

# DILEMME EXPRESS



**Bien le bonjour, jeunes gens !  
Mon nom est Tom Trolley !**

Endossez un à un le rôle du Conducteur et dirigez le trolley afin de tuer tout le monde sur l'une des deux voies.

Les autres joueurs placent des personnages et des Modificateurs sur chaque rail pour convaincre le Conducteur d'écraser les occupants de l'AUTRE voie. C'est l'éternel dilemme du tramway !



## Mise en place

Celui ou celle d'entre vous qui a envisagé de commettre un meurtre le plus récemment commence la partie en tant que Conducteur !

Installez le plateau au centre de la table, de sorte que le rail unique pointe vers le Conducteur et que les voies nord et sud s'éloignent de lui.



Séparez ensuite les cartes Innocent, Coupable et Modificateur en trois paquets distincts. Mélangez-les bien et placez-les face cachée sur la table, à portée de tout le monde.

Les autres joueurs forment deux équipes et s'assoient de chaque côté du Conducteur, face à l'une des deux voies. Ne vous inquiétez pas si les équipes ne sont pas parfaitement équilibrées : quoi qu'il arrive, elles changeront à chaque manche.



# Comment jouer

## 1. Tout le monde pioche des cartes

1. Un joueur de chaque équipe pioche trois cartes **Innocent**. Ne les montrez pas à l'autre équipe.
2. Un autre membre de chaque équipe pioche trois cartes **Coupable**. Ne les montrez pas non plus à vos adversaires.
3. Enfin, un joueur différent pioche trois cartes **Modificateur**. Vous connaissez la rengaine : *ne les montrez pas à l'autre équipe !*

Si votre équipe compte moins de trois membres, vous pouvez vous partager la responsabilité de piocher et de placer les cartes. Si vous êtes plus de trois, chaque joueur supplémentaire pioche trois cartes Modificateur et en choisit une qu'il jouera à l'étape 5 (voir page suivante). Plus vous êtes nombreux, plus il y a de Modificateurs sur les voies !

## 2. Chaque équipe joue une carte Innocent au hasard

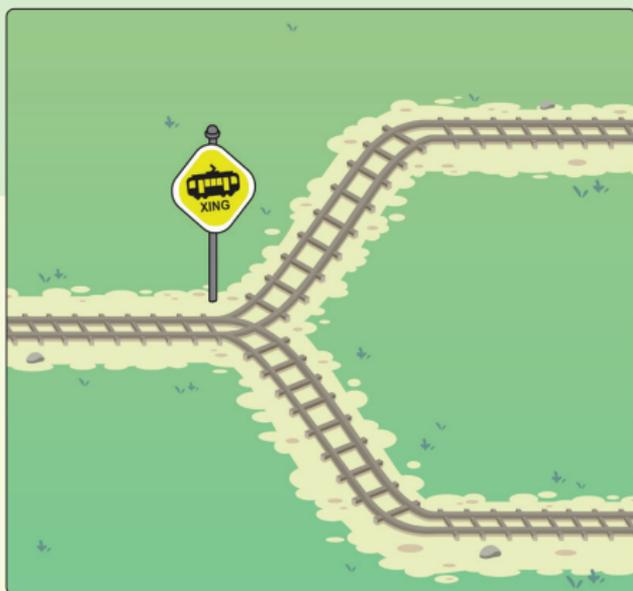
Pour lancer la partie, un membre de chaque équipe pioche une carte aléatoire du paquet Innocent et la pose au début de sa propre voie, bien alignée avec la fin du rail contre le bord du plateau.

## 3. Chaque équipe choisit une carte Innocent

Chaque joueur ayant pioché des cartes Innocent à l'étape 1 en choisit une de sa main et la pose sur **la voie de sa propre équipe**. Assurez-vous de la placer là où la voie s'arrête, de manière à la prolonger. Défaussez les cartes Innocent inutilisées.

## 4. Chaque équipe choisit une carte Coupable

Chaque joueur ayant pioché des cartes Coupable en choisit une de sa main et la pose sur **la voie de l'autre équipe**. Cette carte doit être placée à la toute fin de la file ; elle sert à saboter l'équipe adverse et à convaincre le Conducteur que tout le monde sur CETTE voie-là doit mourir. Défaussez les cartes Coupable inutilisées.



