

LE POING! SUR LA TABLE!

Matériel

- 116 cartes de 5 couleurs :
24 vertes, 24 roses, 24 bleues,
36 jaunes, 8 violettes
- 30 jetons



But du jeu

Dans **LE POING SUR LA TABLE**, les joueurs vont, à tour de rôle, devoir faire une proposition à voix haute répondant à des critères imposés par les cartes posées au centre de la table. Les critères s'accumulent jusqu'à ce qu'une proposition soit invalidée par les autres joueurs qui... taperont du poing sur la table (oui, pour de vrai !) Des jetons sont donnés en guise de pénalité et le joueur qui en aura le moins en fin de partie sera désigné vainqueur !

Mise en place

1. Formez un paquet de **32 cartes** en prenant au hasard **8 cartes** de chacune des couleurs **verte**, **rose**, **bleue** et **jaune** face cachée.

Les cartes **violettes** ne sont utilisées que pour la variante Challenge (voir p. 8).



Les couleurs de cartes correspondent à des critères de différentes catégories (aspect, taille, contexte...)

2. Mélangez bien le paquet et posez-le face cachée au centre de la table. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte et ne serviront pas pour cette partie.
3. Les jetons sont placés à proximité des joueurs pour former une réserve accessible.
4. Le premier joueur est désigné aléatoirement. Celui-ci prend le paquet de cartes en main, toujours face cachée.



Dans le reste du livret de règles, le joueur actif désigne le joueur dont c'est le tour et qui a le paquet de cartes en main.

La partie peut commencer !

Déroulement d'un tour

1. Révélation d'une nouvelle carte

Le joueur actif retourne la première carte du paquet qu'il a en main et la pose au centre de la table.

Important ! Il ne peut jamais y avoir 2 cartes de la même couleur visibles en même temps au centre de la table.

Si le joueur actif retourne une carte de la même couleur qu'une carte déjà présente sur la table, il la recouvre. Toute carte recouverte ne doit plus être prise en compte.

En revanche, si la carte retournée est d'une couleur différente, il la pose à côté des autres. Ainsi, les critères s'accumulent au centre de la table.

Il ne pourra donc jamais y avoir plus de 4 cartes visibles au centre de la table (5 avec la variante Challenge, voir p.8).

2. Proposition du joueur actif

Le joueur actif doit faire une seule proposition à voix haute qui correspond au(x) critère(s) visible(s) au centre de la table.

- ➡ La proposition peut être **un mot** ou un **groupe de mots**.
- ➡ La proposition doit faire référence à quelque chose qui **existe** et qui est **plausible**.
- ➡ La proposition doit **correspondre**, être **représentative** et **évocatrice** de chacun des critères visibles.



Une glace

La proposition correspond bien aux trois critères : c'est froid, ça se soulève facilement et c'est bien évocateur de vacances à la plage.

- ➡ On ne peut jamais redire un mot déjà annoncé dans toute la partie (ou dans toutes les parties si vous en faites plusieurs d'affilée) ni aucune déclinaison. Si certaines déclinaisons évoquent des concepts différents, elles sont acceptées.

une table

une table
de cuisine

une table de
salle à manger

une table à
repasser

un dé

un dé
rouge

un gros dé
en mousse

un dé
à coudre

❌ Déclinaisons de l'annonce précédente. ✔ Concepts différents de l'annonce précédente.

➡ **On ne peut pas citer l'une des cartes du centre de la table** (ou ses dérivés directs) pour préciser sa proposition.

plus grand
que moi

avec du jaune

je peux
voyager avec

dans un aéroport

plutôt sonore

se soulève
facilement

Un camion
jaune

Un camion de transport
de poussins !

Le son
d'un avion

La roulette
d'une valise

3. Changement de joueur actif

Le joueur actif passe ensuite le paquet au joueur suivant, dans le sens horaire, pour marquer le changement de joueur actif... et ainsi de suite.

Ça, c'est quand tout se passe bien...

Car attention ! Pendant le tour du joueur actif, plusieurs choses peuvent se produire :

- ➡ Les autres joueurs peuvent refuser la proposition en **TAPANT DU POING SUR LA TABLE**.
- ➡ Un autre joueur peut **LANCER UN COMPTE À REBOURS** de 5 secondes pour mettre la pression au joueur actif et faire une proposition à sa place.



