

LES COLOCS™

LE JEU DE LA VIE EN APPARTEMENT



Ces règles correspondent à **Les Colocs** et **Les Colocs 2**.

Télé, bière, plans-cul... c'est comme ça qu'on passe le vendredi soir chez Les Colocs ! Dans ce jeu, vous et vos amis (jusqu'à 5 joueurs, ou plus encore avec l'extension) devenez colocataires... enfin, tant que vous arrivez à vous supporter les uns les autres. Le but de **Les Colocs** est d'être le premier à accomplir votre Objectif Glandouille. Lisez la suite, pour savoir comment y arriver...

PRÉPARATION

Il y a deux types de cartes, les cartes *Vie* et les cartes *Job*. Elles forment deux paquets séparés. Chaque joueur (ou *colocataire*, ou *coloc* si vous voulez jouer le djeunn's) aura besoin d'espace sur la table pour représenter sa *piaule*, c'est-à-dire les cartes qu'il joue en tant qu'*Activités* et *Trucs*, ainsi que les *Personnages* qui viennent lui rendre visite. Vous aurez aussi besoin d'au moins un dé à six faces, et de marqueurs ou de pions pour les cartes dotées de valeurs de Glandouille variables (des dés, des pièces d'un cent, des jetons de poker, des vieilles cacahuètes rances...).

CARTES JOB

Il y en a neuf, et elles sont violettes au recto et au verso. Chaque carte *Job* présente trois nombres,

ainsi qu'un avantage ou un défaut particulier.

- * Le Revenu est la quantité d'argent que vous pouvez dépenser en Shopping ou en Activités. Vous gagnez votre Revenu au début de votre tour. Vous ne pouvez pas garder de Revenu d'un tour à l'autre : tout Revenu non dépensé dans des Trucs ou des Activités disparaît à la fin de votre tour.
- * Le Temps Libre est le nombre de choses que vous pouvez faire durant votre phase de Temps Libre.
- * L'Objectif Glandouille est le nombre de points de Glandouille que vous devez gagner.
- * L'avantage ou le défaut est une capacité spéciale que vous permet votre job, ou quelque chose qu'il vous empêche de faire.

*Note : Si vous jouez à 2 joueurs, il est recommandé que les cartes **Glandeur** et **Batteur** soient retirées du paquet de cartes Job, ou que chacun des joueurs en prenne une pour commencer la partie.*

Revenu et Temps Libre variables

Certaines cartes Job ont deux nombres (par exemple : 2/3) pour la valeur Revenu ou Temps Libre. Lancez un dé à chaque tour, à votre phase de Jet de dé, pour savoir quelle valeur de Revenu ou de Temps Libre vous devez utiliser pour ce tour. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous utilisez la plus petite valeur. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous utilisez la plus élevée.

CARTES VIE

Il existe quatre types de cartes Vie : *Personnage* (vert), *Truc* (bleu), *Activité* (rouge) et *N'importe quand* (orange). Si vous êtes à court de cartes Vie durant la partie, prenez les cartes de la défausse et mélangez-les pour obtenir un nouveau paquet de cartes Vie.

*Note : Vous ne pouvez pas abandonner des cartes ni les échanger avec vos colocataires, mais vous pouvez montrer votre main à un coloc si vous le voulez, et vous pouvez conclure les marchés que vous voulez concernant la **façon dont vous allez jouer** telle ou telle carte. Cependant, les règles du jeu n'obligent personne à **respecter** sa part d'un marché : si quelqu'un vous fait faux bond, c'est vraiment pas de bol mais la vie est dure quand on devient un Adulte Responsable.*

COMMENT JOUER

Le donneur mélange les cartes Job et en distribue une, **face visible** à chacun des joueurs. Il mélange ensuite les cartes Vie et en distribue cinq, **face cachée**, à chacun des joueurs. Le joueur situé à gauche du donneur joue en premier, et on joue ensuite dans le sens

des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur est composé de cinq phases :

Tirage, Jet de dé, Appel de personnages, Temps Libre et Défausse.

1. TIRAGE

Tirez des cartes dans le paquet de cartes Vie jusqu'à ce que vous en ayez six en main (ou sept si vous exercez le job de Yuppie). Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes en main que cela, à n'importe quel moment du jeu.

2. JET DE DÉ

Diverses cartes nécessitent que vous lanciez un dé au début de chaque tour, pour déterminer votre Revenu ou votre Temps Libre, ou pour vous débarrasser d'un Personnage. Cela se fait pendant la phase de Jet de dé.

