



RÈGLEMENT OFFICIEL
DU CHAMPIONNAT





42 JETONS
POINTS DE VICTOIRE



24 TUILES PERSONNAGE



30 CARTES ACTION



55 CARTES MUNITION



6 TUILES D'AIDE



6 DÉS DE PARI

FÉLICITATIONS CAMARADES ! VOUS ALLEZ PARTICIPER AU CHAMPIONNAT DU MONDE !

Malheureusement, c'est celui de roulette russe.

Mais ce n'est pas un problème ! Vous êtes perché. Vous êtes courageux. Vous avez la ténacité, le nihilisme et la discipline pour arracher la victoire de ce barillet de la mort.

Ce jeu est simple. Il s'agit d'un jeu de bluff et de « stop ou encore » en simultané. Vous, en tant que capitaine d'une des meilleures équipes mondiales de roulette russe, allez tracer la route vers la victoire soit **en gagnant 15 points de victoire**, soit **en étant le dernier en vie**. Compris ?

D'un côté, le but est simple : ne pas mourir. De l'autre côté, que ferez-vous pour vous assurer la victoire ?

Peut-être que vous parierez gros. Peut-être que vous surenchérerez de façon téméraire. Ou peut-être que vous serez un lâche, espérant que vos adversaires auront la gâchette facile les emmenant tout droit six pieds sous terre avant vous !

Peu importe votre stratégie, voici ce que vous devez savoir :

- *Votre arme a **6** chambres.
- *Votre équipe comporte **4** personnes.
- *Il n'y aura que **1** seul vainqueur !

DOSVEDANYA !



- 1 Chaque personne choisit une couleur et prend le matériel suivant :
- A 3 tuiles **COÉQUIPIER** et 1 tuile **CAPITAINE**, couleur face visible.
 - B 1 dé de pari à six faces à sa couleur.
 - C 1 tuile d'aide à sa couleur, avec la liste des phases face visible.
 - D 6 cartes **CLIC** à sa couleur et 1 carte **BALLE**, pour son barillet.
 - E 1 carte **Action**, distribuée au hasard, cachée des yeux adverses.



- 2 Chaque personne rassemble ensuite ses cartes **CLIC** avec sa carte **BALLE** pour former un barillet. Chaque personne doit donc avoir au total 7 cartes dans son barillet, dont seulement 1 carte **BALLE**.



Le jeu se déroule en manches, de manière simultanée. Tout le monde doit réaliser en même temps les 6 phases d'une manche.

Une personne référente annoncera à voix haute la phase en cours.

Les 6 phases d'une manche sont les suivantes :



PHASE DE POCHE



PHASE DE TOURNOIEMENT



PHASE DE PARI



PHASE D'ACCUSATION



PHASE DE DÉTENTE



PHASE DE DÉCOMPTE



PHASE DE POCHE

Chaque personne doit garder ses cartes **CLIC** et **BALLE** secrètes de manière à ce que les adversaires ne les voient pas. Tout le monde **choisit** 1 de ses 7 cartes et la pose face cachée sous sa tuile d'aide. Cette carte est considérée comme « rangée dans votre poche » et doit être placée perpendiculairement sous la tuile d'aide pour que chacun voie sa présence.



Les personnes qui ont rangé une carte **BALLE** dans leur poche, « trichent » officiellement pour cette manche et ont donc moins de **BALLES** dans leur barillet qu'elles ne devraient en avoir. Attention : en faisant cela, ces personnes peuvent se faire prendre ce qui aura de lourdes conséquences (*voir Phase d'accusation page 6 pour plus de détails*).

Une fois que tout le monde a rangé dans sa poche une carte **CLIC** ou **BALLE**, passez à la phase de tournoiement.

2 PHASE DE TOURNOIEMENT

Chaque personne doit mélanger, face cachée, les 6 cartes restantes de son barillet. N'importe qui peut exiger de mélanger le barillet d'un adversaire durant cette phase. Le fair-play veut que personne ne tente de retenir où se trouve sa carte **BALLE** lorsque les cartes sont mélangées.

En guise d'indication visuelle pour les autres, les personnes qui ont terminé de mélanger leur barillet le placent en une pile face cachée devant elles. Lorsque c'est le cas de tout le monde, passez à la phase de pari.

3 PHASE DE PARI

Chaque personne prend son dé de pari et choisit secrètement (en cachant avec la main par exemple) une face. Celle-ci indique combien de fois vous espérez pouvoir appuyer sur la détente sans conséquence lors de la phase de détente. Une fois que vous avez fait votre pari, maintenez votre dé caché de sorte que personne ne puisse le connaître.

