

CARNAVALESQUE

un jeu courtelinesque



creative commons

Un jeu de **Simon Havard** et **Juan Rodríguez**,
illustré et mis en forme par **Bony**,
créé dans le cadre de la résidence d'auteurs qui les a accueilli au sein
de l'association **Courteline** tout au long de la saison 2017/2018.

L'Association Socioculturelle Courteline utilise le jeu (sous toutes ses formes) comme un outil pédagogique privilégié dans le cadre de son action sociale et culturelle.

Auprès des adultes, des adolescents, des enfants et plus globalement des familles qui fréquentent nos structures, les jeux de société accompagnent chaque jour nos interventions.

Fortes de ses valeurs d'ouverture, d'indépendance et de convivialité, c'est tout naturellement qu'est née l'idée ambitieuse de créer notre propre jeu de société !

La Touraine disposant d'un véritable fleuve de compétences et d'auteurs faisant vivre l'univers ludique local, nous avons fait appel aux talents reconnus de Juan Rodríguez et de Simon Havard. Ce duo d'auteur a été accueilli dans le cadre d'une résidence d'artiste, comme cela existe dans les milieux de la création contemporaine. Cette démarche traduisait la volonté de l'Association de reconnaître l'auteur de jeu comme un artiste, un créateur d'objet culturel.

Ce jeu imaginé, conçu et accouché dans la douceur, a fait l'objet d'un travail créatif in situ, au plus près de « l'esprit Courteline » que Simon et Juan ont su retranscrire avec fidélité dans un objet inédit qui, nous l'espérons, vous donnera du plaisir à jouer !

L'équipe de Courteline

Nous avons essayé de transposer en jeu nos ressentis sur l'association, ses valeurs et ses méthodes. Dès le début, notre ambition était de faire un objet ludique qui porte tout cela de façon symbolique.

Nous remercions les membres de Courteline pour avoir initié ce beau projet, nous avoir accueillis comme des rois (du carnaval, hé !) et nous avoir guidés à la découverte de cette association et des gens qui la composent.

Nous remercions également tous ceux qui ont bien voulu se prêter avec patience et imagination à l'exercice, pas toujours évident, de tester un jeu pas encore fini ! Leurs regards et leurs réactions nous ont été précieux.

Juan et Simon

3 à 5 carnavalistes

30 minutes

Cette année encore le défilé du Carnaval se doit d'être magnifique ! Un Roi auto proclamé s'engage pour organiser la construction des chars, il recrute des volontaires dans la Foule impatiente. La réussite de ce Carnaval "Abracadabrantesque" repose entièrement sur vos épaules et celles de vos assistants et comparses, serez-vous à la hauteur ?

