

Les Poilus

Une création
de Fabien Riffaud
et Juan Rodríguez

Dessinée
par Tignous



2 Août 1914 - Sur la grand-place du village, le groupe d'amis inséparables contemple, incrédule, l'ordre de Mobilisation Générale placardé sur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue très inquiétante mais la brutalité de l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre idée de l'enfer dans lequel ils vont être plongés, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble quoi qu'il advienne. Malheureusement, la réalité qu'ils vont affronter sera bien au-delà de leurs pires craintes.

Les Poilus

Un jeu coopératif pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 10 ans, d'une durée de 30 mn environ

Note d'intention

Au même titre que la littérature et le cinéma, le jeu est un média culturel. Indéniablement participatif.

Il n'y a pas de sujet qu'il ne puisse traiter. Certains sont plus délicats que d'autres. Celui de la vie des Poilus l'est particulièrement.

Guidés par le profond respect que nous inspire la souffrance endurée par ces hommes, nous avons travaillé à concevoir et régler ce jeu avec ce souci constant.

Dans cette folie collective nous avons choisi de mettre l'individu en avant, ses préoccupations, ses peurs quotidiennes. Seule échappatoire,

pour ces hommes, leur solidarité, leur fraternité, leur capacité à s'aider, se secourir, chacun et tous ensemble.

Sans jamais aborder l'aspect guerrier, « Les Poilus » propose à chaque joueur d'éprouver une partie des difficultés subies par les soldats des tranchées. Ainsi la tension autour de la table sera souvent intense, l'émotion aussi.

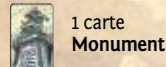
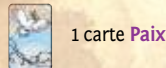
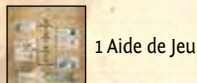
Le chemin vers la victoire peut paraître difficile, mais ne vous découragez pas. Insistez et traversez la Grande Guerre !

Falick *Jeu*

Hommage

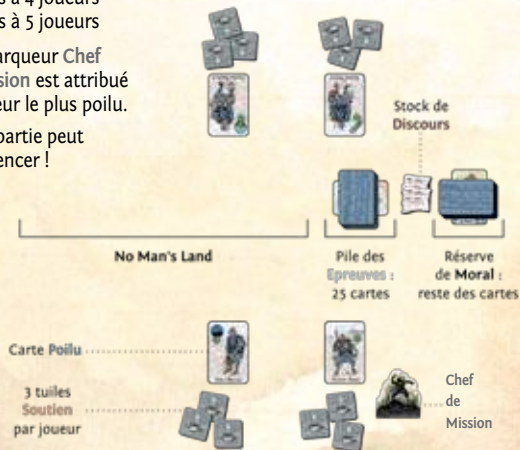
Certains des personnages joués ont réellement existé ; quelques uns sont les aïeux de personnes ayant travaillé sur ce jeu. « Les Poilus » est un hommage à tous les hommes qui ont vécu cette période tragique.

Matériel



Mise en place

- Chaque joueur choisit une carte **Poilu**, face **Porte-Bonheur** visible.
- Chacun reçoit 3 tuiles **Soutien** :
 - 1 tuile
 - 1 tuile
 - 1 tuile piochée au hasard parmi les restantes.à 2 ou 3 joueurs les tuiles et ne sont pas utilisées.
- 25 cartes sont placées sur la carte **Paix** et forment la pile des **Épreuves**; les 34 autres, placées sur la carte **Monument**, constituent la Réserve de **Moral** dont le groupe dispose.
- Des jetons **Discours** sont placés entre les piles de cartes, en fonction du nombre de joueurs :
 - 5 jetons à 2 ou 3 joueurs
 - 4 jetons à 4 joueurs
 - 3 jetons à 5 joueurs
- Le marqueur **Chef de Mission** est attribué au joueur le plus poilu.
- Et la partie peut commencer !



But du jeu



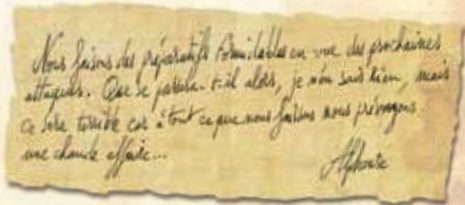
Au travers de **Missions** successives les joueurs vont tenter de vider la pile des **Épreuves** pour rendre visible la carte **Paix**. Les joueurs gagnent la partie lorsque la carte **Paix** est visible et qu'ils n'ont plus aucune carte en main.