Taper du poing sur la table



Si l'annonce du joueur actif n'est pas acceptable pour l'un des joueurs, ce dernier **TAPE DU POING SUR LA TABLE** une fois et le laisse visible de tous. Si la majorité des joueurs (sans compter le joueur actif) tape aussi, le joueur actif doit justifier sa proposition. Les joueurs convaincus par la justification peuvent alors retirer leur poing de la table.

Si la majorité garde son poing sur la table, le joueur actif récupère 1 jeton de la réserve en guise de pénalité. Un nouveau tour commence.

Sinon, le tour continue normalement.



Cas particulier à 3 joueurs :

Il faut que l'unanimité des joueurs participant au vote tapent du poing sur la table pour que la proposition soit rejetée.



Le joueur actif devra convaincre les autres joueurs du bien-fondé de sa proposition par tous les moyens à sa disposition. Et comme on dit chez nous, plus c'est gros, plus ça passe ! **Mais en cas de litige, c'est toujours la majorité qui tranche !**

avec du rouge

tient dans
la poche

non vivant

Le joueur actif propose «UN ROUGE À LÈVRES». Un joueur tape du poing sur la table, car, pour lui, un rouge à lèvres n'est pas toujours rouge. Trois autres joueurs tapent aussi du poing sur la table. Le joueur actif se défend : «Le rouge est la couleur originale du rouge à lèvres». Il réussit à convaincre plusieurs joueurs qui retirent leur poing de la table. Le joueur actif ne prend pas de jeton et passe le paquet de cartes à son voisin. Le tour continue normalement.

plutôt solide

n'entre pas dans
le coffre
d'une voiture

en vacances

Le joueur actif propose « **UN MATELAS PNEUMATIQUE** ». Un joueur tape du poing sur la table, car, pour lui, un matelas pneumatique n'est pas solide. Tous les autres joueurs tapent aussi du poing. Le joueur actif essaie de défendre sa proposition, mais personne ne change d'avis. Il reçoit un jeton. Un nouveau tour commence.

**La mauvaise foi sera à manipuler avec précaution car la roue tourne...
et le rôle de joueur actif aussi !**

Lancer un compte à rebours

Si un joueur veut faire une proposition alors que le joueur actif est en pleine réflexion, il peut **LANCER UN COMPTE À REBOURS** à voix haute **en tapant de son poing pendant 5 (vraies) secondes pour lui mettre la pression.**



- ➡ Un joueur ne peut pas arrêter un compte à rebours qu'il a lancé. Il est obligé d'aller au bout et de faire une proposition (sauf s'il est interrompu par le joueur actif – voir page suivante).
- ➡ Dès qu'un compte à rebours est en cours, aucun autre ne peut être lancé. Par contre, les autres joueurs peuvent accompagner le premier compte à rebours en tapant du poing pour donner la cadence !
- ➡ Si deux comptes à rebours sont lancés exactement en même temps, la priorité est donnée à celui qui a le plus de jetons devant lui. Sinon, la priorité est donnée au joueur le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour.

Le joueur actif peut toujours faire sa proposition et interrompre le compte à rebours.

Les autres joueurs pourront taper du poing sur la table s'ils estiment que sa proposition n'est pas acceptable. La règle de la majorité s'applique.

➡ **Sa proposition est validée** : le joueur actif passe le paquet au joueur suivant et le tour continue normalement.

➡ **Sa proposition n'est PAS validée** : le joueur actif récupère 1 jeton appartenant au lanceur du compte à rebours. S'il n'en a pas, le jeton provient de la réserve. Un nouveau tour commence.

pas comestible

sans odeur

n'entre pas dans le coffre d'une voiture

Un adversaire lance un compte à rebours



5, 4, 3 ...

Le joueur actif décide d'interrompre le compte à rebours et fait une proposition :

Une planche de surf

Le tour se poursuit normalement, le joueur actif passe le paquet au joueur suivant.

Un réfrigérateur



Une majorité tape du poing sur la table. Un réfrigérateur peut avoir une odeur !

Le joueur actif récupère 1 jeton du lanceur du compte à rebours ou de la réserve s'il n'en a pas.

Si le compte à rebours va à son terme, le joueur qui l'a lancé annonce sa proposition immédiatement.

