

SMILE LIFE - EXTENSION TRASH

PUBLIC AVERTI

NOT SAFE FOR WORK

CETTE EXTENSION NÉCESSITE LE JEU DE BASE, AUQUEL S'AJOUTENT LES RÈGLES SUIVANTES.

LES CARTES PRÉSENTÉES ICI S'INSCRIVENT UNIQUEMENT DANS UN CADRE LUDIQUE ET HUMORISTIQUE.

JOUÉZ AVEC TOUTES LES CARTES OU JUSTE UNE PARTIE AU HASARD (EXTENSION + JEU DE BASE)... DE PRÉFÉRENCE HORS DU BOULOT.

55 ^{FUCKING} NOUVELLES CARTES!

**5 METIERS + 6 FLIRTS + 2 MARIAGES FORCÉS + 2 ENFANTS
+ 5 ARGENTS SALES + 10 ACQUISITIONS + 10 MALUS
+ 10 CARTES SPECIALES + 5 CARTES TRÈS SPECIALES**

SI VOUS JOUEZ AVEC D'AUTRES EXTENSIONS,
EN CAS D'EFFETS OPPOSÉS ENTRE DEUX CARTES,
CELLE POSÉE EN DERNIER L'EMPORTE.

X MARIAGES + METIERS

ACTEUR PORNO + BOURREAU + DEALER + PRÊTRE + PROXÉNÈTE

Les mariages forcés ont les mêmes propriétés que les mariages classiques mais peuvent être posés sans flirt préalable.

Acteur porno (intérimaire) : peut jouer la carte sextape (cf. cartes très spéciales). Avantage permanent.

Bourreau (intérimaire) : peut supprimer un enfant ou un animal posé d'un joueur en le plaçant hors du jeu. Avantage instantané. ⚡

Dealer : peut poser des drogues sans les payer (cf. acquisitions). Avantage permanent.

NB : le policier fait désormais aussi « fuir » dans la défausse le proxénète et le dealer (en plus du gourou et du bandit).

Prêtre : ne peut pas être marié mais peut flirter et avoir des enfants (même en cas de stérilité, cf. malus). Avantage permanent.

CAS SPECIAL - ANARCHIE : si le bandit, le gourou, le proxénète et le dealer sont réunis sur la table, c'est l'anarchie !

Ces métiers peuvent alors cumuler : les salaires de tous niveaux, les flirts illimités avant ou après le mariage, les enfants sans mariage, les acquisitions gratuitement. L'anarchie prend fin quand un des malfaiteurs est stoppé (licenciement / démission / prison / policier).

X ARGENT SALE

1 SALAIRE NIVEAU 1 // 2 SALAIRES NIV. 2 // 1 SALAIRE NIV. 3 // 1 SALAIRE NIV. 4

Ces salaires peuvent être posés sans condition (avec ou sans métier) et ne sont pas imposables.

Ils peuvent être, comme les salaires classiques, dépensés (acquisitions), joués (casino, extorsions), offerts (anniversaire), etc.

En cas d'imposition, si le dernier salaire est de l'argent sale, le prélèvement s'effectuera sur le dernier salaire légal.

X ACQUISITIONS

2 CANNABIS + 3 COCAINES + 3 HEROINES + MAISON CLOSE + TOURISME SEXUEL

Les acquisitions s'obtiennent comme dans le jeu de base. Certaines d'entre elles bénéficient de spécificités.

Cocaïne / Héroïne : permettent d'obtenir un « bonus addictif » mais comportent aussi un risque d'overdose (cf. malus).

Le bonus addictif procure plus de smiles si vous cumulez la même drogue. La valeur du bonus est mentionnée sur la carte.

Maison close : permet de poser ensuite des flirts sans condition ni limite (même en étant marié).

Carte à moitié prix pour le proxénète et gratuite pour l'architecte (s'il n'a pas déjà utilisé cet avantage pro).

Tourisme sexuel : se pose comme un voyage. Gratuit pour le pilote (cf. avantage pro).

X MALUS

**AMPUTATION + EXHIBITION + FIN PRÉCOCE + HÉMORRAGIE + HERPES GENITAL
+ MINE ANTIPERSONNEL + OVERDOSE + POUPEE VAUDOU + PRISE D'OTAGE + STÉRILITÉ**

Amputation : le joueur ne peut plus piocher dans la défausse (effet permanent). Sauf avec l'étoile filante ou l'astronaute (avantage pro). Variante à 2 : le joueur ne peut pas prendre dans la défausse avec l'étoile filante ou l'astronaute.

Exhibition : le joueur montre chaque carte piochée jusqu'à la fin de la partie (effet permanent).

Fin précoce : le joueur perd son dernier enfant. Celui-ci est placé hors du jeu (et non pas dans la défausse, comme pour « l'attentat »).

Hémorragie : le joueur joue (ou défausse) sans piocher, à chaque tour, jusqu'à finir sa main. Puis refait ensuite sa main.

Herpès génital : le joueur jette son dernier flirt (même marié). Si un flirt identique a été posé (par lui ou un autre), il est aussi défaussé.

Mine antipersonnel : le joueur qui pioche cette carte défausse aussitôt sa main et la refait. Si un joueur obtient la carte en début de jeu (après distribution) ou en refaisant sa main (cf. hémorragie, roulette russe...) il refait de nouveau sa main.

Overdose : le joueur passe autant de tours que de cartes héroïne et/ou cocaïne posées face à lui.

Poupée vaudou : le joueur subit dès lors tous les malus de sa main et des autres mains pouvant lui être infligé (par ordre de jeu). Deux malus identiques peuvent être ici cumulés. Les joueurs ayant fourni des malus refont sitôt leur main en fonction.