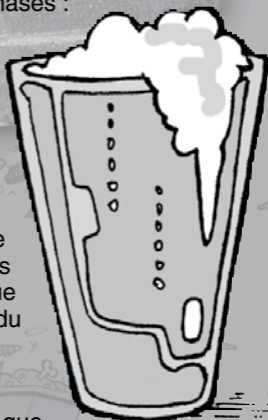
Exemple : Van Zele est Batteur. Son Temps Libre est variable (2/3), et Van Zele doit donc lancer le dé selon la règle du *Revenu et Temps Libre variables* (voir plus haut). Pour ce tour, il obtient un 1, et il a donc un Temps Libre de 2. Éclate-toi bien, Van Zele !

3. APPEL DE PERSONNAGES

Les cartes Personnage représentent les gens qui peuvent vous rendre visite dans l'appartement. Elles ne peuvent être jouées que pendant la phase Appel de personnages. Vous pouvez avoir autant de visites que vous le désirez, si vous avez les cartes de ces Personnages dans votre main. Il y a deux types de cartes Personnage : les invités (qui donnent des points de Glandouille), et les casse-pieds (on les reconnaît facilement : ils ont une valeur de Glandouille inférieure ou égale à 0, et en plus, ils vous infligent d'autres trucs pas cool). Les Personnages invités doivent être appelés (voir ci-dessous). Les casse-pieds sont mis en jeu durant la phase de Visite, mais vous n'avez pas à les appeler (il suffit de poser ces cartes, généralement dans la piaule d'un de vos colocataires). Après tout, il faut appeler les gens sympas, mais les enquiquineurs débarquent sans crier gare.

Pour jouer une carte Personnage :

1. Annoncez votre intention de faire intervenir un Personnage, et posez cette carte. Ensuite, **annoncez** si le Personnage vient dans votre piaule ou dans celle d'un autre joueur. Si le



Personnage ne fait gagner aucun point de Glandouille, jouez-la immédiatement.

2. Si le Personnage fait gagner des points de Glandouille, vous devez lancer un dé pour l'appeler. Si vous obtenez un 1 ou un 2, le Personnage n'était pas chez lui. Vous devez vous défausser de sa carte.
3. Sur un résultat de 3-6, vous avez appelé le Personnage en question, et cette carte de Personnage reste dans votre piaule. Tous les effets de ce Personnage dans le jeu se produisent alors, y compris les gains de Glandouille obtenus par le propriétaire de la piaule où cette carte a été jouée !
4. Quand vous faites partir un Personnage casse-pieds de votre piaule (voir *Se débarrasser des importuns*), vous déterminez dans quelle piaule il se rend ensuite.
5. Les cartes Chat comptent comme des cartes Personnage, et sont jouées aussi durant cette phase. Un Chat n'a pas besoin d'être appelé par un jet de dé pour entrer en jeu : vous avez juste à l'annoncer, et à le mettre dans votre piaule !

4. TEMPS LIBRE

Durant cette phase, vous pouvez dépenser votre Temps Libre en faisant du Shopping ou des Activités. Chaque point de Temps Libre vous permet de faire une Activité ou d'aller faire une session de Shopping. Vous pouvez aussi jouer des cartes qui vous donnent plus de Temps Libre. Vous devez toujours annoncer comment vous allez utiliser votre Temps Libre. Essayez de bien faire comprendre à tout le monde que ce que vous allez faire est la chose la plus importante de toute votre vie, et rendez vos colocs jaloux (« Waaaaa... super tatouage ! »). Quand vous voulez acheter un Truc ou pratiquer une Activité, vous devez disposer de la carte correspondante.

Shopping

Vous devez annoncer que vous allez faire du Shopping. Peu importe le nombre de Trucs que vous achetez en un tour : cela compte toujours comme une session de Shopping. Si quelqu'un annule votre Shopping, toutes les cartes Truc que vous avez jouées reviennent dans votre main (voir *Annulation*, plus bas). S'il vous reste du Temps Libre et des Revenus, vous pouvez tenter à nouveau de faire du Shopping.

Si personne ne vous empêche de faire du Shopping, vous pouvez acheter autant de Trucs que votre Revenu vous le permet.

Exemple : Edith a un Revenu de 3, et 2 en Temps Libre. Elle joue Nettoyage de canapé, ce qui fait passer son Revenu à 4 pendant ce tour. Elle

annonce ensuite qu'elle va utiliser son premier point de Temps Libre pour aller faire du Shopping. Elle achète des Ultra-légères (Coût : 1) et la Doc' de Serveur NT (Coût : 3), ce qui lui rapporte un total de 4 points de Glandouille. Elle place les deux cartes dans sa piaule. Elle décide d'utiliser son second point de Temps Libre pour jouer une carte Activité (et c'est trop excellent, parce que c'est pile le sujet du prochain paragraphe ! Délire !).