Il est impossible de miser sur 6 tirs, c'est pour cela que cela que le dé de pari va de 0 à 5. Toutefois, il est possible de parier sur 0 tir. Pourquoi une personne parierait sur 0 tir ? Car des points de victoire lui sont quand même attribués si elle survit (*voir Phase de décompte page 8 pour plus détails*).

Couvrir totalement votre dé est une indication visuelle pour tout le monde indiquant que vous avez fini de parier. Lorsque c'est le cas de tout le monde, révélez en simultanée votre pari et passez à la phase d'accusation.

4 PHASE D'ACCUSATION

Si une personne suspecte quelqu'un d'autre d'avoir « rangée dans sa poche » (placée sous sa tuile d'aide) une carte **BALLE**, la personne accusatrice retourne sa tuile d'aide et indique la personne qu'elle accuse de tricher.

La personne accusée doit alors révéler la carte rangée dans sa poche et la montrer à tout le monde.



Retourner votre tuile d'aide pour accuser quelqu'un de triche sert à 3 choses.

Premièrement, chaque personne a le droit de ne faire qu'une seule accusation par manche. Retourner sa tuile d'aide permet donc d'indiquer que vous avez déjà accusé une personne à cette manche-ci.

Deuxièmement, cela rend votre accusation officielle et permet d'éviter toute confusion ainsi que les fausses accusations.

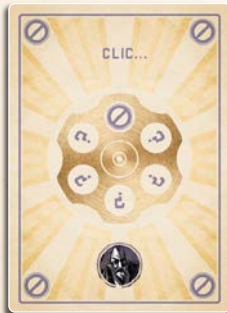
Dernièrement, le dos de cette tuile d'aide rappelle les conséquences d'une accusation à juste titre, ou non, qui sont les suivantes :



Si la personne accusée révèle une carte **BALLE** : **vous l'avez attrapée la main dans le sac !** En

récompense de cette accusation à juste titre, vous recevez 3 cartes Action. La personne qui a triché se fait exploser la cervelle par le juge, retourne une de ses tuiles Personnage face décédée (*voir Personnage mort page 10 pour plus de détails*), et est éliminée de la manche en cours.

Note : *Tant que le ou la Capitaine n'a pas été tué(e), une personne éliminée peut toujours accuser quelqu'un d'autre durant la phase d'accusation.*



Si la personne accusée révèle une carte **CLIC** : **votre accusation est diffamatoire !** La personne accusée à tort pioche 1 carte Action en guise de réparation. Et en guise de sanction pour cette accusation mensongère, vous devez reprendre votre barillet et remplacer 1 carte **CLIC** par 1 carte **BALLE**. Cette carte **BALLE** supplémentaire ne sera retirée que lorsqu'un de vos personnages mourra (*voir Personnage mort page 10 pour plus de détails*). Après avoir remplacé cette carte, remélangez votre barillet mais vous conservez la face de votre dé de pari !

Lorsque les accusations semblent terminées, n'importe qui peut faire un dernier appel pour les personnes qui auraient manqué l'occasion. Si personne ne fait d'accusation dans les 10 secondes qui suivent cet appel, passez à la phase de détente.

Conseil : *Nous vous conseillons de placer vos cartes **CLIC** défaussées au centre de la table. Ainsi, tout le monde peut savoir combien de cartes **BALLE** supplémentaires vous avez dans votre barillet et il n'y a pas de risque non plus de reprendre une carte **CLIC** par erreur.*



PHASE DE DÉTENTE

Chaque personne pose une main sur son paquet de cartes face cachée (barillet), et pointe l'autre, en forme de revolver, vers sa tempe.

Une personne annonce le tir en cours et décompte à partir de 3. Par exemple, lors du premier tir, la personne dira : « **Premier tir. Prêts ? 3, 2, 1, FEU !** » Quand le mot « FEU » est annoncé, chacun retourne la carte du dessus de son barillet afin qu'elle soit visible de tout le monde. Si vous avez tiré une carte **BALLE**, un de vos personnages meurt (*voir [Personnage mort page 10 pour plus de détails](#)*) et vous êtes éliminé de la manche en cours. Si vous avez tiré une carte **CLIC**, votre personnage est toujours en vie et participe au prochain tir.

Une personne participe à autant de tir que le chiffre affiché sur son dé de pari (*voir [Phase de pari page 6 pour plus de détails](#)*). Ainsi, si une personne a parié sur 2 tirs et a survécu aux 2 premiers tirs, elle ne participera pas au 3^e tir.

