



I WILL SURVIVE

Vous avez survécu à la jungle, nettoyé le temple perdu de Muataca-Capichu et traversé le territoire des terribles Moubas cannibales ! Mais ces derniers vous reprochent cette intrusion dans leur forêt !

Après trois jours de fuite, vous arrivez en vue de la plage où vous attend le bateau... mais il ne vous sauvera pas !

Le bateau est en flammes ! Qui a oublié d'éteindre le gaz ?

Ne reste qu'une place, aux commandes de l'hydravion !

*Survie, avidité, folie vous poussent à vous débarrasser de vos encombrants coéquipiers !
Tout le monde arrive à la même conclusion :
il est préférable de mourir de manière civilisée (et rapidement)
plutôt que d'attendre les Moubas...*

VOTRE MATÉRIEL

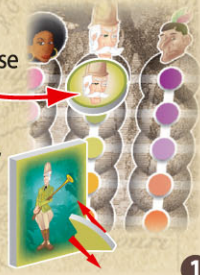
Choisissez ou prenez au hasard un **personnage**, prenez sa **carte**, son **pion**,

les **jetons** correspondants (**boucliers** et **armes** le nombre varie suivant le personnage), et sa **fiche** (qui détaille tout).

Placez le **plateau** au centre de la table et posez votre **pion** sur la première case sous votre personnage.

Posez votre **carte** devant vous, posez sa **fiche** au dessus si nécessaire, mettez vos **jetons** en dehors, à droite.

Enfin, fixez le **socle** au pied de votre **personnage** et placez-le à gauche.



CONSEIL : si vous êtes débutant ou moins de 4 joueurs, préférez les **personnages** suivants : **Dr David Lovingstone**, **Moumba Comotakahuacan** et **Mister Lee**.

PRINCIPE DU JEU

Incarnez l'un des membres de l'expédition et défendez votre place dans l'avion : mimez le combat avec 3 gestes différents pour **vous protéger**, **recharger votre arme** et **frapper**. Chaque blessure vous rapproche de la marmite des Moubas : le dernier en jeu gagne !

DÉROULEMENT DU JEU

Vous disputerez plusieurs **manches**, de plusieurs **tours** chacune. Lors d'un **tour**, vous mimez simultanément chacun une **action** qui est **résolue** immédiatement. Les joueurs qui ne sont pas **blessés** continuent la **manche**, les autres **couchent** leur **personnage** et attendent. Quand il n'en reste qu'un **debout**, au plus, la **manche** prend fin !

1. Début de manche



En haut à droite de la **carte** vous trouverez le **départ** de votre personnage.

Suivant les **actions** réalisées précédemment, certains de vos **jetons** sont dehors d'autres dessus.

En début de **manche**, suivez le **départ** : il représente les **jetons** à prendre dehors pour les ajouter à ceux qui sont déjà sur la **carte**.

2. Tour de jeu

Pendant les **tours** précédents certains joueurs ont pu être **blessés**, ils ont alors **couché** leur **personnage** sur la table. Seuls participent au **tour**, les joueurs dont le **personnage** est **debout**. Les **blessés** attendent la fin de la **manche**.

Il y a 2 phases consécutives que les joueurs jouent ensemble :

- ♦ **le combat** : chacun mime son **action**,
- ♦ **la résolution** : on applique l'**effet** de l'**action** de chacun.

Le combat



Sur votre **carte** sont représentés, au centre, les **3 gestes** et sons correspondants aux **3 actions** de votre personnage.

Chaque joueur choisit secrètement son **action** parmi : **protéger** / **recharger** / **frapper**.

Comptez tous jusqu'à 3 en tapant chaque fois des mains sur vos genoux.

Ensuite (à 4 !) faites chacun le **geste** et le son de votre **action**.

Restez en position pour la résolution.

La résolution

Les personnages ont des **effets** différents suivant les **actions** (résumés sur la **carte**, détaillés sur la **fiche**).

Chaque **action** utilise certains de vos **jetons**, elle ne pourra être réalisée que si vous avez le ou les **jetons** nécessaires au bon endroit : sur ou hors de votre **carte**.

Exemple : vous ne pouvez pas frapper si vous n'avez pas d'arme sur votre carte.

L'**action "se protéger"** vous préserve des **attaques** de **tous les autres joueurs**.

Recharger permet de prendre un ou plusieurs **jetons** hors de la **carte** pour les poser dessus.

Frapper se fait en **direction** de l'adversaire de son choix, il faut avoir au moins une **arme** sur sa **carte**. Si l'adversaire ne **se protège** pas en même temps, il est **blessé**.

Les **actions** sont résolues simultanément : elles sont toujours prises en compte même si l'on est **blessé** pendant le **tour** !
Exemple : si vous rechargez quand un joueur vous blesse, vous rechargez malgré tout !

Un joueur **blessé** **couche** son **personnage** et déplace son **pion** d'une case vers la marmite sur le **plateau**.



Un joueur qui fait un **geste** inutile ou erroné perd son **tour** : son **action** n'a pas d'**effet** (par exemple frapper quand on n'a pas d'arme sur sa carte ou viser un joueur déjà blessé). Seul le **geste** est important, se tromper de son n'a pas d'effet.

Fin du tour

Quand toutes les **actions** sont **résolues**, le **tour** prend fin.

● Si tous les joueurs sont **blessés** ou qu'il n'en reste qu'un **debout**, la **manche** s'arrête : relevez tous les **personnages** et reprenez au paragraphe 1 (**Début de manche**).

● Sinon, passez au **tour** suivant avec les joueurs encore **debout** : reprenez au paragraphe 2 (**Tour de jeu**).

3. Disparition d'un joueur et fin de partie

Si un joueur est **blessé** quand son pion est sur la case rouge du **plateau**, il tombe dans la marmite et perd la partie !



Continuez jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un :
IL GAGNE !

Il arrive que tout le monde finisse dans la marmite.

I WILL SURVIVE est un jeu de **Damien Challas & Antoine Riot**.

Les illustrations noir et blanc font partie de la collection d'images de la bibliothèque numérique **manioc.org** et sont reproduites avec l'autorisation amicale de l'**Université des Antilles et de la Guyane**.

La photo d'avion du plateau de jeu est reproduite avec l'autorisation du **Musée de l'Air et de l'Espace / Paris-Le Bourget**©.

Autres illustrations et réalisation graphique de **Antoine Riot**.