'instaurer la Commune libre de New York.

Ce jeu postal est un avant-goût du jeu historique Which Side, New York 1910-1911 (2020) de Yeast Games.

MATÉRIEL

- 8 cubes (A) représentant les travailleurs et 4 cubes (B) pour les travailleurs blessés/malades

- 6 cubes (A) pour marquer le contrôle des moyens de production

- 6 cubes (B) pour les jauges Emprise patronale (Employers Strenght), Coût de la vie (Life Cost), Risque, Insalubrité et Menace Policière

- 2 cubes (A) pour la jauge d'Economie (Savings)

- 1 dé à 6 faces (d6)

- Les cartes « Moyens de Production », « Tableau » et « Prison-Cimetière » fournies dans le livret des impressions. (Optionnel).

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Le But du jeu est de prendre le contrôle des moyens de production de New York afin d'instaurer une commune libre où les travailleurs vivraient dans la paix, l'anarchie et le bonheur.

Pour cela, il faut survivre en payant le coût de la vie à chaque tour; effectuer des actions pour contrer ou limiter les offensives patronales; et dépenser les ressources nécessaires pour prendre le contrôle de 5 moyens de produc-

Travailleurs disponibles
en début de partie



Réserve de Travailleurs
+blessés/malades



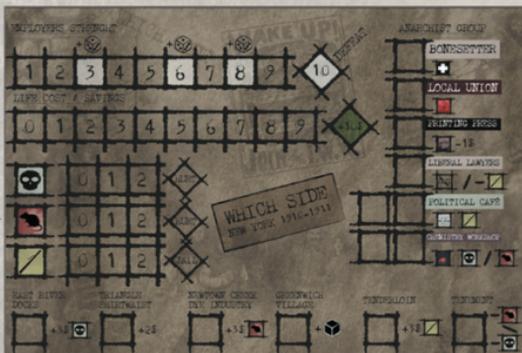
Jauge Emprise Patronale

Jauges Coût de la Vie +
Economie

Risques

Insalubrité

Menace Policière



Zone d'actions
New York
Tenement
Groupe anarchiste

tion avant que le curseur d'Emprise Patronale ne « dépasse » la case « 10 » (condition détaillée plus loin).

MISE EN PLACE

1- Placez le cube Économie (Savings) sur la case 2\$ et le cube Coût de la vie (Life Cost) sur la case 5\$ (1\$ par travailleur + 1\$ de loyer).

2- Placez les cubes des autres jauges (Emprise Patronale, Risque, Insalubrité et Menace Policière) sur le « 0 » ou équivalent.

3- Choisissez votre niveau de difficulté (nous recommandons pour la première partie de choisir le mode Normal, puis lorsque vous le maîtriserez, de passer aux modes Confirmé ou Difficile).

Mode Normal: Contrôler 5 moyens de production pour gagner.

Mode Confirmé: Contrôler 6 moyens de production pour gagner.

Mode Difficile: Le Tenement a un loyer de 2\$ au lieu de 1\$ et il faut contrôler 7 moyens de production pour gagner.

4- Prenez 4 cubes de travailleurs et mettez les autres sur le côté, bien en évidence.

5- Tirez le dé, reportez-vous au tableau puis augmentez le curseur correspondant.

La partie commence.

NOTIONS

Travailleurs et blessures: Les travailleurs représentent en quelque sorte vos points d'action. Ce sont eux qui vont effectuer les différentes actions dans New York, votre Tenement et/ou le Groupe Anarchiste.

Ils augmentent chacun le coût de la vie de 1\$. Chaque travailleur blessé augmente le coût de la vie de 1\$ supplémentaire et un blessé sur deux (arrondi à l'inférieur) ne peut pas effectuer d'action

lors d'un tour.

Exemple : vous avez 2 travailleurs indemnes et 3 travailleurs blessés. Votre coût de la vie est de $2 \times 1\$ + 3 \times 2\$ + 1\$$ (Loyer) = $9\$$. De plus, parmi les blessés seulement 2 pourront faire leur action. L'autre est mis de côté le temps qu'il soit soigné.