Attention toutefois, une personne qui a fini ses tirs peut encore être la cible de cartes Action de ses adversaires (*voir [Cartes Action page 9 pour plus de détails](#)*).

Une fois que tout le monde est mort ou a fini de tirer autant de fois que le chiffre indiqué par son dé de pari, passez à la phase de décompte.



PHASE DE DÉCOMPTE

Si une personne a perdu un personnage durant cette manche, quelle qu'en soit la raison, elle ne reçoit aucun point de victoire. Il n'y a pas de gloire pour les morts.

Pour toutes les autres personnes qui ont survécu durant cette manche, chacun prend un nombre de points de victoire équivalent au chiffre affiché sur son dé de pari + 1.

Les jetons Argent valent 1 point de victoire et les jetons Or valent 5 points de victoire.

Exemple : Boris a survécu à un pari de 0 et gagne donc 1 point de victoire (0 grâce au dé + 1 point de victoire supplémentaire). Natasha a survécu à un pari de 4 et gagne donc 5 points de victoire (4 grâce au dé + 1 point de victoire supplémentaire).

Le fair-play veut que tout le monde échange 5 de ses jetons point victoire Argent par 1 jeton point de victoire Or dès que possible, pour permettre d'évaluer rapidement le nombre de points de chacun.

Si personne n'a 15 points de victoire, commencez une nouvelle manche. N'oubliez pas de reprendre la carte qui était sous votre tuile d'aide pour avoir toujours 7 cartes en début de manche !

Si une personne possède 15 points de victoire ou plus ET a plus de points que n'importe qui d'autre, alors elle remporte la partie (*voir Fin de partie page 11 pour plus de détails*). Si plusieurs personnes ont 15 points de victoire ou plus ET sont à égalité de points, la partie continue pour TOUTES les personnes en vie. Refaites alors une nouvelle manche.

CARTES ACTION



Les cartes Action permettent de réduire le hasard dans ce jeu. Elles s'obtiennent en mourant, en attrapant des personnes qui trichent officiellement et/ou en étant accusé à tort de tricherie. Voici quelques éléments à retenir à propos des cartes Action.

1. Les cartes Action peuvent être jouées uniquement à la phase indiquée dessus.

Chaque carte Action indique clairement la phase à laquelle elle peut être jouée et ses effets.

2. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action qu'une personne peut avoir en main.

3. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être jouées à chaque phase.

4. Si une carte indique de choisir une personne, vous pouvez vous désigner vous-même.

5. Si une carte vous autorise à viser une autre personne, vous pouvez viser une personne morte ou une personne ayant déjà effectué tous ses tirs.

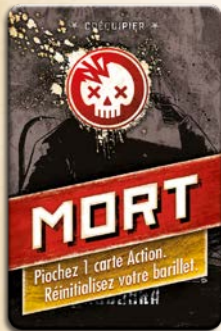
Exemple : Yuri a parié sur 3 tirs et Natasha sur 4 tirs. Après le 3^e tir, Yuri et Natasha ont survécu, Yuri ne participe donc pas au 4^e tir, seule Natasha y participe. Natasha joue « Cadeau ! » qui lui permet de viser quelqu'un d'autre pour le prochain tir et décide de viser Yuri, même si ce dernier ne participe plus aux tirs.

6.  Certaines cartes Action peuvent être jouées même par une personne qui a été éliminée de la manche en cours ou de la partie. Ces cartes Action ont un symbole de crâne dessus.

7. La carte Action jouée la plus récemment prend le dessus sur les effets des cartes Action jouées précédemment.

Exemple : Boris joue « Pistolet à air » qui lui permet de viser le ciel pour son prochain tir. Natasha joue juste après « Abattre quelqu'un » qui permet à toutes les personnes en vie de viser quelqu'un d'autre avec leur arme au lieu d'elles-mêmes pour le prochain tir. Boris doit arrêter de viser le ciel et décide de viser Yuri.

PERSONNAGE MORT



Vos personnages peuvent mourir pendant la partie, en se tirant dessus eux-mêmes, en se faisant tirer dessus par les autres autour de la table, ou par le juge en cas de triche. Si vous recevez plusieurs **BALLES** en même temps, 1 seul de vos personnages meurt. Une personne est éliminée de la partie uniquement si son ou sa **CAPITAINE** meurt.

