



**TRIGGER
WARNING**



LIVRET DE RÈGLES

PRÉSENTATION

Vous êtes tous réunis autour de cette table pour une raison : sortir d'ici vivant et effacer vos dettes. Mais sachez-vous, un seul d'entre vous y parviendra.

MATÉRIEL



13 CARTES CHAMBRE
(7 POW!, 6 CLIC)



18 MARQUEURS DE VIE
(9 ROUGES 9 BLEUS)



18 JETONS OBJET

EFFET DES OBJETS

	x2	Élimine le grand boss d'égout dans un dégoûter (sauf gaz roses)
	x4	Inverse le type de chambre
	x3	Regardez dans la chambre
	x3	Touche un objet au choix (sauf la main)
	x2	Échange d'objets entre chambres (sauf main additionnelle à échanger avec soi-même)
	x2	Prend le marqueur de vie
	x2	Consulte la débarras, ramène les sacs à l'extérieur placés dans le dégoûter et enlève-les

ÉLIMINÉ

6 CARTES EFFET / ÉLIMINÉ



JETON 1^{ER} JOUEUR



SAC EN TISSU



VIDÉO DES RÈGLES

MISE EN PLACE

1. Placez tous les jetons *OBJET* dans le sac.
2. Chaque joueur reçoit 1 carte d'*EFFET*, 3 *MARQUEURS DE VIE* et pige 2 jetons *OBJET* dans le sac. Un joueur, choisi au hasard, reçoit le jeton *1^{ER} JOUEUR*.
3. Le *1^{ER} JOUEUR* mélange toutes les cartes *CHAMBRE* et en révèle 8.
4. Les 8 cartes révélées sont mélangées, puis disposées en une pile face cachée appelée *CHARGEUR*.


La première carte du *CHARGEUR* représente la *CHAMBRE* du revolver.

Chaque joueur peut avoir au maximum 3 MARQUEURS DE VIE et 3 OBJETS simultanément.



PARTIE CLASSIQUE

1. Au début du tour, le joueur actif peut utiliser autant d'objets qu'il le souhaite.
2. Ensuite, il désigne la cible du tir (un autre joueur ou lui-même) avant de révéler la carte chambre. Si la carte est;
 - **Pleine (POW!)**, elle inflige 1 dégât et la cible retourne un marqueur de vie.
 - **Vide (CLIC)**, elle inflige 0 dégât, et la cible pioche un jeton objet dans le sac.

La carte est défaussée face visible. Le reste de la défausse **NE PEUT PAS** être consultée (sauf à l'aide d'un objet recharge ).

Le tour du joueur actif prend fin (puis le jeu se poursuit dans le sens horaire).



PARTIE CLASSIQUE

La manche prend fin lorsque le chargeur est vide (à l'épuisement du paquet). Les joueurs peuvent conserver un objet et remettent les autres dans le sac.

Ensuite, ils piochent autant d'objets que de marqueurs de vie qu'ils ont en moins.

Le joueur **À GAUCHE DU DERNIER TIREUR** devient le premier joueur. Il effectue les étapes 3 et 4 de la mise en place.

La partie prend fin lorsqu'une seule personne possède un ou plusieurs marqueurs de vie.

Lorsqu'un joueur en élimine un autre, il lui prend un objet au choix (si applicable). Les autres objets sont remis dans le sac.



MODES ALTERNATIFS

La mise en place et les règles ne changent pas par rapport au mode classique. Vous pouvez mélanger les modes de jeu.

MODE EXPERT

Les objets restent cachés (vous pouvez regarder les vôtres). L'ordre de leur utilisation doit être programmés au début de votre tour. L'entièreté de la défausse est cachée.

MODE POINTAGE

Lorsqu'un joueur en élimine un autre, il prend tout ses marqueurs de vie. Il les place du côté symbole, au-dessus de sa carte effet. Le vainqueur ajoute ses marqueurs de vie restants à son pointage. Au fil des parties, le premier à 10 points l'emporte.



MODE ÉQUIPE

Formez des équipes de 3 (Rouge vs Bleu). L'ordre de jeu alterne entre les équipes. Au sein des équipes, l'ordre est au choix des joueurs. En plus des actions de base, un joueur peut utiliser un objet sur un coéquipier ou lui en donner un. Les joueurs peuvent tirer sur des membres de leur équipe. La dernière équipe avec un joueur en vie remporte la partie.

MODE 7 JOUEURS ET PLUS

(COPIE DE JEU SUPPLÉMENTAIRE REQUISE)

Répartissez les joueurs aussi équitablement que possible entre les deux jeux. Chaque joueur utilise le jeu qui lui est assigné, mais peut viser n'importe qui. Les règles restent inchangées.



MODE BEUVERIE

Buvez à chaque dégât reçu. Le tireur boit si la chambre est vide et qu'il visait quelqu'un d'autre que lui-même.

(Buvez de manière responsable.)

CRÉDITS

Conception, Développement, Producteur, Conception graphique, Direction artistique, Éditeur :
Hugo Leblanc

Illustration : Math Lamarre (@math.lamarre)

Relecture : Phillippe Lafrance

Testeurs : Étienne, Guillaume, William, Antoine, Morcel, Jonathan, Kim, Kelly-An, Marc, Laurence, Claudine, Johana, Valérie, Phillippe

Merci, sans votre aide, le jeu ne serait pas ce qu'il est maintenant.



® 3235, avenue de la
Gare, Mascouche,
J7K 3C1 (Québec)
Canada

info@g1idgames.com
g1idgames.com

©2025 G1ID et son logo son © de G1ID.
Trigger Warning est TM & ® de G1ID.
L'illustration est © de G1IDGames. Tout
droit réservés. Aucune partie de ce produit
ne peut être reproduite sans autorisation
spécifique. Fabriqué en Chine.
Déconseillé aux enfants de moins de 9
ans.