Les autres joueurs (sauf le joueur actif) pourront taper du poing sur la table s'ils estiment que sa proposition n'est pas acceptable. La règle de la majorité s'applique.

➡ **Sa proposition est validée** : il donne l'un de ses jetons au joueur actif. S'il n'en a pas, le jeton est pris dans la réserve. Un nouveau tour commence.

➡ **Sa proposition n'est PAS validée** : le lanceur de compte à rebours est sanctionné pour avoir interrompu le jeu : il prend 2 jetons de la réserve. Le joueur actif ne prend aucun jeton. Un nouveau tour commence.

n'a pas besoin
d'électricité

tient dans
la poche

avec du rouge

Euh...

Le joueur actif ne trouve pas. **Un joueur** lance un compte à rebours qui va à son terme et fait une proposition :



5, 4, 3, 2, 1, 0 !

Une boule
de billard



Le lanceur de compte à rebours donne 1 jeton au joueur actif provenant de sa réserve personnelle ou de la réserve générale s'il n'en a pas.

Une brique



Une majorité tape du poing. Une brique ne tient pas dans une poche. **Le lanceur de compte à rebours récupère 2 jetons de la réserve.** Le joueur actif n'en récupère pas. Un nouveau tour commence.

La danse des poings

Si au bout de 30 secondes (à la louche !), le joueur actif n'a pas fait de proposition et qu'aucun autre joueur ne lance de compte à rebours, les autres joueurs peuvent lancer une **DANSE DES POINGS** pour **demandeur à recommencer un nouveau tour**.

Ils tapotent doucement leur poing sur la table sans interruption. Si la majorité rejoint la danse, cela signifie la fin du tour du joueur actif : **ce dernier prend 1 jeton de la réserve**. Un nouveau tour commence.

Nouveau tour

À chaque fois que des jetons sont distribués, **les cartes du centre de la table sont défaussées définitivement** jusqu'à la fin de la partie. Le joueur actif passe le paquet de cartes à son voisin dans le sens horaire qui peut débiter un nouveau tour en révélant la première carte du paquet.



Astuce ! Il est conseillé de défausser les cartes triées par couleur pour faciliter le rangement et la mise en place des prochaines parties !

Fin de partie

La partie s'arrête quand toutes les cartes du paquet ont été jouées. Chaque joueur compte alors le nombre de jetons en sa possession pour établir le classement. **Le joueur qui a le moins de jetons gagne la partie.** En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire, sauf avec la variante Poing Final.

Vous pouvez aussi cumuler les scores sur plusieurs parties.

Variante Poing Final

En cas d'égalité à la fin de la partie, les joueurs ne partagent pas la victoire mais se départagent dans une ultime manche. Reconstituez le paquet de départ en remélangeant bien les cartes défaussées. **Seuls les joueurs à égalité seront joueurs actifs**, feront des propositions et pourront lancer des comptes à rebours. Les autres pourront uniquement taper du poing sur la table. Le joueur qui a le plus petit poing fermé commence. En cas d'erreur, les joueurs ne prennent pas de jetons mais sont éliminés. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu. Il est désigné grand vainqueur !

Variante Challenge

Après quelques parties, vous pouvez décider de pimenter le jeu en ajoutant les **8 cartes violettes** au reste du paquet lors de la mise en place. Les joueurs joueront donc, dans cette version, avec un maximum de 5 critères. Le reste des règles ne change pas.

Esprit de la règle

S'il y a un désaccord quelconque sur un point de règle, vous pouvez régler cela en faisant taper du poing sur la table. Énoncez le problème à voix haute et faites une proposition claire. Si une majorité tape du poing, la proposition est rejetée, sinon la proposition est acceptée !

Crédits

Auteur : Olivier Mousseau

Graphismes : Thierry «thiex» Mercier / cryptidstudio.com

Développement : Funnyfox

L'auteur remercie sa famille, ses amis, tous les tapeurs de poing sur la table et la team Funnyfox. Merci également à tous les agités du "Bocal49" et plus particulièrement à Antoine Huchin pour l'aide apportée dans le développement de ce jeu.



© 2022 Funnyfox, une marque de Hachette Livre. Tous droits réservés.

21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur

   /Funnyfoxgames