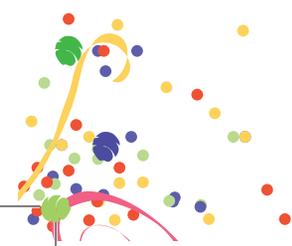
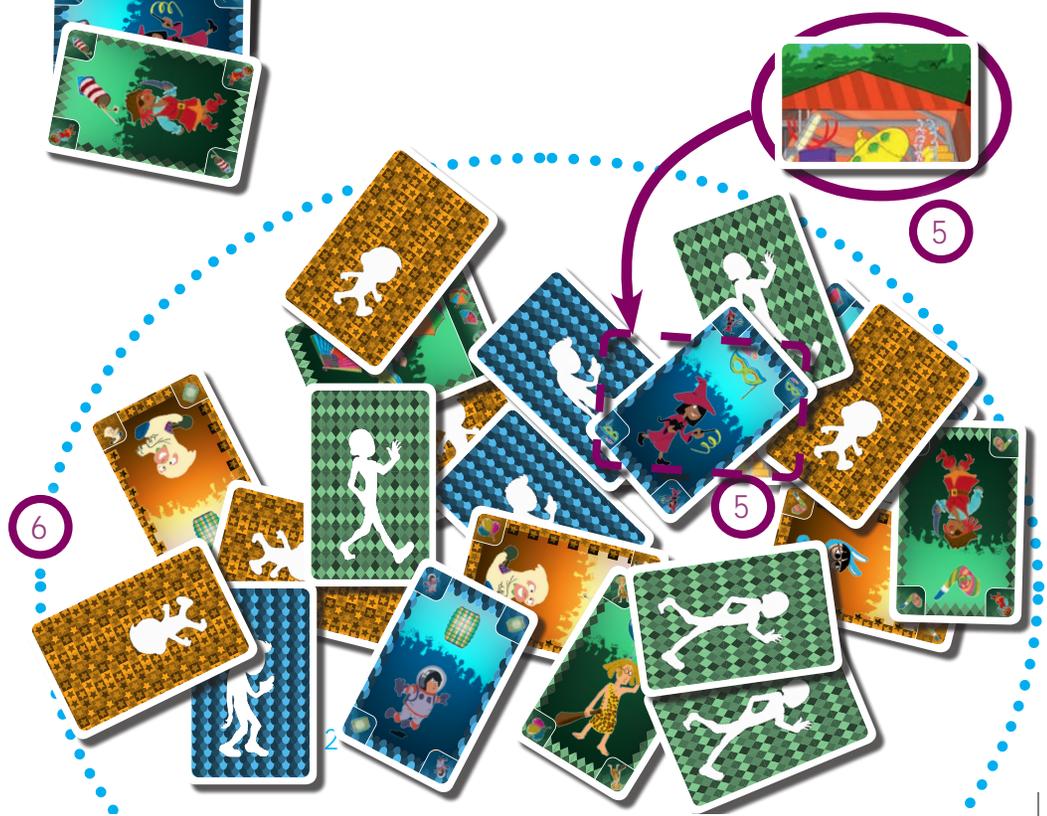
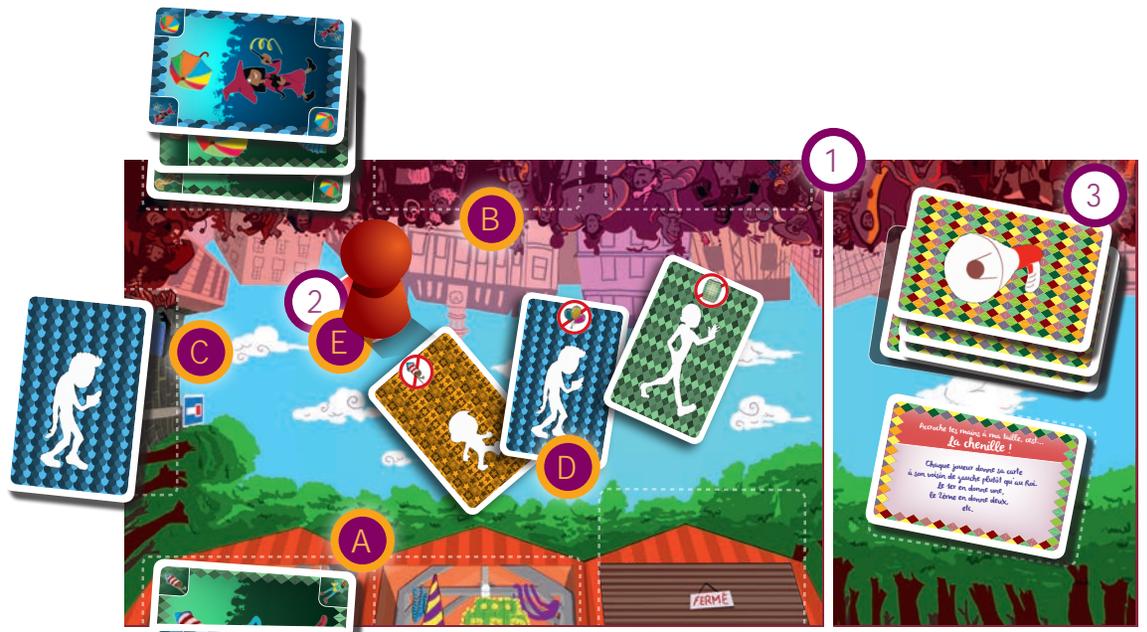
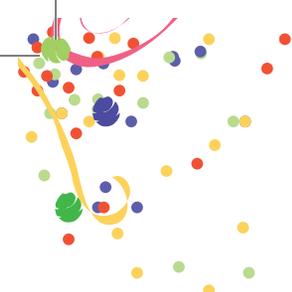
But du jeu

Carnavalesque est un jeu coopératif. Les joueurs, chargés d'organiser le défilé de chars du Carnaval, jouent donc tous ensemble.