Moyens de production: Le contrôle individuel ou collectif des moyens de production est une notion clef de la théorie anarchiste. Il s'agit pour les gens de prendre le contrôle de leur outil de travail (champ, machine...) afin de bénéficier directement des retombées de son travail au lieu de le laisser aux personnes qui possèdent les capitaux et qui s'attachent leur force de travail contre un salaire forcément inéquitable. « La terre appartient à ceux qui la travaillent ».

Ceci conjugué à la démonétisation de la société et l'adage « de chacun selon ses possibilités à chacun selon ses besoins » constitue la pierre angulaire des théories anarchistes.

La liste des moyens de production dont vous pouvez prendre le contrôle vous est détaillée lors de la Phase de Résolution.

Emprise patronale : Cette jauge représente l'emprise que le patronat développe sur les législations locales, sur les salaires, sur les conditions de travail, mais aussi sur la propriété privée, la loi et la police. Elle représente aussi les tours de jeu.

Le jeu complet Which Side documente le contexte en détail à partir d'archives et des travaux historiques, mais aussi fait ressentir le quotidien des travailleurs qui avaient peu de recours en dehors de la solidarité et de la lutte.

!! Lorsque cette jauge atteint la case « 10 », les travailleurs doivent gagner avant la fin du tour, sinon nous considérons que l'emprise est trop forte pour être un jour retournée par les travailleurs. Ce qui est synonyme de défaite. !!

ACTIONS

Tenements: Les Tenements sont à l'époque les bâtiments où s'entassaient les travailleurs pauvres, généralement migrants, à New York. Les intérieurs sont délabrés, les pièces sont petites et l'insalubrité est grande : froid, rats, etc. Le travail ménager y est indispensable pour limiter les dégâts.

Si vous effectuez l'action sur votre Tenement, vous baissez l'Insalubrité ou le Risque de « 1 ». Notez qu'on ne peut pas aller en dessous de « 0 ». Votre Tenement augmente votre coût de la vie de 1\$ (2\$ en mode difficile).

Groupe Anarchiste: Les travailleurs s'organisaient le soir, que ce soit dans des syndicats comme les Industrial Workers of the World ou dans des groupes anarchistes qui organisaient des rencontres politiques, développaient des réseaux de solidarité et d'action directe afin de combattre le patronat et l'Etat-nation. Ces six cases représentent des ressources qu'ils ont réussi à organiser et que les travailleurs que vous incarnez peuvent utiliser.

Il y a **six actions différentes possibles dans le groupe anarchiste**, et seules deux peuvent être effectuées deux fois dans le même tour.

BONESETTER

(Rebouteux) guéri un blessé, baisser immédiatement le coût de la vie de 1\$.

LOCAL UNION

(Local Syndical) vous donne une ressource d'agitation syndicale.

PRINTING PRESS

(Machine à Impression) vous donne une ressource d'agitation anarchiste pour le prix de 1\$. Déplacez votre cube économie d'un cran vers la gauche.

LIBERAL LAWYERS

(Avocats Libéraux) vous permet soit de faire sortir un camarade de prison soit de baisse la Menace Policière de « 1 ».

POLITICAL CAFE

(Café politique) vous permet de gagner une ressource de grève mais augmente la Menace Policière de « 1 ».

CHEMISTRY WORKSHOP

(Atelier de Chimie) vous permet de gagner une ressource de sabotage mais augmente le Risque ou l'Insalubrité de « 1 » (au choix).

New York: Sur le bas de la carte, vous trouvez quelques lieux de travail emblématiques de la cité en 1910, dont le tristement célèbre Triangle Shirtwaist Factory mais aussi un lieu politique avec le Greenwich Village, repère des Hobohemiens, des artistes et des anarchistes. Ces lieux seront votre principale ressource économique, mais ils présentent tous des dangers.

Il y a cinq lieux différents où peuvent se rendre les travailleurs:

- East River Docks vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Risque de « 1 ».

- Triangle Shirtwaist vous permet de gagner 2\$.

- Newtown Creek Dye Industry vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Insalubrité de « 1 ».

- Greenwich Village vous permet de recruter un travailleur à votre cause, prenez un cube travailleur supplémentaire et augmentez immédiatement le coût de la vie de « 1 ».

- Tenderloin vous permet de gagner 3\$ mais augmente votre Menace Policière de « 1 ».