A la fin de chaque **Mission** le **Moral** baisse et des cartes sont transférées depuis la Réserve de **Moral** vers la pile des **Épreuves**. Les joueurs perdent la partie dès que la carte **Monument** est rendue visible.



Déroulement d'une Mission

Une **Mission** est composée de 4 étapes.



1 Préparation

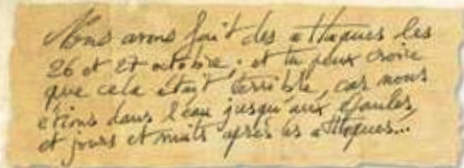
■ Intensité

Le **Chef de Mission** évalue les risques à prendre et choisit l'**Intensité** de la **Mission**. ce qui détermine le nombre de cartes que chaque joueur va recevoir. Il les distribue 1 par 1, en commençant par lui, car il doit montrer l'exemple. Les cartes sont prélevées sur la pile des **Épreuves**.

L'intensité est au minimum de 1. Dans le cas où la pile des **Épreuves** est épuisée, il arrête simplement la distribution.

■ La Fleur au fusil

L'intensité de la première **Mission** de la partie est toujours d'un minimum de 3 cartes.



Un soldat de la 133^e ("La Gauloise")

2 La Mission

Les joueurs vont tenter de se débarrasser des cartes **Épreuve** qu'ils ont en main. Les **Menaces** seront placées au centre de la table dans le **No Man's Land** (voir schéma), alors que les **Coups Durs** seront assignés aux joueurs.

Mais pour que la **Mission** puisse continuer, il ne faudra jamais avoir 3 **Menaces** identiques actives en même temps.

Les 6 types de Menaces

Nuit		Neige	
Pluie		Masque	
Obus		Sifflet*	

*Le Sifflet représente le signal de l'assaut.

Ce joueur a joué un **Soutien** et est retiré de la Mission



No Man's Land



Cartes **Coup Dur** assignées au joueur



Porte-Banheur déjà utilisé

■ Les Actions

En commençant par le **Chef de Mission**, les joueurs vont jouer les uns après les autres tant que la **Mission** n'est pas terminée (voir *Fin de la Mission*). À son tour, tant qu'il n'est pas replié, chaque joueur choisit une seule Action parmi les suivantes :



Jouer une carte **Épreuve** depuis sa main

Si la carte est une **Menace** elle est ajoutée dans le **No Man's Land**, au milieu de la table. Si c'est un **Coup Dur**, elle est assignée au joueur et prend effet immédiatement.



Utiliser un **Porte-Bonheur**

Le joueur défausse une des cartes du **No Man's Land** comportant le même type de **Menace** que son **Porte-Bonheur**. La carte **Poilu** du joueur est alors retournée. Pour pouvoir réutiliser son **Porte-Bonheur** il devra le récupérer (voir chapitre **Soutien**).



Faire un **Discours**

Un jeton **Discours** permet au joueur d'encourager ses camarades et de les protéger contre l'une des 6 **Menaces**. Il annonce la **Menace** choisie et chacun des autres joueurs peut alors défausser une seule carte de sa main contenant cette **Menace**. Les joueurs déjà repliés ne bénéficient pas du **Discours**. Le jeton est ensuite retiré du jeu.



Se replier et jouer un **Soutien**

En se repliant le joueur décide de ne plus participer à la **Mission** et il ne pourra donc plus jouer d'action. Il doit alors choisir à quel joueur il apportera son **Soutien**. Pour cela il sélectionne en secret l'une de ses tuiles **Soutien** (s'il lui en reste) qu'il place face cachée sur sa carte **Poilu**. Toutes les tuiles **Soutien** jouées seront révélées à la fin de la **Mission**, quand les joueurs sont tous repliés. Les **Coups Durs** qui l'affectent ne sont plus actifs sur la mission en cours. Il conserve les cartes qui lui restent en main pour la manche suivante.