Le Roi du Carnaval chapeaute la manœuvre. Il compose des chars avec des personnes costumées, avant de les envoyer défilé. Les autres joueurs, appelés "carnavalistes", vont chercher ces personnes dans la foule pour les amener au Roi tout en respectant ses décrets. Le Bouffon aussi veut aider, mais il a une fâcheuse tendance à mettre le bazar.

Plus il y aura de monde dans les chars, plus ils seront beaux et plus la fête sera mémorable.

Encore faut-il qu'ils trouvent le chemin du défilé...



Le grand plateau Carnaval : **A** 2 ateliers y sont ouverts pour construire les chars, le troisième atelier est fermé et sera ouvert en cours de partie, **B** 3 emplacements de défilé pour y envoyer les chars terminés, **C** l'impasse où se cachent les chars trop moches pour défiler, **D** 3 dos de carte représentant les 3 âges de la foule (Enfant, Ado, Adulte), **E** emplacement du pion rouge du Décret.

Les cartes Foule : Chaque carte Foule appartient à un des trois âges et contient un costume et un accessoire — à l'exception des trois jokers, qui contiennent chacun trois accessoires différents, mais pas de costume.

Contenu du jeu

2 plateaux :

1 grand plateau Carnaval

1 petit plateau :

Évènements/Rôles.

1 pion jaune du Roi

1 pion rouge du Décret

57 cartes Foule (dont 3 jokers)

10 cartes Évènement

1 carte Troisième Atelier

11 cartes Rôle

1 aide de jeu

Mise en place de la version Évènements



Installez le grand plateau Carnaval ainsi que le petit plateau face Évènements **1**

- Posez le pion rouge du Décret sur son emplacement **2**
- Mélangez les cartes Évènement et faites-en une pioche face cachée sur son emplacement du petit plateau **3**
- Laissez les cartes Rôle dans la boîte.
- Mélangez les cartes Foule puis distribuez-en le même nombre à chaque joueur **4** :
4 cartes à 3 joueurs, 3 cartes à 4 joueurs, 2 cartes à 5 joueurs.
- Chaque joueur peut consulter ses cartes en main sans les montrer aux autres, par contre, à tout moment on peut demander à voir le dos des cartes des autres joueurs.
- Placez la carte Troisième Atelier au centre de la table **5**
- Retournez faces visibles environ 20 cartes Foule et mélangez-les avec le reste des cartes Foule faces cachées. Étalez ces cartes au centre de la table par dessus la carte Troisième Atelier de manière à former un bazar de cartes vaguement circulaire et approximativement de même largeur que les deux plateaux côte à côte. La carte Troisième Atelier doit être complètement recouverte (on ne doit pas du tout la voir). La zone en pointillée **6** sera appelée la zone de jeu dans le reste des règles.

Ce bazar de cartes faces visibles et faces cachées se recouvrant les unes les autres forme la foule.

- Prévoyez assez de place entre la foule et les plateaux pour y déposer les cartes constituant les chars.
- Placez le pion jaune du Roi autour de la foule, à portée des joueurs **7**



Comment jouer ?

Une partie se déroule en une succession de manches. À chacune d'entre elles, on joue à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le Bouffon et en terminant par le Roi.

Une manche se déroule, en résumé, comme ceci :

- 
- 1 - Prise de pouvoir du Roi
 - 2 - Évènement de la manche
 - 3 - Tour des joueurs
 - Tour du Bouffon
 - Tour des Carnavalistes
 - Décret du Roi
 - Pioche de carte
 - Don d'une carte au Roi
 - Tour du Roi
 - 4 - Remise à niveau des mains

1. Prise de pouvoir du Roi

Au début de chaque manche, il faut déterminer un nouveau Roi. Excepté le Roi sortant, n'importe quel joueur peut devenir le Roi. Il lui suffit de s'emparer du pion du Roi, de le poser devant lui et de déclarer «Le Roi c'est moi!».

Plusieurs joueurs veulent être Roi? Qu'ils se mettent d'accord sur celui qui endossera la responsabilité!

Aucun joueur ne se déclare ou les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord? Alors le joueur à gauche du Roi précédent devient le nouveau Roi.

Personne ne veut être le Roi de la première manche? Alors les joueurs tirent au sort à leur convenance qui sera le premier Roi.