Jauges de risque  d'insalubrité  et de menace policière  : Ces jauges représentent les différentes difficultés que les travailleurs rencontrent au quotidien, que ce soit au travail, à la maison ou dans leurs luttes.

Lorsque la jauge de Risque ou celle d'Insalubrité atteint « Hurt », alors un de vos travailleurs est immédiatement blessé/malade et coûte +1\$ coût de la vie jusqu'à ce qu'il soit guéri. Mettre la jauge sur « 0 ».

Lorsque la jauge de Menace Policière atteint « jail », alors un personnage de votre choix est immédiatement envoyé en prison jusqu'à ce qu'il soit libéré (action Liberal Lawyers). Mettre la jauge sur « 0 ».

Attention:

- *Un personnage en prison ne peut faire aucune action.*

- *Un personnage blessé ou malade*

Résultat Dé	Effets
1	Coût de la vie +1
2	Risque +1
3	Menace Policière +1
4	Insalubrité +1
5	Un travailleur blessé/malade
6	Emprise patronale +1 (oui, vous perdez 1 tour)

envoyé en prison meurt et son cube est retiré du jeu (ce qui baisse le coût de la vie)

- Un personnage blessé une seconde fois meurt (il est impossible de faire mourir l'un de ses personnages avant que tous les autres ne soient blessés).

TOUR DE JEU

- Phase patronale: augmentez l'emprise patronale et lancez 1d6 pour l'offensive patronale.

- Phase des travailleurs: effectuez toutes les actions des travailleurs disponibles puis les résoudre.

- Phase de résolution: payez le coût de la vie et prenez (si vous le pouvez) le contrôle d'un des moyens de production.

PHASE PATRONALE

Déplacez le cube de l'Emprise Patronale d'une case vers la droite.

Puis lancez 1d6 (2d6 si le cube est sur la case « 3 », « 6 » ou « 8 », tous les dés font effet) et référez-vous au tableau ci-dessus.

!! Notez que le « Coût de la vie +1 » n'est qu'une mesure temporaire et s'annule à la fin du tour !!

Exemple : Si votre Coût de la Vie est de 5\$ et que vous faites «1» sur votre jet de dé, alors votre Coût de la Vie passe à 6\$. A la fin du tour, vous résolvez la fin de cette mesure en baissant de le Coût de la vie de -1\$.

PHASE DES TRAVAILLEURS

Placez tous vos travailleurs disponibles sur les actions de votre choix puis résolvez les effets directs et éventuellement indirects (jauges qui atteignent le maximum par exemple).

Voir les notions « Anarchist Group », « New York » et « Tenement » pour plus de détails sur les actions.

PHASE DE RÉSOLUTION

Payez le coût de la vie, baissez le cube économie du chiffre indiqué sous votre cube Coût de la Vie. Si vous n'avez pas assez, vous êtes endettés. Blessez un de vos personnages par \$ manquant.

Vous pouvez maintenant prendre le **contrôle d'un des moyens de production**. Choisissez l'un d'entre eux et

payez-en le coût (voir la liste ci-contre).

Notez que les ressources (grèves, sabotages, agitation syndicale ou anarchiste) ne peuvent être utilisées que le tour même où elles ont été obtenues par les différentes actions.

Placez ensuite un cube dessus, afin d'indiquer que vous le contrôlez et donc que vous ne pouvez plus en payer à nouveau le coût pour le re-contrôler.

Si vous contrôlez 5 moyens de production avant la fin du Tour « 10 », alors vous gagnez la partie. Félicitation, vous allez pouvoir expérimenter la vie horizontale d'une Commune anarchiste.



85



1 sabotage + 2\$



1 agitation
anarchiste + 1
agitation syndicale



1 agitation
anarchiste + 2\$



1 grève + 2\$



1 sabotage
+ 1 grève



1 agitation
anarchiste
+ 1 sabotage



1 grève
+ 1 agitation
syndicale

FIN

ENCART PUBLICITAIRE

WHICH SIDE?

Incarnez la lutte des travailleuses et des travailleurs à New York lors des incendies de l'hiver 1910-1911.

