

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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

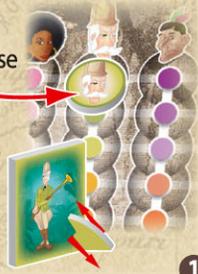
Choisissez ou prenez au hasard un **personnage**, prenez sa **carte**, son **pion**,

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**.