Activités

Certaines Activités ont un Coût. Si vous n'avez plus assez de Revenu pour payer ce prix, vous ne pouvez pas vous livrer à cette Activité.

Vous devez **annoncer** l'Activité que vous prévoyez d'accomplir quand vous jouez la carte Activité. Si personne ne joue de carte pour vous en empêcher, posez la carte dans votre piaule et gagnez les points de Glandouille correspondants. Certaines Activités rapportent une quantité variable de Glandouille, déterminée par un jet de dé. Si jamais l'Activité rapporte **zéro** point de Glandouille (ou moins), on considère que cette Activité est ratée, et on la place dans la pile de défausse. Le point de Temps Libre que vous y avez consacré est cependant bien dépensé.

Exemple : Durant la phase de Temps Libre de David, il annonce qu'il va aller chercher un Plan-cul. Il joue une carte Plan-cul chez Jimmy. Personne ne joue de carte pour l'en empêcher, et il lance donc le dé. Il obtient 1. La valeur de Glandouille que rapporte une carte Plan-cul est





égale à 1D-1 (on lance un dé, et on retire 1), et le Plan-cul de David lui rapporte donc... 0 en Glandouille. Avec une larme de regret, David se défausse de la carte et se lamente sur son Plan-cul foireux.

5. DÉFAUSSE

Si vous avez plus de cinq cartes en main, vous êtes *obligé* de vous défusser de cartes jusqu'à n'en avoir plus que cinq. Vous *pouvez* vous défusser de cartes jusqu'à n'en conserver plus qu'une, mais vous êtes toujours obligé de conserver au moins une carte. Cette règle ne s'applique qu'à la défusse. Si vous pouvez utiliser toutes les cartes de votre main avant votre phase de Défusse, c'est tant mieux pour vous (et ça fait les pieds aux autres nazes) !

LES AUTRES TRUCS QUE VOUS POUVEZ FAIRE PENDANT VOTRE TOUR

Vos cartes *N'importe quand* peuvent être jouées contre n'importe quel joueur, à n'importe quel moment, à moins que leur texte ne vous l'interdise précisément.

LES TRUCS QUE VOUS POUVEZ FAIRE QUAND CE N'EST PAS VOTRE TOUR

1. Pour que ce soit bien clair, je me répète (le copier-coller est mon ami) : les cartes *N'importe quand* peuvent être jouées contre n'importe quel joueur, à *n'importe quel moment*, à moins que leur texte ne vous l'interdise précisément.

2. Vous pouvez également jouer une carte Télé pour annuler le Temps Libre de quelqu'un d'autre (voir *Cartes Télé*, plus loin).

DÉCOMPTER LES GAINS EN GLANDOUILLE

Si une Activité permet d'obtenir une valeur de Glandouille variable, ou si *quoi que ce soit* modifie la valeur de Glandouille d'une carte, de manière à ce que la valeur qui y est imprimée ne soit plus correcte, son possesseur doit placer des marqueurs de Glandouille sur la carte, un pour chaque point de Glandouille. Tous les colocs doivent pouvoir regarder votre piaule et faire le total des compteurs et des valeurs imprimées sur les cartes dépourvues de compteur, pour savoir combien vous avez de Glandouille.

Autre possibilité : Les joueurs commencent le jeu avec un tas de marqueurs, en quantité égale à leur Objectif Glandouille, et ils marquent *chaque* carte de leur piaule du nombre de marqueurs de Glandouille approprié. Quand la réserve de marqueurs de Glandouille d'un joueur est épuisée, il sait qu'il a gagné (même pas besoin de calculer !).

REMPORTER LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre ou dépasser l'Objectif Glandouille indiqué sur sa carte Job gagne immédiatement.

Exemple : William a la carte Job Technicien de Hotline (Objectif Glandouille: 20). Il a actuellement 19 points de Glandouille et achète des Cigarettes. Même si Beau joue Resquilleur pour prendre les Cigarettes à William immédiatement après qu'il a joué cette carte, William remporte la partie, parce qu'il a eu 20 en Glandouille pendant un moment, même si ce moment a été très bref (Resquilleur n'est pas une carte d'annulation, c'est-à-dire qu'elle n'annule pas les effets d'une autre carte avant que celle-ci n'entre en jeu).