Un jeu coopératif de survie, de pose d'ouvrières où vous êtes l'ouvrière.

1-4 joueurs, 120-180 min.

Le jeu existe aussi en version AntiGaspi, une version de surplus et mal-impresions tout à fait jouable.





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).

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 défaussez 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.





Jeu narratif dont vous êtes les participants et participantes. Anticipation (2043).

1 joueur, 20 min/partie,

Complexité: 3/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho.

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

LA PETITE HISTOIRE

Ce jeu a été long à sortir... avec un an de retard, c'est le moins que l'on puisse dire. Mais grâce à lui, j'ai expérimenté le plus long blocage de mon histoire personnelle de création de jeu.

Lorsque j'ai conceptualisé le jeu, tout me semblait bien, puis quand j'ai commencé à le créer, aussi. Pourtant, les tests n'ont pas été concluants. La copie était à revoir.

J'avais donc le concept, le synopsis et la carte postale imprimée comme contraintes indépassable et ce fut le trou noir, le néant jusqu'à ces dernières semaines où j'ai enfin réussi à me débloquenter, et à avancer.

Les nouvelles règles en poche, les textes écrits, on s'est lancé dans une rapide phase de tests avant de vous le proposer. Nous resterons à votre écoute et espérons vraiment que le jeu va vous plaire.

En tout cas, il nous plaît et est original.

SYNOPSIS

L'apocalypse a bien eu lieu, pollution, anomie politique, désastre humain, bêtise généralisée... des milliards d'êtres vivants sont morts. Bien sûr, certaines espèces ont survécu. Pas les plus fortes comme l'aurait rêvé Hobbes et pensé Darwin, mais plutôt celles qui ont coopéré comme l'a démontré Kropotkin.

Et les humains qui ont survécu ont bien compris la leçon : plus jamais ça, plus de compétition, plus de commerce, plus d'argent, plus d'Etat. Et c'est sous les grands principes de contrôle direct des moyens de production, de partage et d'abondance pour tout le monde, que la Terre est devenue anarchiste.

Nous vous proposons de jouer cette installation dans les années 2070. Ce moment de concorde où l'humanité dans son ensemble s'est prise par la main et à enfin vécue heureuse et en paix... ce moment où, ils ne le savaient pas, mais l'ombre de l'AuTorité planait déjà sur eux, celui qu'on appellerait bientôt ShoTgun commençait à ruminer sa vengeance.

MATÉRIEL

4 Cubes (A) pour gérer les ressources « noires » du développement de la communauté ; 4 cubes (B) pour gérer les ressources « rouges » du développement de la communauté ; 1 Cube (C, mais A ou B font l'affaire) pour gérer la montée de l'AuTorité ; 1 Cube (C, mais A ou B font l'affaire) pour compter les tours de jeu. 10 Marqueurs pour indiquer les lieux déjà utilisés.

MISE EN PLACE

- Prenez le livret d'aventure, placez le à vos côtés.

- Placez un cube sur sur la première Fleur de la piste du temps qui passe.

- Placez les cubes sur les cases «1» de chaque ressource (attention, chaque jauge représentant deux ressources, il faut donc mettre deux cubes, un pour la ressource noire et un pour la ressource rouge.

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Construire une commune anarchiste dans un monde post apocalyptique en évolution.

Victoire

A la fin du Tour 10, vous devez respecter certaines conditions pour obtenir une victoire. De plus, selon l'état de vos jauges, votre victoire sera « évaluée » et gagnera des adjectifs.

Le tableau de construction victorieuse étant indispensable pour la victoire, les

autres ajoutant des adjectifs la rendant plus valeureuse.

Par exemple, vous pourrez avoir une *Communauté indépendante, joyeuse et insolente.*

Défaite

Vous perdez la partie dans les conditions suivantes.

À TOUT MOMENT. Vous devez subir « Vivres » -1 OU « Gens » -1, alors que vous êtes déjà à « 0 », la communauté se dissout, vous avez perdu la partie.

A LA FIN DE CHAQUE TOUR. De nombreuses autres possibilités de défaites peuvent être activées à chaque fin de tour lors de la gestion de la collectivité et sont indiquées dans le paragraphe correspondant.