■ Cartes Piège

Lorsqu'un joueur joue depuis sa main une carte **Menace** avec un symbole **Piège**, il doit en piocher une autre dans la pile des **Épreuves** ET la jouer immédiatement. Si un nouveau **Piège** est révélé, celui-ci sera ignoré. Si c'est un **Coup Dur**, il le pose à côté de sa carte **Poilu**.

2 types de **Menaces**

Nuit et Obus

Symbole

Piège



■ Fin de la Mission

La **Mission** peut se terminer de 2 façons :

- soit tous les joueurs se sont repliés, la **Mission** est alors réussie. Les cartes du **No Man's Land** sont alors défaussées.
- soit 3 **Menaces** identiques sont présentes dans le **No Man's Land**, y compris les **Phobies** et **Traumatismes** des joueurs non repliés, dans ce cas la **Mission** est un échec. Les cartes du **No Man's Land** sont remélangées dans la pile des **Épreuves** et il faudra les affronter à nouveau.

Dans les 2 cas, on garde les cartes non jouées en main et les **Coups Durs** restent assignés au **Poilu**. On passe ensuite au **Soutien**.

La **Mission**
peut
continuer



Échec
3 Obus



Échec
3 Neige





3/4 Le Soutien

Une fois la **Mission** terminée, les joueurs révèlent la tuile **Soutien** qu'ils avaient posée sur leur carte **Poilu** au moment de leur repli, et la donnent au joueur désigné.



Soutien donné au 2^{ème} joueur vers la gauche

Soutien donné au 1^{er} joueur vers la droite



Si un joueur a reçu **plus de Soutien** que les autres, il bénéficie de l'aide du groupe et il peut alors :

- se débarrasser de 2 cartes **Coups Durs** affectant son personnage
- ou
- récupérer son **Porte-Bonheur**

En cas d'égalité, les efforts de chacun s'annulent mutuellement et personne n'est soutenu.

Les tuiles **Soutien** reçues sont conservées par les joueurs.

*Dans le fond de la tranchée et sous le terrain, on craque de petites voix où un homme fait tenir couché, c'est pour se garantir des éclats d'obus.
Adolphe Vogel*

Si la Mission a été un échec

Le **Soutien** est alors réduit et seules les tuiles des joueurs déjà repliés sont prises en compte. Et si un joueur reçoit plus de **Soutiens** que les autres il pourra uniquement :

- se débarrasser de 1 seule carte **Coup Dur**.

Condition de défaite

Après la résolution du **Soutien**, un joueur avec **4 Coups Durs** ou plus provoque la chute du groupe et entraîne immédiatement la fin de partie.

Condition de victoire

L'Armistice est signé quand la carte **Paix** est visible et que **les joueurs n'ont plus de carte en main**, ils ont traversé ensemble la Grande Guerre et gagnent la partie..

Bravo !



4/4 Baisse du Moral

La guerre n'étant toujours pas terminée, le **Moral** du groupe baisse :

on transfère, depuis la Réserve de **Moral** vers la pile des **Épreuves**, autant de cartes que le **total des cartes restant entre les mains des joueurs**, avec un minimum de 3 cartes.

Condition de défaite

Dès que la carte **Monument** est révélée, la Réserve de **Moral** du groupe est épuisée et la partie est perdue !

Si les joueurs ont résisté à la **Baisse du Moral**, le marqueur **Chef de Mission** passe au joueur suivant. L'ancien **Chef** reçoit, s'il en reste, un jeton **Discours**.

Une nouvelle manche commence...

... la guerre continue !

*Il était comme nous, des pauvres types qui se faisaient cacher la gueule pour rien...
Leon Wal*

Répartition des cartes

- 39 cartes **Épreuve** chacun des 6 types de **Menaces** y est représenté 14 fois, 9 cartes contiennent un **Piège**
- 19 cartes **Coup Dur**
- 1 carte **Joyeux Noël**



Partie à 2 joueurs

La pile des **Épreuves** commence à 20 cartes. Le jeton **Discours**, une fois joué, retourne dans la réserve au lieu d'être définitivement écarté. Un troisième joueur virtuel est simulé, qui ne participe qu'au **Soutien**. Il reçoit 3 tuiles **Soutien** comme les autres joueurs.

