



I WILL SURVIVE

Vous avez survécu à la jungle, nettoyé le temple perdu de Muataca-Capichu et traversé le territoire des terribles Moumbas combattives ! Mais ces derniers vous rapprochent 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 serra 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 Moumbas...

VOTRE MATÉRIEL

Choisissez ou prenez au hasard un **personnage** 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.

1

CONSEIL : si vous êtes débutant ou moins de 4 joueurs, préférez les **personnages** suivants : Dr David Lovingsstone, Momba 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 Moumbas : 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.

2

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 !

3

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 Chaikas & Antoine Riot.
Les illustrations noir et blanc, font partie de la collection d'images de la bibliothèque numérique mauritice.org et sont reproduites avec l'autorisation écrite 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.

4