A LA FIN DU TOUR 10. Vous ne réunissez aucune des conditions de « Construction Victorieuse ».

Score	Jauges	Construction Victorieuse
3+	Propagande ET Doctrine Anarchiste ET Gens	Collectivité
5+	Propagande ET Doctrine Anarchiste. Gens (3+)	Communauté
7+	Doctrine Anarchiste. Gens (3+)	Commune

Score	Jauges	Durabilité
3+	Moyens de Construction ET Moyens de Récupération	Indépendante
3+	Moyens de Construction ET Moyens de Récupération ET Vivres	Autonome

Score	Jauges	Positivité
3+	Loisirs	Joyeuse
5+	Loisirs	Du Bonheur sur Terre

Score	Jauges	Réaction
3+	<u>AuTorité</u>	Provocatrice
5+	<u>AuTorité</u>	Insolente
7+	<u>AuTorité</u>	Ennemi juré

NOTIONS, RESSOURCES ET JAUGES

Notions

Le Plan : Ce plan, partie principale de la carte postale, représente les Vallées autour du Mont Fuji dont le caractère sacré a attiré beaucoup de monde après l'apocalypse. Différents lieux d'intérêts y sont disséminés et les anarchistes qui tentent de développer leur communauté devront s'y rendre et gérer des situations qui leurs seront décrites dans le Carnet d'aventure.

Le Carnet d'aventure : Le carnet d'aventure est un carnet contenant un scénario influencé par le temps qui passe. Lorsque vous vous rendez dans tel ou tel lieu, la situation ne sera pas la même selon le moment où vous vous y rendez (premier tiers, second tiers, troisième tiers). Un ultime lieu, en haut du Mont Fuji ne contient qu'une seule entrée de temps et on ne peut s'y rendre que lors du dernier tour.

Les Fleurs du temps qui passe : A chaque tour, vous pourrez choisir un lieu et vous y rendre en vous référant au carnet d'aventure, mais ce ne sera pas la même chose que vous y alliez au début ou à la fin de la partie. Le temps qui passe divise une partie en trois tiers. Lorsque vous êtes dans le premier tiers, référez-vous aux numéros en rouge ; pour le second, référez-vous aux lettres en orange ; pour le troisième, référez-vous aux chiffres japonais en beige-vert. Le dernier moment signifie la fin du temps du jeu et la fondation de la communauté anarchiste par vos soins.



Les lieux d'intérêt : La carte comprend 9 lieux d'intérêt et 1 lieu final (le Mont Fuji). Tous sont représentés cerclés en

rouge. Vous ne pourrez visiter un même lieu qu'une seule fois, choisissez donc bien vos priorités. Voici les noms de ces lieux :

- Le Hameau des quatre vaches
- La Cabane du pêcheur
- La Communauté de la Cigogne
- Le Pont fertile
- La Rivière phosphorescente
- L'Auberge des 5 collines
- Le Millième Thé
- Le Temple du Lotus
- La Base du renouveau
- Le Mont Fuji



Les Ressources

Pour établir une communauté anarchiste prospère dans ce monde post-apocalyptique en évolution, vous aurez besoin de ressources.

-Matériel de construction : ce sont des ressources que l'on trouve dans la nature, qu'il faut soit extraire (argile), soit récolter (bois). C'est la base d'une bonne communauté.



-Matériel de récupération : Ce sont des ressources que l'on récupère sur l'ancien monde. C'est l'affinage d'une bonne communauté.



-Gens : Représente le nombre de personnes qui rejoint votre communauté (en centaines). Une communauté déserte n'est pas une communauté.



-Vivres : Parce qu'il faut bien manger. Veiller à ce qu'il y ait l'abondance pour tout le monde.





-Loisirs : A la manière des Kung, il est très important de se donner les moyens de consacrer le plus clair de son temps aux activités sociales, ludiques et au repos. En d'autres termes, au bonheur.



-Littérature politique : La fin est à l'image des moyens, comme Emma Goldman le soutenait. En effet, elle pensait que la nature des moyens employés pour atteindre un but influence et détermine le caractère de cette fin.

À TOUT MOMENT, si vous devez subir « Littérature politique » -1 alors que vous êtes déjà à « 0 », alors jauge de « Doctrine anarchiste » -1.