Quoiqu'il en soit, le nouveau Roi pose le pion du Roi devant lui. À partir de ce moment, il ne peut plus parler aux autres joueurs jusqu'à la fin de la manche.

Le Roi sera le dernier joueur de la manche, le premier joueur, nommé Bouffon, sera celui à sa gauche.

2. Évènement de la manche

On joue la première manche sans tirer d'évènement.

A partir de la deuxième manche, le Bouffon tire une carte Évènement tout de suite après la prise de pouvoir du Roi, la pose face visible sur l'emplacement prévu du plateau Évènement et la lit à haute voix.

Certains évènements ont un effet immédiat, d'autres s'appliquent durant la manche, dans tous les cas, on applique l'évènement.

Tous les évènements ont déjà été tirés? Mélanger-les tous pour former une nouvelle pioche.

Les évènements sont détaillés sur l'Aide de jeu.

3. Tour des joueurs :

Le Bouffon joue presque comme les Carnavalistes, décrivons d'abord le tour de ces derniers :

Tour des Carnavalistes

1. Décret du Roi

Le Roi dispose d'un seul moyen pour guider les autres joueurs dans leur choix de carte : le Décret.

Au début du tour de chacun des autres joueurs, le Roi doit poser un Décret. Pour ce faire il pose le pion rouge du Décret sur l'un des trois dos de cartes du plateau, au choix. Le joueur dont c'est le tour ne peut pas piocher une carte de cet âge, qu'elle soit face visible ou face cachée.

La carte Troisième Atelier n'appartenant à aucun âge, elle n'est pas concernée par le Décret du Roi.

2. Pioche de carte

Le joueur dont c'est le tour doit piocher une carte disponible dans la foule en évitant

de déplacer les autres cartes. Il l'ajoute ensuite à sa main.

Une carte est disponible si elle respecte le Décret du Roi et si elle n'est pas recouverte par une autre carte (même partiellement). Elle peut-être face visible ou face cachée.

La carte Troisième Atelier se pioche comme n'importe quelle autre carte, sans restriction du Décret.

Aucune carte n'est disponible? Le joueur ne pioche pas.

3. Don d'une carte au Roi

Le joueur doit ensuite donner une des cartes de sa main au Roi sans la montrer aux

autres joueurs (ils peuvent bien sûr voir le dos de la carte et comprendre à quel âge elle appartient). Il peut très bien donner la carte qu'il vient de piocher. Il peut donner la carte Troisième Atelier au même titre que n'importe quelle carte.

Attention : le décret du Roi ne concerne que la pioche de cartes, le joueur peut donner une carte de n'importe quel âge.

Le Roi ajoute cette carte à sa main.

Dans l'exemple suivant, Romain a le choix entre trois cartes disponibles (quatre cartes ne sont pas recouvertes mais le Roi a interdit la pioche de cartes Enfant). Il pioche celle, face visible, représentant un adulte – car il voit que le Roi a des adultes dans son jeu – et la donne au Roi.



Il n'y a qu'une carte disponible (trois cartes ne sont pas recouvertes mais le Roi a interdit la pioche de carte Adulte). Magali ne peut donc piocher que la carte Enfant face cachée. Puis, elle donne au Roi une carte Adulte de sa main car elle pense que le Roi est intéressé par l'éventail qu'elle contient.

Tour du Bouffon

Le premier joueur de la manche, celui à la gauche du Roi, est le Bouffon. Son tour suit les trois même étapes que celui des carnavalistes.

Pendant, il pioche sa carte différemment :

- il pioche sa carte les yeux fermés,
- il peut ne pas respecter le Décret du Roi,
- il peut mettre le bazar!

Il pose sa main – celle avec laquelle il s'apprête à piocher – sur le pion jaune devant le Roi, ferme les yeux puis passe sa main au-dessus de la foule.

Les autres joueur restent muets tant que le Bouffon a les yeux fermés. Les carnavalistes (donc pas le Roi) peuvent uniquement lui dire "Stop!" si ils pensent que sa main est au-dessus d'une carte intéressante. Le Bouffon n'est pas obligé d'en tenir compte.

Puis, tout en gardant les yeux fermés, il pioche une carte dans la foule, n'importe laquelle, qu'elle soit disponible ou non. Il peut tout à fait aller chercher une carte complètement recouverte. Il ajoute ensuite cette carte à sa main puis ouvre les yeux.

