

A vos thés !

Les candidats de Poumeyrol

Jeu de cartes de 3 à 12 joueurs - Partie de 20 minutes

Matériel :

- 36 cartes de jeu :

- Les cartes **Confrontation** : Dirunice Toire x3, Suimon Maux x3, Memka Tégory x2, Hage Outunelaitre x2, Tourré Néconte x2, Faitour Naid x2, Emmet Moah x2.
- Les cartes **Chance** : Han Kess x5, Disse Tribus x3.
- Les cartes **Prudence** : Rakon Tuneblag x2, Ninon Nihoui x1, Tyrem Walalang x1, Taipu Lah x1, Tétri Potepa x1, Jin Vante x1, Mayton Pousse x1.
- Les cartes **Duel** : Clean Padeleuil x2, Kakul Alaitre x2.

- 1 règle de jeu.

- 12 cartes **Parti** : 3 partis différents (Les sots solistes x4, les égaux centristes x4, les rebuts taquins x4).

L'histoire :

Le maire du village de Lalande de Poumeyrol est décédé brutalement après 50 ans de loyaux services, il gérait tout seul le village, n'avait pas de second et avait de très beaux projets à finir. Les villageois veulent que ces projets soient menés à terme. C'est pourquoi ils désirent élire un maire en qui, ils peuvent avoir confiance, il doit être irréprochable et gagner leur confiance.

Vous êtes tous candidats à ce poste de maire. De ce fait, vous allez être testés par les villageois sur vos capacités à devenir maire et à bonifier le village. L'exigence, le mérite, la chance, la réactivité et la créativité seront des atouts pour convaincre ces incorruptibles villageois.

Bravez les tests ! Evitez les points d'impopularité ! Et vous serez peut-être le brillant maire du fabuleux village de Lalande de Poumeyrol.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a vu un maire le plus récemment commence la partie, en cas de litige, faites un Shifumi. Le premier joueur tire une carte, lit la règle si besoin et lance le mini-jeu (chaque carte décrit un jeu, chaque joueur tire une seule carte à son tour de jeu). Le joueur qui perd le mini jeu conserve la carte devant lui et empoche donc les points d'impopularité marqués sur celle-ci.

Une fois le mini-jeu terminé, c'est à son voisin de gauche de tirer une carte.

Le jeu s'arrête quand il ne reste plus de carte. Chaque joueur compte tous les points d'impopularité qu'il aura cumulés à partir de ses cartes conservées.

Fin de partie :

Lorsqu'il n'y a plus de carte à tirer, le joueur ayant le moins de points d'impopularité gagne la partie. En cas d'égalité les joueurs se départagent au Shifumi.

Les différentes cartes:

Il existe 4 types de cartes :

- **Confrontation** : Une confrontation correspond à un mini-jeu, tous les joueurs sont concernés, le perdant récupère la carte avec les points d'impopularité présents sur la carte.
- **Chance** : Prenez ou donnez selon la carte les points indiqués.
- **Prudence** : Carte avec durée limitée d'un tour de jeu complet. Dès que le joueur l'ayant piochée rejoue, celle-ci s'annule si elle n'a pas été donnée à un joueur.
- **Duel** : Celui qui a tiré la carte choisit un adversaire à défier.

Les cartes Confrontation (3 points) :

Dirunice Toire : Le premier joueur dit un mot (« Je »), le second répète celui-ci en ajoutant un autre mot pour construire une phrase cohérente (« Je suis »), et ainsi de suite. Le premier joueur qui oublie ou se trompe en répétant un ou des mots a perdu.

Suimon Maux : Le premier joueur énonce un mot quelconque (« Prénom »), le deuxième doit trouver un autre mot en lien avec le précédent (« William »), le troisième un autre mot en lien avec le second (« Shakespeare ») et ainsi de suite, sans répéter un mot déjà proposé ou sans chercher trop longuement (temps à définir entre les joueurs), sinon il perd.

Memkah Tégyptory : Le joueur qui a tiré la carte choisit un terme générique (sport, métier, marque de voitures...), et propose le premier mot appartenant à cette catégorie. Le premier joueur qui ne trouve pas de mot ou qui répète un mot déjà prononcé a perdu.

Hage Outunelaitre : Le premier joueur dit une lettre (« P »), le second joueur en dit une autre (« R ») en pensant à un mot (sans le dire !) qui commencerait par ses deux lettres et ainsi de suite, chacun son tour.

