

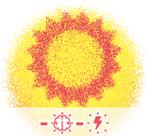
RÉCAPITULATIF BREF D'UN TOUR

1. Début du tour : lancer le dé météo et appliquer les points indiqués sur la facette.
2. Un-e joueur-euse commence et lance les 2 dés.
3. Se déplacer et tirer une carte selon la case où l'on atterri (lieu, rue ou ?).
4. Appliquer les informations de la carte tirée (points énergie, moral).
5. Retourner votre jeton "Nuit à l'abri/Nuit dehors" en fonction de votre situation (indiquée sur la carte).
6. Joueur-euse suivant-e.
7. Quand tout le monde a joué : fin du tour.



LE DÉ MÉTÉO

toutes les joueur-euses ayant passé la nuit dehors se retirent :



CANICULE
-00 et -1



FROID
-000 et -1



SOLEIL
+000 et -1



PLUIE
-000 et -1



TEMPÉRÉ
+0 et -1



VENT
-1

IMMENSITÉ

MÉMO DES RÈGLES DU JEU



Dormir dans une station, case « **M** » : + ⚡.

Mission + ⚡⚡

Objectif de carte-mission atteint en 1 tour : placer votre pion sur la Place centrale et retourner au lieu où vous étiez ou indiqué sur la carte tirée, au prochain tour. Vous remportez + ⚡⚡.



Nuit à l'abri : lorsqu'une nuit va être passée à l'abri (indiquée sur les cartes), tourner le jeton pour le signaler face abri et ne se retirer aucun ⚡ ou ⚙ (en fonction du dé météo) le tour suivant.

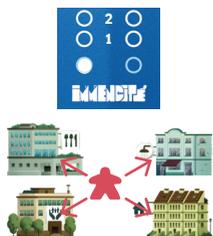


Ultime sursaut : si vos deux jauges sont au plus bas en même temps, vous ne pouvez l'invoquer qu'une seule fois (en criant « sursaut »), vos deux jauges remontent alors à 5.



Tomber sur une case « ? » : + ⚡ et + ⚙.
Lire la carte à voix haute et discuter du point soulevé.

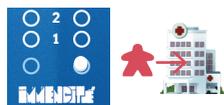
Lorsque vous tombez sur la **même case** qu'un-e autre joueur-euse (maximum 2 joueur-euses par case), vous pouvez décider ensemble (sauf pour l'agression) et pendant 2 lancers de dés par personne :



Moral au plus bas : se rendre dans un des lieux suivants Hébergement temporaire, Service d'accompagnement social, Resto social ou Service d'accès à l'hygiène. Lorsque vous y êtes, vous restez sur place durant 1 tour et vous avez + ⚙⚙⚙⚙.



→ **de vous associer** : les deux joueur-euses doivent être d'accord. Vous partagez les situations des cartes et les lancers de dés, vous avancez ensemble à chaque fois et dans la même direction.



Énergie au plus bas : aller directement à l'hôpital. Vous restez sur place durant 1 tour et vous avez + ⚡⚡⚡⚡.

→ **de vous agresser** : l'affrontement se joue au dé. Celui ou celle qui a obtenu le meilleur score gagne + ⚙⚙⚙. Le ou la vaincu-e perd - ⚡ et - ⚙⚙. En cas d'égalité, rien ne se passe.

→ **de vous arrêter pour bavarder** : le bouche-à-oreille entre « immenses » est important, il permet de se filer de bons tuyaux. Chaque joueur-euse remporte + ⚙⚙.