Prise d'otage : le joueur est pris en otage. Le ravisseur (qui a infligé le malus) choisit un autre joueur et lui prend tous les salaires de sa main pour payer la rançon. Ces salaires sont encaissés (sans condition). L'otage devra passer plus ou moins de tours selon la rançon obtenue par le ravisseur (cf. indications sur la carte). Si vous jouez à deux, l'otage payera lui-même sa rançon.

Stérilité : le joueur ne peut pas ou plus avoir d'enfants (effet permanent). Sauf cas spéciaux (cf. kid'napping, prêtre, exhumation, etc.).

CAS PARTICULIERS - VENGEANCE : un malus permanent peut être renvoyé par la carte vengeance (cf. jeu de base).

En cas d'hémorragie, l'effet doit se finir avant le renvoi. En cas de poupée vaudou, seule la poupée est renvoyée pour agir à nouveau. La mine antipersonnel ne peut pas être renvoyée (l'attentat non plus).

✗ **CARTES SPÉCIALES** CAPOTE TROUÉE + ÉCHANGISME + EXHUMATION + KID'NAPPING + PARTOUZE + PROMOTION CANAPÉ + POLYGAMIE + SADO MASO + TRAFIC D'ORGANES + ZOOPHILIE

Capote trouée : permet d'avoir un enfant (unique) à chaque dernier flirt (effet permanent – sauf en cas de stérilité).

Échangisme : regardez le jeu de chacun pour échanger, ou non, votre main avec un autre. Si le nombre de cartes en main est inégal (chercheur, roulette russe...) échangez autant de cartes que nécessaire pour conserver chacun le même nombre de cartes en main.

Exhumation : récupérez une carte placée hors du jeu (suite à un attentat, chasse, fin précoce...) pour la poser sans condition.

Kid'napping : prenez l'enfant d'un autre joueur (posé face à lui) pour le poser directement et sans condition face à vous.

Partouze : posez tous vos flirts et tous ceux de la main des autres joueurs, sans condition ni limite. Les joueurs refont ensuite leur main. Les flirts de la partouze sont retournés et protégés. Ils sont comptés à part des 5 flirts autorisés et ne peuvent être repris.

Polygamie : permet de cumuler deux mariages (effet permanent). Peut être posée préalablement, même sans mariage.



En cas de divorce subi (malus), vous ne perdez qu'un des deux mariages et pourrez vous remarier ensuite. En cas de divorce volontaire, jetez les deux mariages (au lieu de piocher) et passez un seul tour.

NB : la polygamie ne permet pas d'ajouter des flirts après le premier mariage, ni de cumuler deux cartes adultère.

Promotion canapé : augmente votre salaire d'un niveau quand vous travaillez. Il faut donc avoir un métier pour poser la carte.

La promotion n'est valable qu'avec le métier en cours. En cas de démission ou licenciement, la carte n'est plus valable mais conservée.

Sado-maso : obtenez un bonus de 3 smiles si vous avez récolté le plus de malus à la fin de la partie. Valable en cas d'égalité.

Trafic d'organes : chaque joueur regarde la main de son voisin de gauche pour lui prendre la carte de son choix. La carte subtilisée par le premier joueur ne pourra lui être reprise (lors du dernier tirage dans sa main).

Zoophilie : chaque animal posé (face à vous) double ses smiles lors du comptage final.

Cas particulier : le bonus licorne + étoile filante + arc-en-ciel vaut 9 smiles avec la zoophilie.

✗ **CARTES TRÈS SPÉCIALES** CHASSE OUVERTE + EXTORSION CAPITALISTE + EXTORSION COMMUNISTE + ROULETTE RUSSE + SEXTAPE

Ces cartes se jouent comme les cartes spéciales. Elles peuvent avoir des effets bénéfiques... ou pas.

NB : quand un joueur refait sa main (suite à une action), il repioche le même nombre de cartes qu'il avait juste avant.

Chasse ouverte : mélangez tous les animaux posés (y compris les vôtres) avec cette carte, puis placez-les, faces cachées sur la table. Retournez ensuite les cartes une à une. Chaque animal découvert est placé hors du jeu... jusqu'à retourner la carte chasse. Celle-ci met fin au tirage. Les animaux épargnés, s'il y en a, sont récupérés par leurs propriétaires.

Extorsion capitaliste : chacun pose tous les salaires de sa main (argent sale inclus). Celui qui a le plus de liasses remporte tout face à lui. Chacun refait ensuite sa main. En cas d'égalité, tout l'argent est placé dans la défausse.

Extorsion communiste : prenez les salaires posés (non investis) de chacun, y compris vous-même, (argent sale inclus). Mélangez et redistribuez cet argent pour tout le monde en commençant par vous.

Roulette russe : mélangez puis étalez faces cachées les cartes de votre main (y compris la roulette russe). Le jeu est alors mis en pause jusqu'à ce que la carte roulette russe soit découverte...

Chaque joueur pioche à son tour une des six cartes posées. Les cartes piochées autres que la roulette russe sont sitôt défaussées.

Le joueur qui pioche la roulette russe devra vous donner la carte de votre choix dans sa main et poursuivre la partie avec une carte en moins dans sa main. Refaites quant à vous votre main pour avoir de nouveau 5 cartes (dont celle volée au joueur).

Si vous piochez vous-même la roulette (quand revient votre tour), refaites votre main avec une carte en moins (jusqu'à la fin du jeu).

Sextape : conservez cette carte en main durant toute la partie. Celle-ci ne peut être posée que par l'acteur porno. Peut être défaussée en cas d'hémorragie, mine antipersonnel, roulette russe... ou échangée en cas de troc, tsunami, etc.