## 5. Chaque équipe choisit une carte Modificateur

Enfin, chaque joueur ayant pioché des cartes Modificateur en choisit une et la joue sur *n'importe quel personnage de n'importe quelle voie*. Défaussez les cartes Modificateur inutilisées.

**Un petit conseil :** ces cartes Modificateur peuvent être appliquées à *tout* ce qui se trouve sur une voie. Par exemple, avec la carte « Un mime meurtrier », vous pouvez jouer un Modificateur sur le mime ou viser sa pauvre victime. La donzelle a peut-être 80 % de chances d'être le prochain Hitler... QUI L'ÊT CRU ?

## 6. Chaque équipe plaide pour ses vies

Voici venir la partie importante ! Le Conducteur doit faire un choix et envoyer le trolley descendre l'une des voies à toute vitesse, tuant tout et tous ceux qui s'y trouvent.

Mais avant qu'il ne prenne sa décision, chaque équipe doit plaider la cause de ses personnages dans l'espoir que le Conducteur les épargne et opte pour la voie adverse !

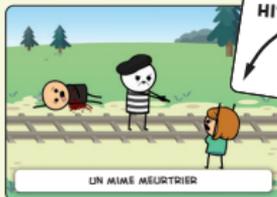
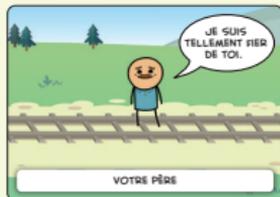
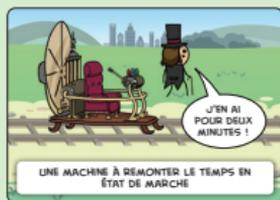
Une fois que le Conducteur a fait son choix, il baisse le levier et tous les occupants de ce rail meurent sur le coup. Chaque joueur dont la voie a été décimée reçoit un jeton Mort qui pèse sur son âme.

## 7. En route vers le prochain choix !

Toutes les cartes jouées à la manche précédente sont défaussées près de leur paquet respectif. (Si vous tombez à court de cartes, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet et continuez de jouer.)

Le joueur à gauche du Conducteur devient le nouveau Conducteur pour la manche suivante. Tournez le plateau afin que le rail unique soit face à lui et reconstituez les deux équipes selon la position des joueurs (sur sa droite ou sa gauche). Ainsi, elles changeront à chaque manche !

Répétez les étapes 1 à 7. La partie s'achève dès que tout le monde a été Conducteur une fois ! (À 3 ou 4 joueurs, continuez jusqu'à ce que chacun l'ait été deux fois.)



## Qui gagne ?

Le carnage se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait pu être Conducteur... et ressentir le terrible poids du levier dans sa main. Quand c'est fait, le vainqueur est celui qui a reçu le moins de jetons Mort !



## En cas d'égalité

Rentrez chez vous retrouver votre famille, et remerciez le ciel d'en avoir fini pour aujourd'hui avec le tramway et son dilemme.

## Variante Tom Trolley

Tom Trolley est là pour donner un coup de main ! Si vous jouez avec cette variante, au début de chaque manche, donnez le jeton Tom Trolley au joueur ayant le plus de jetons Mort. Quiconque le détient peut piocher trois cartes Modificateur supplémentaires à l'étape 1 et en jouer une de plus à l'étape 5.

## Variante Complices de meurtre

Si vous souhaitez voir davantage de Modificateurs dans votre partie, chaque membre des équipes peut en piocher trois et en choisir une qu'il jouera à chaque manche. Cela rendra les manches plus longues et plus complexes, mais c'est peut-être votre truc. On ne juge pas !

---

## Crédits

**Conception du jeu :** Scott Houser

**Développement :** Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

**Illustration :** Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

**Conception graphique :** Kate Finch

**Livret de règles :** Ben Kepner, Kate Finch

**Testeurs :** Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

**Édition française par Lucky Duck Games**

**Traduction :** Albin Chevrel

**Relecture :** Sélène Meynier, Siegfried Würtz

**Maquette :** Łukasz Kempniński

© 2019 Explosm LLC et Skybound LLC, PO BOX 14, 9942 Culver Blvd, Culver City, CA 90232-998, USA. Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

*Cyanide & Happiness* créé par : Kris Wilson, Rob DenBleyker et Dave McElfatrick



**CYANIDE & HAPPINESS**