Lorsqu'un personnage meurt, retournez sa tuile pour bien indiquer qu'il est mort. Lorsqu'un **COÉQUIPIER** meurt, assurez-vous bien de :

1. Piocher 1 carte Action. C'est une indemnité de départ pour compenser cette perte.

2. Réinitialiser votre barillet. Cela signifie que vos 7 cartes doivent être celles de début de partie, à savoir 6 cartes **CLIC** et 1 carte **BALLE**. Si vous avez plus d'1 carte **BALLE**, retirez celles en trop et reprenez vos cartes **CLIC** de départ.



La partie s'achève lorsqu'une de ces 3 conditions suivantes est réalisée :

1. Il ne reste plus que 1 seul CAPITAINE en vie.

L'équipe de ce ou cette capitaine qui a survécu gagne.



2. Après la Phase de décompte, une personne a 15 points de victoire ou plus ET a plus de points que n'importe qui d'autre.
Cette personne gagne.



3. Lorsque tous les capitaines sont morts.

Personne ne gagne.



FOIRE AUX QUESTIONS

Q : QUE SE PASSE-T-IL SI 2 PERSONNES (OU PLUS) ACCUSENT LA MÊME PERSONNE AU MÊME MOMENT DURANT LA PHASE D'ACCUSATION ?

R : Cela n'arrive jamais. Mais si c'est le cas, les 2 personnes (ou plus) ayant accusé auront les mêmes conséquences que d'avoir accusé individuellement, à savoir : si la personne accusée révèle une carte **BALLE**, les personnes accusatrices obtiennent 3 cartes Action chacune. En revanche, si la personne accusée révèle une carte **CLIC**, la personne accusée obtient 2 (ou plus) cartes Action (1 carte pour chaque accusation simultanée) et les personnes accusatrices remplacent chacune 1 carte **CLIC** de leurs barillettes par 1 carte **BALLE**.

Q : QUE SE PASSE-T-IL SI JE SUIS LA DERNIÈRE PERSONNE

EN VIE MAIS QUE JE N'AI PAS ENCORE EFFECTUÉ TOUS MES TIRS LORS DE LA PHASE DE DÉTENTE ?

R : Techniquement, vous avez gagné ! Vous n'avez pas besoin de terminer vos tirs. Toutefois, si vous voulez vous la raconter encore plus, terminez vos tirs, au risque de mourir vous aussi.

Q : SI JE JOUE UNE CARTE ACTION « COUP D'OEIL », PUIS-JE CHOISIR UNE PERSONNE QUI A DÉJÀ REGARDÉ SES CARTES ?

R : Absolument !

Q : SI TOUT LE MONDE EST MORT OU A DÉJÀ FINI SES TIRS DURANT LA MANCHE OÙ JE JOUE LA CARTE ACTION « CADEAU ! » OU « ABATTRE QUELQU'UN », PUIS-JE QUAND MÊME JOUER UNE TELLE CARTE ?

R : Oui, vous pouvez toujours tirer sur un cadavre ou sur une personne ayant déjà fini ses tirs.

CRÉÉ PAR

Anthony Burch

RÈGLES

DEVELOPPEMENT : Alan Gerding

MISE EN PAGE : Michelle Mazala

TRADUCTION : Laetitia DS, Igiari

PÔLE ARTISTIQUE

DIRECTION ARTISTIQUE : Sean McCoy

ILLUSTRATIONS : Weberson Santiago

INFOGRAPHIE : Adam P. McIver

ADAPTATION FRANCAISE : Yolaine Glénisson

TESTEURS

Anna Niederriter

Ashly Burch

Bob

Ben Eckman

Benjamin Kanelos

Brian Karrigan

Brittany Leigh Smith

Casey Barteau

Chris Bryan

Crystal Gerding

Daniel Lee

Diana Nabring

Donald Shults

Grant Alberts

Grant Cushman

Gregory Harshmann

Hannah Linville

Jackson Leventhal

Jeremiah Isley

Julie DiPadova

Justin Yngelmo

Kellen Voss

Leanne Karrigan

Michelle Mazala

Mike Ellek

Niki Shults

Phil Grunauer

Rachel Wright

Reid Larson

Solomon Kim

Tamara Bruketta

(et ses parents)

The Tuesday Knights

Ulisses Gurgel

AVERTISSEMENT : World Championship Russian Roulette est un jeu de société cynique. Ne reproduisez en aucun cas, tout ou partie, de ce jeu dans la vie réelle. L'ensemble des personnes ayant pris part à l'édition de ce projet décline toute responsabilité en cas de reproduction, totale ou partielle, de votre part.

Visitez notre site internet www.igiari.com pour des vidéos et bien plus !

© 2022 Tuesday Knight Games