Le vainqueur a le droit de *choisir* sa carte Job pendant la prochaine partie, avant que les autres ne soient distribuées aléatoirement.



RÈGLES ET DÉFINITIONS ADDITIONNELLES

Annulation

Une carte qui *annule* d'autres cartes (ou « carte d'annulation ») ne peut affecter la carte qu'elle vise *qu'au moment où celle-ci est jouée*. Les cartes annulées sont défaussées. Si la carte était une Activité, le Temps Libre dépensé pour celle-ci est perdu. Si quelqu'un annule le Shopping, toutes les cartes Truc que le coloc tentait d'acheter reviennent dans sa main. Une carte d'annulation n'a aucun effet sur une carte déjà en jeu.

Une carte *en train d'être jouée* est une carte qu'un coloc a annoncé et qu'il pose dans sa piaule. Vous devez jouer votre carte d'annulation *avant* que le coloc :

1. Ne pose une autre carte, ou
2. Ne lance le dé pour savoir si un Personnage vient en visite, ou pour voir combien de Glandouille lui fait gagner la carte, ou
2. Ne termine son tour.

Exemple : Le Crétin à la tronçonneuse peut annuler une carte Sieste. Si Aristide joue une carte Sieste et termine son tour, et qu'ensuite Diego tire la carte Crétin à la tronçonneuse à son prochain tour, alors Diego ne peut pas affecter la carte Sieste que Aristide a déjà jouée. Diego devra attendre jusqu'à ce que quelqu'un annonce qu'il va jouer une carte Sieste, et il pourra alors l'annuler.

Cartes Télé

Vous pouvez jouer une carte Télé en tant qu'Activité normale, ou la jouer contre un coloc pour annuler un de ses points de Temps Libre. Quand un coloc annonce ce





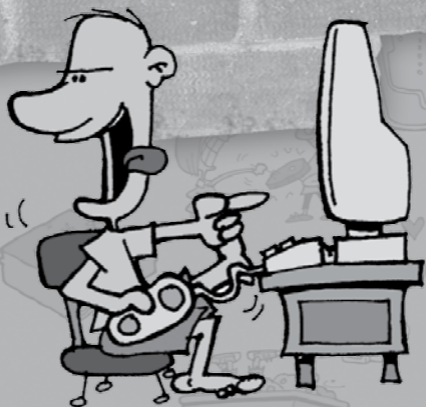
qu'il va faire de son Temps Libre (du Shopping ou une Activité), jouez une carte Télé contre lui. Il passe alors son temps libre à regarder la télé, et il se défause de la carte Activité qu'il tentait de jouer (si c'était le cas). Les cartes Truc reviennent dans sa main. Il garde la carte Télé dans sa piaule et gagne 1 point de Glandouille. La Télé ne peut pas être utilisée pour empêcher les joueurs d'appeler des Personnages.

La Morfale, Le Soiffard maladroit et Naze Max

Ces casse-pieds ont des règles spéciales rien que pour eux. Quand la **Morfale**, le **Soiffard maladroit** et **Naze Max** sont joués contre vous, vous devez immédiatement vous défauter d'une des cartes de votre piaule, correspondant au type indiqué sur la carte du casse-pieds en question (Bouffe, Bibine, Herbe ou Cohabitation Romantique) C'est à vous de choisir de quelle carte vous vous défautez. À chaque tour consécutif où l'un de ces Personnages est dans votre piaule, vous devez vous défauter d'une carte du type adéquat, jusqu'à ce que toutes les cartes de ce type aient disparu de votre piaule. Une fois que ce pot de colle a bouffé/bu/détruit toutes les cartes du type adéquat, il reste dans votre piaule jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez.

Se débarrasser des importuns

Lors de la phase de Jet de dé de votre tour, vous pouvez tenter de vous débarrasser d'un des Personnages présents dans votre piaule, à l'exception des Chats. Pour inviter quelqu'un à partir, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, le Personnage en question s'incruste et tous ses effets négatifs sont appliqués. Sur un résultat de 4 à 6, vous l'envoyez dans n'importe quelle autre piaule où il a le droit d'entrer, et il n'a aucun effet



sur vous durant ce tour. S'il n'y a aucune autre piaule où le Personnage peut entrer, sa carte va dans la défausse. À l'exception du tour où ils entrent dans votre piaule, les casse-pieds n'ont aucun effet négatif *avant* que vous ayez lancé le dé pour tenter de vous en débarrasser

Exemple : Mike joue Naze Max contre Valérie. Valérie se défausse du Pop-corn au micro-onde, une carte Bouffe. Durant la prochaine phase de Jet de dé de Valérie, elle lance le dé pour se débarrasser de Naze Max, mais elle obtient un 3. Naze Max tape l'incruste, et Valérie se défausse du Russe Blanc pour apaiser son invité imprévu. Lors de son tour suivant, Valérie lance le dé et obtient un 6. Hourra ! Naze Max doit partir. Comme Valérie contrôle la carte, elle la place dans la piaule de Mike. C'est de bonne guerre ! Maintenant, Mike doit se défausser d'une carte (etc., etc.).