Lorsqu'un joueur (dont c'est le tour de jouer) pense que le joueur précédent n'a pas de mot en tête, il peut alors lui demander « À quoi tu penses ? ». Si celui-ci n'a aucun mot à proposer il perd, sinon c'est celui qui a posé la question qui perd. Les noms propres sont interdits.

Tourré Néconte : Les joueurs comptent de 1 à l'infini, chacun leur tour, en commençant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Certains nombres sont interdits :

- Le chiffre 7 (7, 17, 27...).
- Les multiples de 7 (7, 14, 21...).
- Les nombres composés de tous les mêmes chiffres (11, 22, 111, 333...).

À la place de dire les nombres interdits, il faut dire le mot « Tourne ». On change alors de sens. Exemple : 1, 2, 3, 4, 5, 6, tourne, 8, 9, 10, tourne, 12...

Faitour Naid : Le premier joueur commence en prononçant le mot « Ping ».

Le deuxième a le choix, il peut compléter le mot composé avec le mot « Pong » (pour faire Ping-Pong) ou poursuivre avec les mots jokers « Tourne » (on change alors de sens) ou « Passe » (Le joueur suivant saute alors son tour). On ne peut pas les utiliser plus de trois fois consécutivement.

Il faut toujours alterner les mots « Ping » et « Pong » même si les mots jokers sont employés entre les deux.

Exemple : Ping, Pong, Tourne, Ping, Passe, Passe, Pong...

Rakon Tuneblag : Celui qui a tiré la carte dispose d'un tour pour faire rire une autre personne. Il a le droit de proposer une blague avant que le prochain joueur tire une carte. Un joueur perd lorsqu'il rigole pour n'importe quelle raison (excepté le tireur).

Emmett Moah : Le premier joueur fait un geste (touche son nez), le second répète celui-ci en ajoutant un autre geste (touche son nez, puis tire la langue) et ainsi de suite. Le premier qui se trompe ou qui oublie un geste a perdu.

Les cartes Chance :

Han Kess : Pas de bol ! Le tireur de la carte prend les points mentionnés sur celle-ci (de 1 à 5 points).

Disse Tribus : Le joueur qui a tiré la carte décide de la donner à un autre joueur, selon son humeur (de 1 à 3 points).

Les cartes Prudence (3 points) :

Ces cartes concernent tous les joueurs sauf celui qui les a tirées. Elles sont cumulables et prennent effet seulement lors des temps morts (donc entre les jeux des cartes confrontations et duels). Elles s'arrêtent à partir du moment où un joueur perd, il récupère alors les points d'impopularité.

Nih Ouininon : Les joueurs n'ont plus le droit de dire « Oui », « Non » ou « Ouais ».

Tyrem Walalang : Les joueurs doivent parler en tirant la langue en même temps. Le premier à parler sans le faire a perdu.

Taipu Lah : Les joueurs doivent parler sans prononcer le son [t]. Exemple : « c'est à wa de jouer » et non « C'est à toi de jouer ». Le premier à prononcer le son [t] a perdu.

Tétri Potepa : Les joueurs n'ont plus le droit de toucher une partie gauche de leur corps avec une partie de droite (exemple : se gratter l'oreille gauche avec la main droite).

Maitomp Housse : Le joueur ayant tiré la carte peut à n'importe quel moment du jeu mettre son pouce sur le menton (en dehors des jeux des cartes confrontations et duels), le dernier joueur à l'imiter a perdu. Le joueur qui met son pouce sans que ça soit demandé perd et récupère donc les points d'impopularité.

Jin Vante : Libre choix au joueur qui a tiré la carte d'inventer une règle à condition qu'elle soit acceptée par la majorité des joueurs (Exemple : vouvoiement obligatoire...).

Les cartes Duel (2 points) :

Celui qui a tiré la carte choisit un seul adversaire à défier.

Clean Padeleuil : Dès que le signal a été donné par un autre joueur, le premier qui cligne des yeux ou rigole a perdu.

Kakul Alaitre : Un joueur extérieur au défi prononce un mot. Le premier qui trouve le nombre de lettres de ce mot gagne. S'il se trompe, il perd le duel.

Variante:

A partir de 6 joueurs : Au début du jeu, les candidats tirent une carte parti et la laissent face visible devant eux. Il y aura alors 3 équipes. L'équipe gagnante est celle qui rassemble le moins de points d'impopularité à la fin de la partie.