



TRIGGER WARNING

 RULES / RÈGLES 

OVERVIEW

No dealer. No rules. Bluff if you can, cheat if you dare, but when the gun is in your hand, there's no escaping the truth. You spin the cylinder, and pull the trigger.

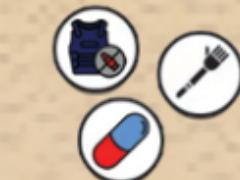
CONTENTS



13 CHAMBER CARDS
(7 POW!, 6 CLIC)



18 LIFE TOKENS
(9 RED, 9 BLUE)



18 ITEM TOKENS



6 REFERENCE CARDS



1ST PLAYER TOKEN



CLOTH BAG



VIDEO OF THE RULES

SETUP

1. Place all the *ITEM* tokens in the bag.
2. Each player receives 1 *REFERENCE* card, 3 *LIFE* tokens, and draws 2 *ITEM* tokens from the bag placing them face up. One player, chosen at random, receives the *1ST PLAYER* token.
3. The *1ST PLAYER* shuffles all the *CHAMBER* cards and reveals 8 of them.
4. The 8 revealed cards are shuffled and then placed in a face-down stack referred to as *MAGAZINE*.

The first card of the *MAGAZINE* represents the revolver's *CHAMBER*.

Each player can have a maximum of 3 life tokens and 3 items at the same time.



PLAYING CLASSIC MODE

1. At the beginning of their turn, the active player may use any number of items. Once used, items are returned to the bag.
2. They then designate a target (another player or themselves) before revealing the top chamber card. If the chamber is:
 - **A POW!**, it deals 1 damage and the target flips a life token.
 - **A CLIC**, it deals 0 damage, and the target draws an item from the bag.

The chamber card is discarded face up. The rest of the discard pile **CANNOT BE SEARCHED** (unless by using the reload item ).

The active player's turn ends then the game continues clockwise.



PLAYING CLASSIC MODE

The round ends when the magazine is depleted. Item tokens are returned to the bag except for one of each player choosing.

Then, they draw as many items as lost life.

The player **TO THE LEFT OF THE LAST SHOOTER** becomes the first player. They perform steps 3 and 4 of the setup phase.

The game ends when only one player has any life token remaining.

When a player eliminates another, they take one item of their choice from them (if applicable). The other items are returned to the bag.



ALTERNATIVE MODES

The setup and rules remain the same as in classic mode. You can mix and match different game modes.

EXPERT MODE

The items remain hidden (you can look at your own). Their order of use must be planned and announced at the beginning of your turn. The entire discard pile remains face down.

SCORING MODE

During setup, give each player  with the same . When a player eliminates another, they take their , but not those taken from other players. The winner adds their remaining  to their score. Each  &  counts as 1 point. Over multiple rounds, the first player to reach 10 points wins.



TEAM MODE

Form teams of 3 (or +) ( vs ).

The turn order alternates between teams. At the start of the game, each team chooses the order in which their players will take turns. In addition of what they can do a player may use an item on a teammate or give them one

The shot can target a teammate.

The last team with a player left standing wins

7 PLAYERS AND UP MODE

(ADDITIONAL COPY OF THE GAME REQUIRED)

Divide players as evenly as possible between the two copies. They each use the copy they are assigned to but can shot anyone. Core rules remain the same. If one magazine runs out before the other and it's a player from that one's turn, reset both magazine stack. Otherwise, continue the round as normal.



CLARIFICATION



Once used, the *Bulletproof Vest* remains on the player's *REFERENCE* card until it prevent 1 damage or the round ends. It does not count as one of the 3 allowed items and cannot be stolen by a *Hand* item.



In Expert mode, the *Hand* can steal another *Hand*.



For a game focused more on bluffing, the *Recharge* can be used to add a **POW!** or **CLIC** card at the player's discretion.



In team mode, *Pill* token cannot be used to give a life back to an eliminated player.



