

Mais qui a invité ce sagouin à la

DÉFAITE

la fête

des

voisins ?

Un jeu créé par
C.A.T.



LA DÉFAITE DES VOISINS

Matériel :

54 Cartes Action : actions avec effet, actions sans effet, actions Le Sagouin

26 Cartes Question

11 Cartes Rôle

Jeton 1er joueur (de votre choix : un trombone, un radis, un légo...)

Marqueurs pour les cartes Action (des cubes de couleur différentes feront l'affaire).

Impression du matériel :

Toutes les pages de cartes sont à imprimer 2 fois chacune sauf la page 1, autrement dit :

La **page 1** des cartes est à imprimer **1 fois**

Les **pages 2 à 6** sont à imprimer **2 fois** chacune.

Retirer du jeu les deux cartes vertes en trop, Éva Corléon et Marta.

La défaite des voisins

Genre : **Rôles cachés / bluff / jeu d'ambiance**

Durée : **20 minutes**

Nombre de joueur : **4-11**

A partir de : **10 ans**

Créé par **C.A.T.**

pour la Game Jam
de Do It Yourself - PNP FR
27-28 mars 2020

But du jeu

Vous êtes invité pendant la fête des voisins où s'est incrusté un sacré sagouin qui voudra pourrir votre soirée. Son but sera de poser ses 3 cartes **Le Sagouin** parmi lesquels vous retrouverez : échanger le sel et le sucre, mettre du vinaigre dans le vin, faire valdinguer des sauces sur les vêtements des convives, etc. Vous êtes tous pourvu d'un splendide pouvoir spécial utilisable une fois dans la partie. Le sagouin lui a une carte pouvoir spéciale qui n'a aucun effet mais qu'il devra garder toute la partie. **Votre but** à vous sera de **démasquer** qui parmi vous n'a pas sa place ici, **qui vous a pourri** la soirée. Bonne chance et surtout amusez-vous bien !

Mise en place

Retirer la carte du rôle **Le sagouin** des cartes rôles. Mélanger les cartes restantes et piocher autant de cartes que le nombre de joueurs -1. (exemple pour 5 joueurs, piocher 4 cartes)

Ajouter la carte **Le Sagouin**, précédemment retirée aux cartes piochées, mélanger puis distribuer les rôles aléatoirement de manière cachée à chaque joueur.

Si vous préférez plus de contrôle vous pouvez utiliser une mise en place avec des rôles déterminés :

4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	7 joueurs
Le sagouin Mme Michu Charly Mme Robert	Le sagouin Mme Michu Charly Marie Gontran	Le sagouin Mme Michu Charly Mme Robert Marie Gontran	Le sagouin Mme Michu Charly Jean Corléon Lucette Corléon Éva Corléon Martin Corléon
8 joueurs	9 joueurs	10 joueurs	11 joueurs
Le sagouin Jean Corléon Lucette Corléon Éva Corléon Martin Corléon Mme Michu Charly Mme Robert	Le sagouin Marta Jean Corléon Lucette Corléon Éva Corléon Martin Corléon Mme Michu Charly Mme Robert	Le sagouin Marta Jean Corléon Lucette Corléon Éva Corléon Martin Corléon Mme Michu Mme Robert Marie Gontran	Le sagouin Marta Jean Corléon Lucette Corléon Éva Corléon Martin Corléon Mme Michu Charly Mme Robert Marie Gontran

Séparer les cartes **Question** et **Actions** en 2 piles distinctes et les poser au milieu de la table.
Chaque joueur pioche au choix parmi les 2 piles : 7 cartes

Réservez un emplacement au centre de la table que l'on appellera la **pile d'actions communes** pour le reste de la partie. Les joueurs poseront les cartes actions qu'ils jouent face cachée sur cet emplacement.

Donner le jeton premier joueur au joueur ayant déménagé le plus récemment.

LA DÉFAITE DES VOISINS

Manche :

1. En démarrant par le 1er joueur, chacun à son tour, peut au choix (**1 seule option possible**) :
 - **Jouer une carte Action** face cachée sur la pile d'actions communes
 - **Donner une carte Question** à un autre joueur face cachée. Ce joueur répond à la question en donnant une carte ou pas au joueur de son choix.
 - **Accuser le Sagouin** et lancer un débat / vote. Cette action n'est possible qu'une seule fois dans toute la partie, le vote n'est lancé que si la majorité des joueurs veulent voter. Si l'accusation est fautive, c'est le Sagouin qui remporte la partie.
2. Une fois que chaque joueur a joué, on mélange toutes les cartes de la **pile d'actions communes** et on révèle et résout leurs effets. Chaque carte **Le Sagouin** ainsi révélée est mise de côté visible pour tout le monde pour le reste de la partie. Après avoir résolu toutes les cartes **Action**, on les défausse.
3. Chaque joueur **défausse** toutes ses cartes en main sauf 2 et refait sa main à 7 cartes.
4. Si aucune condition de victoire n'a été atteinte, donner le jeton 1er joueur à la personne à gauche de l'actuel 1er joueur et recommencer une nouvelle manche.

Condition de victoire :

- Le Sagouin gagne la partie à l'étape 2 si une 5ème (ou 3ème ?) carte **Le Sagouin** est mise de côté.
- Les villageois gagnent la partie s'ils désignent le sagouin avec succès lors de l'action vote.
- Le Sagouin gagne la partie si quelqu'un d'autre est désigné à sa place (sauf si le vote a été initié par Mme Michu grâce à son action spéciale). Et si le Sagouin n'est pas trouvé, personne ne saura jamais qui a rendu cette soirée aussi pourrie !

Jouer une carte Action ou sa carte Rôle :

- Un joueur peut jouer une carte avec le mot clé **Action** en la posant face cachée sur la **pile d'actions communes**.
- Un joueur peut jouer sa carte **Rôle** à la place d'une carte **Action**. La carte **Rôle** est jouée et résolue exactement de la même manière que les cartes Action. Cependant c'est une carte one-shot, une fois qu'elle a été jouée et résolue, cette carte est retirée du jeu pour le reste de la partie.

Le Sagouin est le seul qui ne peut pas jouer sa carte Rôle et doit la garder toute la partie.

Jouer une carte Question :

- Un joueur peut jouer une carte **Question**. Pour cela, il donne la carte **Question** face cachée au joueur de son choix. Seul le joueur qui a reçu la carte peut la voir. S'il peut répondre à la question par Oui, il doit donner une carte de sa main à n'importe quel joueur, symbolisant sa réponse positive.
- La carte Question est défaussée ensuite.

Le sagouin peut mentir s'il le souhaite.