Pendant qu'il a les yeux fermés, le Bouffon peut mettre le bazar dans la foule. Autrement dit, il peut fouiller, soulever, retourner et réarranger la foule à sa guise, ce qui peut libérer des cartes utiles (comme la carte Troisième Atelier) mais aussi en cacher d'autres.

Toute carte qui sortirait alors clairement de la zone de jeu serait

rejetée dans la Foule à la fin du tour du Bouffon (voir rejeter une carte dans la Foule).

Pour finir, il donne une de ses cartes au Roi, comme les autres carnavalistes.

Tour du Roi

Le Roi ne pioche pas de cartes mais doit poser **au moins quatre cartes** de sa main qu'il répartit à sa guise entre un ou plusieurs ateliers, qu'ils soient vides ou contiennent déjà des cartes.

Dans un même Atelier on ne peut poser que des cartes avec un seul point commun (même costume ou même accessoire). Toutes les cartes d'un atelier forment un char.

Le Roi joue ses cartes une par une dans l'ordre de son choix et les pose les unes sur les autres de manière à distinguer le nombre de cartes constituant les chars ainsi que leur point commun.

Une carte de la Foule gêne la pose des cartes dans les ateliers?

Rejetez-la dans la Foule (voir rejeter une carte dans la Foule).

Dans l'exemple suivant, le premier atelier est vide, le Roi y pose deux cartes figurant une sorcière. Il pose également trois cartes avec des éventails (dont un joker) dans le deuxième atelier où se trouvait déjà un éventail.



Un joueur possédant trop de cartes en main rejette le nombre de cartes en trop, une par une, dans la foule (voir rejeter une carte dans la foule).

Un joueur possédant déjà le bon nombre de cartes ne fait rien.

Puis on commence une nouvelle manche avec la prise de pouvoir d'un nouveau Roi.

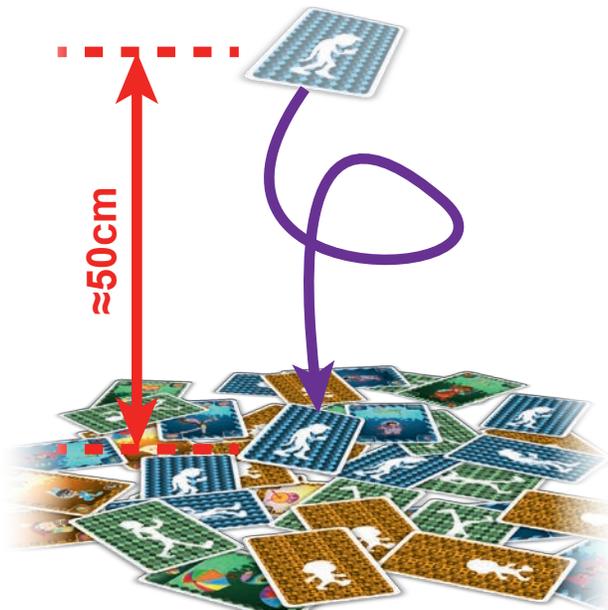
Rejeter une carte dans la foule

Il y a trois cas de figure où on doit rejeter une carte dans la foule :

- une carte de la foule sort clairement de la zone de jeu (quand le bouffon met le bazar, notamment),
- une carte de la foule gêne la pose des cartes dans les ateliers,
- un joueur a trop de cartes en main à la fin d'une manche.

Dans tous les cas, on rejette les cartes en question en lâchant celles-ci une par une le bras tendu à l'horizontale, une cinquantaine de centimètres au dessus du centre de la foule.

Dans l'exemple suivant, le Bouffon a fait preuve d'un peu trop d'enthousiasme et deux cartes sont sorties de la zone de jeu. Il les lâche donc une par une dans la foule d'environ 50 centimètres de hauteur.



Fin de partie

La partie est immédiatement perdue si l'impasse contient quatre cartes ou plus.

