



LIVRET DE RÈGLES

PRÉSENTATION

Pas de croupier. Pas de règles. Bluffe si tu peux, triche si tu l'oses, mais quand l'arme est entre tes mains, impossible d'échapper à la vérité.

Fais tourner le barillet et appuies sur la détente.

MATÉRIEL



13 CARTES CHAMBRE
(7 POW!, 6 CLIC)



18 MARQUEURS DE VIE
(9 ROUGES 9 BLEUS)



6 CARTES EFFET / ÉLIMINÉ



18 JETONS OBJET



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 et le jeu se poursuit en 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 programmé et annoncé au début de votre tour. Toute la défausse reste cachée.

MODE POINTAGE

À la mise en place, donnez aux joueurs des ♥ ayant le même symbole 🕒. Lorsqu'un joueur en élimine un autre, il prend tout ses ♥. Le vainqueur ajoute ses ♥ restants à son pointage. Au fil des parties, le premier à 10 points l'emporte.



MODE ÉQUIPE

Formez des équipes de 3 ( vs ).

L'ordre de jeu alterne entre les équipes. Au début de la partie, chaque équipe choisit l'ordre de jeu de ses joueurs.

En plus des actions de base, un joueur peut utiliser un objet sur un coéquipier ou lui en donner un.

Les tirs peuvent cibler des coéquipiers.

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, Conception
graphique, Direction artistique, Éditeur :

Hugo Leblanc

Illustration : Math Lamarre

Relecture et correction : Phillippe Lafrance

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

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



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

hello@g1idgames.com

www.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.