

CASSE-TOI POV'CON! Le jeu



Un jeu de Ludovic Maublanc
illustré par Martin Vidberg

De 2 à 6 joueurs
A partir de 12 ans

MATÉRIEL :



- 8 cartes **Candidat**



- 1 carte **Marine**



- 52 cartes
Bain de foule



- 2 cartes **Cote de
popularité**



- 8 jetons **Candidat**



- La carte **Résumé**
- La règle du jeu

BUT DU JEU :

Être le candidat le plus populaire en faisant attention à la montée du Front National.

PRÉPARATION :



- ★ Placez les deux cartes **Cote de popularité** l'une au-dessus de l'autre de manière à reconstituer la courbe des sondages.
- ★ Donnez à chaque joueur :
 - une carte **Candidat** qu'il place face visible devant lui
 - le jeton correspondant qu'il place sur la case «départ» de la **Cote de popularité** : sous la ligne jaune.

! Si 2 joueurs sont du même parti (même couleur), ils avancent leur jeton d'une case sur la **Cote de popularité**.

- ★ Placez la carte **Marine** en face de la dernière case de la **Cote de popularité**.
- ★ Mélangez et étalez les cartes **Bain de foule** face foule visible sur la table. N'hésitez pas à prendre le plus de place possible pour qu'un maximum de cartes soient visibles.

LE JEU :

Le jeu se déroule en plusieurs manches qui sont autant de bains de foule risqués pour les nerfs des candidats.

À l'issue de chaque bain de foule, la popularité des candidats va évoluer :



Elle va monter si le candidat a serré un maximum de mains et rencontré beaucoup de journalistes.



Elle va baisser s'il a craqué et insulté la foule.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

- 1 On joue **simultanément** : un joueur donne le top départ et tout le monde se rue dans la foule !
- 2 Tous les joueurs fouillent dans les cartes **Bain de foule**, au centre de la table, sans les retourner.

Le but est de trouver les cartes **Bain de foule** les plus avantageuses pour son candidat.

Sur chaque carte **Candidat** figurent 6 électeurs qui vont susciter suivant les cas de la sympathie, de l'indifférence ou même du rejet. Les deux premiers auront une réaction positive au contact du candidat, mais ce dernier devra éviter les autres électeurs, celui le plus à droite étant son pire cauchemar.





Nicolas, par exemple, aime croiser la vieille dame riche ou le patron ... mais devra éviter le bobo et le syndicaliste.

- ★ Quand un joueur pense avoir trouvé une bonne carte :
 - Il la prend et la retourne immédiatement. Au verso de la carte, il découvrira la valeur de stress de la carte en fonction de son camp politique (couleur de sa carte).
 - Puis il la glisse sous sa carte **Candidat** de manière à ne laisser visible que la partie à sa couleur. On voit ainsi le niveau de stress du politique évoluer.

Toute carte retournée doit être obligatoirement conservée !

Exemple :



Nicolas pense avoir trouvé une carte intéressante qui comprend notamment ses deux électeurs préférés. Il prend la carte, la retourne et constate qu'il a fait une bonne pioche car, sur la partie bleue de la carte, il découvre 0 stress !

On remarque que François ou Jean aurait aussi pu prendre cette carte car elle ne lui inflige que 2 points de stress... Par contre, les deux autres camps politiques auraient fait une erreur en choisissant cette carte.

MARINE :

Attention, sur certaines cartes, globalement avantageuses, se cache **Marine**. Ces cartes peuvent être prises comme les autres. Mais jouer le jeu du Front National ne sera pas sans conséquence !

Quand un joueur retourne une carte où se trouve Marine, il doit l'annoncer immédiatement aux autres joueurs par une phrase de son choix (ex : « Faisons barrage à Marine » ou « La Marine débarque »). Elle est représentée aux 4 coins du verso de la carte.



Un joueur qui a oublié d'annoncer Marine pendant la manche perdra un point de popularité à la fin de la manche.