La partie est immédiatement gagnée si tous les emplacements du défilé sont occupés. Dans ce cas, on calcul le score obtenu par les joueurs :

- **Chaque carte du défilé rapporte deux points,**
- **Chaque carte dans les ateliers rapporte un point,**
- **Chaque carte à l'impasse fait perdre un point.**

Voilà comment les spectateurs ont apprécié votre défilé :

jusqu'à 35 points	Une ola de bâillements...
de 36 à 44 points	Il y a eu quelques applaudissements mais il y avait beaucoup de moustiques, alors comment savoir?
de 45 à 49 points	Plutôt chouette, un beau défilé. On vous rappellera certainement l'année prochaine.
de 50 à 54 points	Applaudissements chaleureux, vivas et rappels. Les enfants sont repartis avec les yeux qui brillent et une vieille dame s'est remise à danser.
55 points et plus	La paix dans le monde. Les gens sont heureux et mangent des fleurs.



Version pour jeunes carnavalistes

Dans cette version, le challenge est adouci.

Différences de mise en place

Laissez les cartes Rôles et Évènements dans la boîte.

Le petit plateau sert uniquement à déterminer la taille de la zone de jeu, aucune carte n'est posée dessus.

La carte Troisième Atelier est posée sur son emplacement du grand plateau. Le Troisième Atelier est donc ouvert dès le début de la partie.

On joue différemment ?

On joue comme dans la variante Évènements en ignorant toutefois la phase "Évènement de la manche".

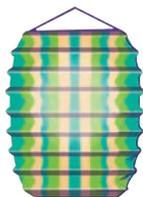
Le Tour du Roi

À son tour, le Roi doit poser au moins trois cartes dans les ateliers.

Un char qui quitte un atelier doit contenir au moins trois cartes pour occuper un emplacement de défilé. Dans le cas contraire il se retrouve à l'impasse.

La partie est perdue si trois cartes ou plus se retrouvent à l'impasse.

Le reste des règles reste inchangé.



Version Rôles pour carnavalistes expérimentés

Dans cette version, le challenge est relevé.

Il n'y a pas d'Évènement mais les joueurs bénéficient de pouvoirs apportés par des rôles redistribués à chaque manche.

Différences de mise en place

Tournez le petit plateau face Rôles visible,

Faites une pioche avec les cartes Rôles et placez-la sur son emplacement.

Laissez les cartes Évènements dans la boîte.

Le reste de la mise en place est inchangée.

On joue différemment ?

Tour de jeu

1 - Prise de pouvoir du Roi

2 - Choix des Rôles

3 - Tour des joueurs

- Tour des Carnavalistes

- Décret du Roi

- Révélation du Rôle

- Pioche de carte

- Don d'une carte au Roi

- Tour du Roi

4 - Remise à niveau des mains

Choix des Rôles

Remplace la phase "Évènement de la manche"

Tout de suite après sa prise de pouvoir, le Roi mélange les cartes Rôles et, sans les consulter, en distribue deux, faces cachées, à chacun des autres joueurs (le Roi ne se donne donc pas de carte) et repose les cartes non distribuées faces cachées sur leur emplacement du petit plateau.

Chacun des autres joueurs consulte les rôles reçus, en choisit secrètement un qu'il pose face cachée devant lui et pose la carte restante, face cachée, avec les autres sur le petit plateau.

Révélation du Rôle

Sauf précision contraire sur une carte Rôle, chaque joueur doit révéler son rôle lors de son tour, après le Décret du Roi et avant la phase de pioche de carte.

Pioche de carte

Sauf précision contraire sur la carte Rôle, chaque joueur applique le pouvoir de son rôle lors de sa phase de pioche de carte.

Chaque joueur doit appliquer le pouvoir de son rôle, sauf si le pouvoir précise "vous pouvez...".

Les rôles sont détaillés sur l'Aide de jeu.

Le Bouffon

Le Bouffon est, dans cette version, un des rôles disponibles, il n'est donc pas forcément joué.

N'importe quel joueur peut être le Bouffon s'il choisit la carte Rôle correspondante. Le premier joueur de la manche n'est donc pas le Bouffon s'il ne choisit pas la carte Rôle correspondante.

Le Tour du Roi

À son tour, le Roi doit poser au moins cinq cartes dans les ateliers.

Un char qui doit partir doit contenir au moins cinq cartes pour occuper un emplacement de défilé. Dans le cas contraire il se retrouve à l'impasse.

La partie est perdue si cinq cartes ou plus se retrouvent à l'impasse.

Le reste des règles reste inchangé.