Les Jobs et la Glandouille

Si votre Job augmente la valeur de Glandouille des autres cartes de votre piaule (comme Serveur/Serveuse qui augmente la Glandouille due à la Sieste), placez un marqueur sur la carte Sieste pour indiquer la Glandouille supplémentaire. Si vous obtenez un nouveau Job durant la partie à cause des cartes T'es viré ! ou Nouveau Job, vous gardez la Glandouille et les cartes que vous avez acquis durant votre ancien Job. Les caractéristiques de votre nouveau Job ne s'appliquent qu'aux cartes jouées *après* que la carte Job est entrée en jeu.

Exemple : Jose est un Glandeur, et il a de la Bibine dans sa piaule. Il joue Nouveau Job, et tire Cobaye professionnel. Jose peut garder la Bibine qu'il a

déjà jouée, mais il ne peut plus jouer de cartes Bibine, Herbe ou Champis.

Exemple : Hans change de Job et tire la carte Concepteur de sites internet, qui lui donne 2 points de Glandouille supplémentaires si quelqu'un arrive à jouer Surfer sur internet. Akiko a une carte Surfer sur internet dans sa piaule. Cependant, Hans n'obtient pas de bonus de sa carte Surfer sur internet, car elle était en jeu avant qu'il ne tire son nouveau Job.

Cartes doubles

Certaines cartes appartiennent à plusieurs catégories. Par exemple, Space cake est considéré comme de l'Herbe et de la Bouffe, et Les paresseux : le sédatif de mère nature compte comme Télé et comme Sieste. Ces cartes sont sujettes aux défauts et aux avantages des deux catégories : Les paresseux : le sédatif de mère nature peut être annulé par Alarme de voiture, mais gagne de la Glandouille avec la Reine de la Télé.

Discretion et Plans-cul

À chaque fois qu'un joueur gagne 5 points de Glandouille ou plus avec un Plan-cul, les deux colocs qui l'entourent perdent une carte Sieste de leur piaule (s'ils en ont). Eh oui : cet effet peut retirer une carte Sieste déjà jouée.



Conception du jeu : **Jon Darbro**
Développement : **Alain H. Dawson**
Développement supplémentaire : **Steve Jackson et Russell Godwin**
Illustrations : **John Kovalic**
Conception graphique : **Jack Elmy**
Directeur de la rédaction : **Alain H. Dawson**
Directeur artistique : **Phil Reed**
Direction artistique supplémentaire : **Alain H. Dawson**
Achat-presse : **Monica Stephens**
Directeur commercial : **Ross Jepson**

Visitez notre site internet

www.editions-ubik.com

Vous y trouverez d'autres règles, des idées de cartes, et tout ce que nous avons inventé pour rendre le jeu encore plus délirant.

Testeurs : Marcus Bauman, Joe Bell, John Blain, Serah Blain, Marty Busse, Rev. Matthew Calhoun, Jose Corpuz, Tri Datta, Megan Dawson, Dan Epstein, Joshua Flaschbart, Sean Foley, Vikki Godwin, Mark Greaves, Michael Hannemann, Reese Harrell, davey! Hathorn, Micah Jackson, Ross Jepson, Beau Johnson, Josh Knorr, Pam Korda, Mike Machura, Dan Meltz, Allie Nosek, Eric Pogrelis, Katherine Riley, Debbie Schneekloth, Jamie Stanton, John Steining, Monica Stephens, Chris Van Zele, Laura Waters, Robert Waters, John Wedoff, Loren K. Wiseman, et Jeremy Zauder.

Traduction : Sandy Julien

Chez Geek, **Slack Attack**, et **Block Party** sont des marques déposées de Steve Jackson Games. **Chez Geek** copyright © 1999, 2001 et **Slack Attack** copyright © 2001 par Steve Jackson Games. Tous droits réservés.



**STEVE
JACKSON
GAMES**

UBIK