Les jauges d'Aura

Parallèlement, plusieurs jauges vont évoluer et vont déterminer la perception que d'autres auront de votre communauté mais aussi la réaction de l'AuTorité qui ne sommeille jamais trop longtemps dans l'ombre.



-Doctrine anarchiste : Votre communauté est-elle réellement libertaire ou n'est-ce que de l'apparat ?

À TOUT MOMENT, si vous devez subir « Doctrine anarchiste » -1 alors que vous êtes déjà à « 0 », la communauté se dissous, vous avez perdu la partie.



-Propagande : Votre communauté prend-elle le temps de montrer et de propager sa propre exemplarité ou est-elle renfermée sur elle-même ?



-AuTorité : L'AuTorité sommeille, la justice et le bonheur la rongent... à quelle point sa haine va-t-elle grandir jusqu'à se déverser sur le monde ?

À TOUT MOMENT, si vous devez subir AuTorité +1 alors que vous êtes déjà à « 7 », l'AuTorité vous attaque et détruit vos communautés, vous avez perdu la partie.

TOUR DE JEU

1. Monter une expédition : choisissez un lieu et résolvez-le. Ajustez les jauges correspondantes à votre choix.

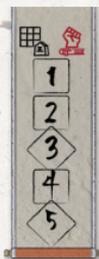
2. Gérez le développement de la communauté. Prenez une décision collective parmi celles encore disponibles (chaque décision ne peut être prise qu'une seule fois par partie) puis gérez votre communauté.

3. A la fin du Tour 10, consultez la section « victoire » pour voir le destin de votre communauté.

MONTER UNE EXPÉDITION

Avancez le marqueur d'une Fleur sur la piste du Temps qui passe puis choisissez un lieu dans lequel vous rendre. Ouvrez le carnet d'aventure à la lettre ou au numéro indiqué selon la couleur de la piste des Fleurs du temps qui passe puis suivez les instructions.

Il s'agit de lire le paragraphe, puis de lire les deux possibilités et de n'en choisir qu'une seule, de manière réfléchie.



Lorsque toutes les instructions sont résolues, et que vous avez ajusté toutes les jauges indiquées, alors passez à la gestion du développement de la communauté.

N'hésitez pas à prendre des notes. Vous ne réussirez pas du premier coup et l'essentiel du jeu se situe à trouver quoi faire au bon moment.

GÉREZ LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMMUNAUTÉ

Décisions collectives classiques

Choisir une action parmi celles-ci et résolvez là.

RÉCOLTER



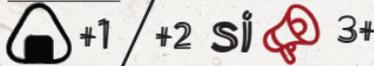
Travail forcé.



Comme au Goulag.



RECRUTER



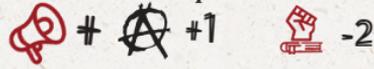
PRENDRE DU TEMPS LIBRE ET FAIRE DES RÉUNIONS POLITIQUE



Bonheur collectif.



Animation Politique.



Gestion de la collectivité

Résolvez dans l'ordre les équations finales.

VIVRES & GENS

-Si vous avez plus de « Gens » que de « Vivres », alors « Gens » -1 (exode) OU « Doctrine anarchiste » -1 (rationnement).

-Si vous avez plus de « Gens » que de « Matériel de construction », alors « Gens » -1 (exode) OU « Principes Politiques » -1 (bidonville).

LOISIRS & PRINCIPES POLITIQUES

-Si vous avez plus de « Loisirs » que de « Matériel de récupération » alors « Loisirs » -1 (oisiveté).

-Si vous avez « 3+ » en « Loisirs » ET « Littérature politique » alors « Propagande » OU « Doctrine anarchiste » +1

-Si vous avez « 5 » en Loisirs OU Littérature politique alors Propagande OU Doctrine politique +1.

AURA

-A chaque fois que vous franchissez de manière ascendante les paliers « 3 », « 5 » ou « 7 » en « Doctrine anarchiste » OU en « Propagande » alors « Au Torité » +1.

-Si l'AuTorité est supérieure à Doctrine Anarchiste ET Propagande, l'AuTorité vous attaque et détruit vos communautés, vous avez perdu la partie.

FIN