FIN DE MANCHE :

Dès qu'un joueur totalise 8 points de stress (ou plus) au-dessus de sa carte **Candidat**, il craque et lâche à la foule un «**Casse-toi pov' con !**» libérateur. La manche prend fin immédiatement ! Le joueur baisse son pion d'une case sur la **Cote de popularité** et tout le monde compte ses points.

Cas particulier : si tous les joueurs ont pioché au moins 4 cartes et que plus aucun joueur ne veut piocher, la manche peut s'arrêter d'un commun accord.

■ COMPTAGE DES POINTS, LA RÈGLE DES 4 :

- 1 Tous les joueurs qui ont **au moins 4 cartes** au-dessus de leur carte **Candidat** gagnent 1 point de popularité.
- 2 Tous les joueurs qui ont les **4 journalistes différents** gagnent 1 point de popularité.



Il y a 4 journalistes différents qui sont mêlés à la foule. Ils sont rappelés aux 4 coins au verso de chaque carte.

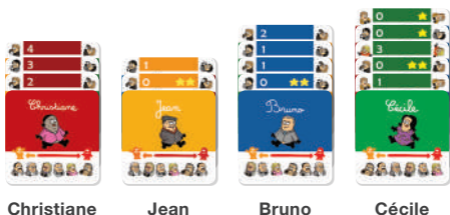


Marine compte comme un joker : elle remplace n'importe lequel !

- 3 Tous les joueurs qui ont **au moins 4 étoiles** sur leurs cartes gagnent 1 point de popularité. (On retrouve les étoiles sur les cartes où sont les électeurs préférés des candidats.)
- 4 De plus, le joueur qui a **le plus de cartes** au-dessus de sa carte **Candidat** gagne 1 point de popularité.

Il est possible que plusieurs joueurs soient à égalité pour un critère. Dans ce cas, tous les joueurs concernés marquent le nombre de points prévu. Ces règles sont cumulables. Il est donc possible de marquer un maximum de 4 points à la fin d'une manche.

Exemple de comptage de points :



Christiane a craqué ! Elle insulte la foule et perd 1 point de popularité ! Jean, trop lent avec seulement 2 cartes, n'a aucun point. Bruno a retourné 4 cartes, il obtient donc 1 point de popularité pour cela. C'est Cécile qui fait la bonne opération de la manche car elle gagne 4 points : au moins 4 cartes, les 4 journalistes, 4 étoiles et le point du joueur qui a retourné le plus de cartes !

■ PROGRESSION DE MARINE :

Plus les joueurs l'ont choisie dans leurs cartes, plus elle progresse.

NOMBRE DE JOUEURS AVEC UNE OU DES CARTES MARINE	NOMBRE DE CASES
Moins de la moitié des joueurs	1
La moitié des joueurs et plus	2

Ne pas jouer le jeu du Front National :

Si, à la fin d'une manche, un joueur est le seul à ne pas avoir joué Marine, il gagne 2 points de bonus sur la **Cote de popularité**.

NOUVELLE MANCHE :

Une fois les candidats déplacés sur la **Cote de popularité**, les cartes **Bain de foule** sont remises au centre de la table et bien mélangées. Une nouvelle manche peut alors commencer.

FIN DU JEU :

La partie prend fin dans les 3 cas suivants :

- 1 Si un joueur réussit à dépasser la plus haute case de la **Cote de popularité**, il gagne la partie.
 - ☑ Si plusieurs joueurs réussissent cet exploit en même temps, c'est celui qui a gagné le plus de points lors de cette dernière manche qui gagne.
- 2 Si un joueur fait descendre son pion sous la case la plus basse de la **Cote de popularité**, il perd la partie.
 - ☑ Parmi les autres joueurs, le plus populaire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a gagné le plus de points lors de cette dernière manche qui gagne.
- 3 Si aucun des deux cas précédents ne se présente et que Marine réussit à dépasser la plus haute case de la **Cote de popularité**, TOUS les joueurs perdent la partie et Marine est élue présidente !
 - ☑ Si un joueur dépasse la plus haute case dans le même tour que Marine, il est au second tour contre elle et remportera les élections avec un score de république bananière !

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
info@cocktailgames.com
01 30 83 21 21
www.cocktailgames.com