Le jeu se déroule normalement avec les 2 joueurs, sauf durant la Préparation, où le **Soutien** du joueur virtuel est tiré au hasard et placé sur sa carte.

Les **Soutiens** joués sont répartis entre les 3 joueurs. Si le joueur virtuel est la majoritaire, rien ne se passe.



Les phrases de Poilus en exergue sont extraites de « Paroles de Poilus » aux Editions Radio France

Partie de Découverte

Lors de vos premières parties nous vous recommandons vivement d'ignorer les **Pièges** des cartes **Menace**.

Partie Normale

Une fois le jeu apprivoisé vous pouvez appliquer les **Pièges** des cartes **Menace** quand ils se présentent.

Partie Vétérans

Pour les experts, la pile des **Épreuves** commence à 30 cartes.

Bon courage !

Remerciements

Un grand merci à tous les joueurs qui ont eu la patience de tester encore et encore le jeu, en particulier Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet pour son implication constante, Didier Jacobée pour sa confiance, Paul Guignard pour ses conseils avisés, Benoît Houivet pour son pointillisme, Patrick Bard pour son soutien et ses réactions, les membres de la Maison des Jeux de Touraine, François, Super Bony, le Mipeul de Poitiers, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck, ainsi que tous ceux que l'on a oublié dans cette trop courte liste.

Précisions

- Les cartes **Traumatisme**, **Phobie** et **Fragile** attribuées à un joueur replié n'agissent plus sur la **Mission** en cours.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main, il peut toujours se replier, quelques soient les **Coups Durs** actifs.
- La carte **Joyeux Noël** peut être jouée pour retirer un **Coup Dur** chez un autre joueur.
- En cas de conflit entre des **Coups Durs** :
 - sur le même joueur, la priorité va au plus ancien.
 - sur des joueurs différents, on applique en priorité ceux du joueur qui est en train de jouer.
- **Coup Dur Maladroit** : si un **Piège** est pioché, il n'est pas activé.
- **Coup Dur Mutisme** : le joueur ne peut pas jouer de **Discours** mais il peut jouer un **Soutien**.
- Un joueur qui n'a plus de tuile **Soutien** peut toujours se replier. Il ne joue simplement pas de **Soutien**. S'il lui reste des cartes en main, il peut les poser face caché sur sa carte **Poilu** pour signifier son repli.
- Un **Discours** n'a aucun effet sur un joueur replié.
- Les **Discours** peuvent permettre aux joueurs de défausser de leur main un **Traumatisme** ou une **Phobie** avec la **Menace** correspondante.
- Les jetons **Discours** sont tous équivalents. L'illustration sert uniquement d'inspiration, par exemple : « *Mes amis ne craignez pas les obus, d'après nos renseignements il n'y aura pas de bombardement aujourd'hui* ».
- L'effet d'un **Coup Dur** peut obliger un joueur à se replier, l'empêchant de choisir d'autres actions.
- Lorsque la pile des **Épreuves** est vide (la colombe de la carte **Paix** est visible), toute carte qui devrait y être piochée est ignorée (**Piège**, **Coup Dur**, etc.).
- Tant qu'un joueur est **Tyrannique** aucun jeton **Discours** n'est distribué.
- Les mains des joueurs doivent rester secrètes, il faut essayer de les deviner d'après leurs actions.
- Les joueurs peuvent s'ils le souhaitent compter le nombre de cartes restant dans la pile des **Épreuves** et dans la Réserve de **Moral**.
- Quand une carte est défaussée, elle est écartée du jeu pour le reste de la partie.



— Design graphique : Juan Rodríguez —

Un jeu conçu et développé en FRANCE, dans la collection SWEET GAMES,
par SWEET NOVEMBER, 14 rue de l'Aleu, 78730 - Saint Arnoult en Yvelines - France
© Sweet November 2015 — Fabriqué dans la Communauté Européenne — v1.1

*Comment imaginer un jeu sur
l'amitié et la fraternité autrement
qu'avec un ami vrai. Ta joie et ton
enthousiasme, Bernard, nous étai-
ent aussi indispensables que ton talent.
Hasta siempre Tignous.*