Flint always causes damage to someone! If you reveal a **CLIC**, the weapon misfires and **YOU** take 1 damage.

But if it's a **POW!**, **YOUR TARGET** (whoever it is) takes 2 damage.

PRÉSENTATION

Pas de croupier. Pas de règles. Bluffes 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)



18 JETONS OBJET



JETON 1^{ER} JOUEUR



SAC EN TISSU



6 CARTES RAPPEL



VIDÉO DES RÈGLES

MISE EN PLACE

1. Placez tous les jetons *OBJET* dans le sac.
2. Chaque joueur reçoit 1 carte *RAPPEL*, 3 *MARQUEURS DE VIE* et pioche 2 jetons *OBJET* du sac, qu'il place face visible. 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  et 3 *OBJETS* simultanément.*



PARTIE CLASSIQUE

1. Au début de son tour, le joueur actif peut utiliser autant d'objets qu'il le souhaite. Les objets utilisés sont ensuite remis dans le sac.
2. Ensuite, il désigne la cible du tir (un autre joueur ou lui-même) avant de révéler la carte chambre. Si la carte est;
 - **Un POW!**, elle inflige 1 dégât et la cible retourne un marqueur de vie.
 - **Un 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 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 . Quand un joueur en élimine un autre, il récupère ses  mais pas ceux pris à d'autres joueurs. Le vainqueur ajoute ses  restants à son pointage. Chaque  et  compte pour 1 point. Au fil des parties, le premier à 10 point gagne.

MODE ÉQUIPE

Formez des équipes de 3 (ou +) ( 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.

Si un chargeur se vide avant l'autre et que c'est à un joueur de ce chargeur de jouer, refaites la mise en place des 2 chargeurs. Sinon, continuez le tour normalement.

MISE AU POINT



Une fois activée, la *Veste Pare-Balle* reste sur la carte *RAPPEL* du joueur jusqu'à ce qu'elle prévienne 1 dégât ou jusqu'à la fin de la manche. Elle ne compte pas parmi les 3 objets et ne peut pas être volée avec l'objet *Main*.



En mode Expert, il est possible que l'objet *Main* vole une autre *Main*.



Pour une partie plus axée sur le bluff, la *Recharge* peut être utilisée pour ajouter une carte *POW!* ou *CLIC* à la discrédition du joueur.



En mode Équipe, la *Pillule* ne peut pas être utilisée pour redonner une vie à un joueur éliminé.



Lorsqu'il est utilisé, le *Flint* fait toujours du dégât.

Si vous retournez une carte *CLIC*, le fusil explose et **VOUS** subissez 1 dégât.

Si vous retournez une carte *POW!* **VOTRE CIBLE** (peut importe qui elle est) subit 2 dégats.

CREDITS

Design, Development, Producer : Hugo Leblanc

Publisher: G1iDGAMES inc - Hugo Leblanc

Illustration: Math Lamarre

Rule Edit & Proofreading : Phillippe Lafrance

Conception, Développement, Design : Hugo Leblanc

Éditeur : G1iDGAMES inc. - Hugo Leblanc

Illustration : Math Lamarre

Relecture et correction : Phillippe Lafrance

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

Thank you, without your help, the game wouldn't be what it is now.

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



TM

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

©2025 G1iDGAMES inc. et son logo son[®] de G1iDGAMES inc.. Le logo Trigger Warning, l'illustration et les règles sont [®] de G1iDGAMES inc. Tout droit réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Les composantes peuvent différer de ceux illustrés. Déconseillé aux enfants de moins de 9 ans. Fabriqué en Chine.

hello@g1idgames.com
g1idgames.com

©G1iDGAMES inc. 2025. G1iDGAMES and its logo are [®] of G1iDGAMES inc. Trigger Warning logo, art and rules are [®] of G1iDGAMES inc. No part of this product can be reproduced without specific permission. Actual components may vary from those shown. Not recommended for children under 9 years old.

Made in China