

Le peuple



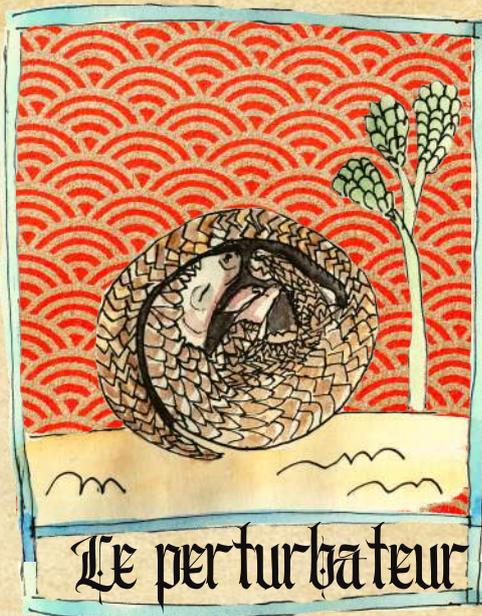
La science



Le marché



Le printemps



Le perturbateur



Le roi



Le sauveur



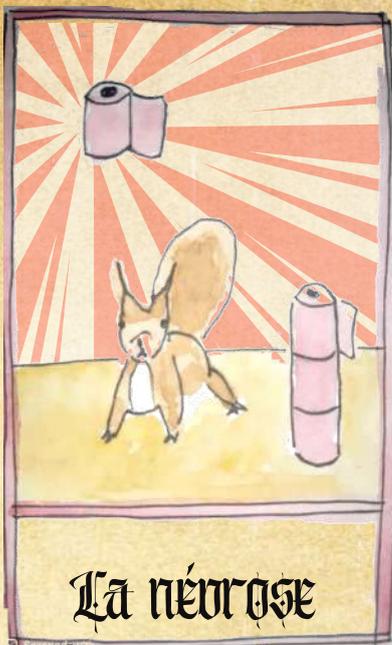
Le guérisseur



Le réseau



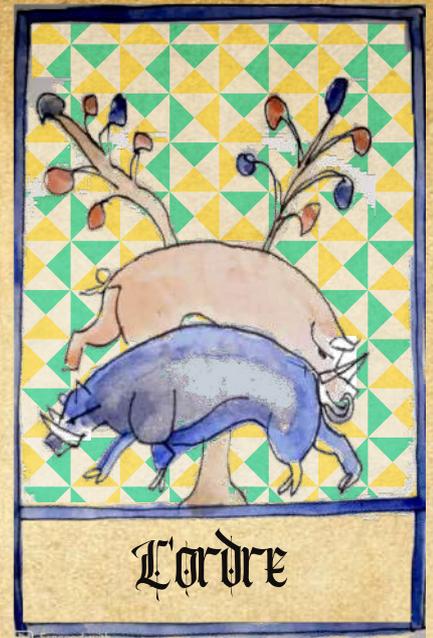




La névrose



Le temps



L'ordre

## Règles du jeu

Nombre de participants : 1 à 7,6 milliards

But du jeu : survivre

Mise en place : à compléter d'un jeu de cartes classique. Les joueurs tirent chacun un atout au hasard, qui restera le même pendant toute la partie.

A tour de rôle : poser chacun une carte, la plus forte gagne une vie. Chacun démarre avec 5 vies. Le gagnant est le dernier vivant

Le roi : peut choisir le sens de jeu et qui commence

La névrose : à chaque tour, il doit réciter un poème à l'envers. +1 vie si succès, -1 vie si échec

L'ordre : peut pincer un de ses voisins une fois par tour

Le temps : tiens le chronomètre. Chaque partie dure une minute, sinon tout le monde perd une vie

Le guérisseur : +1 vie à n'importe qui, une fois tous les trois tours

A chaque tour :

Le réseau : permet de regarder les cartes de deux autres joueurs

Le sauveur : +1 vie au voisin de droite, et -1 vie si le prénom de la personne commence par une voyelle

Le peuple : applaudit à chaque tour sous peine de perdre une vie. N'a pas le droit de parler ni de bouger. Les autres joueurs peuvent signaler lorsque celui-ci déroge à la règle.

Le perturbateur : -1 à son voisin de droite et de gauche

Le marché : -2 vies au joueur qui possède le moins de vies de la partie

Le printemps : regarde la partie sans jouer

La science : +1 vie pour soi, seulement si un guérisseur est à côté de vous



