

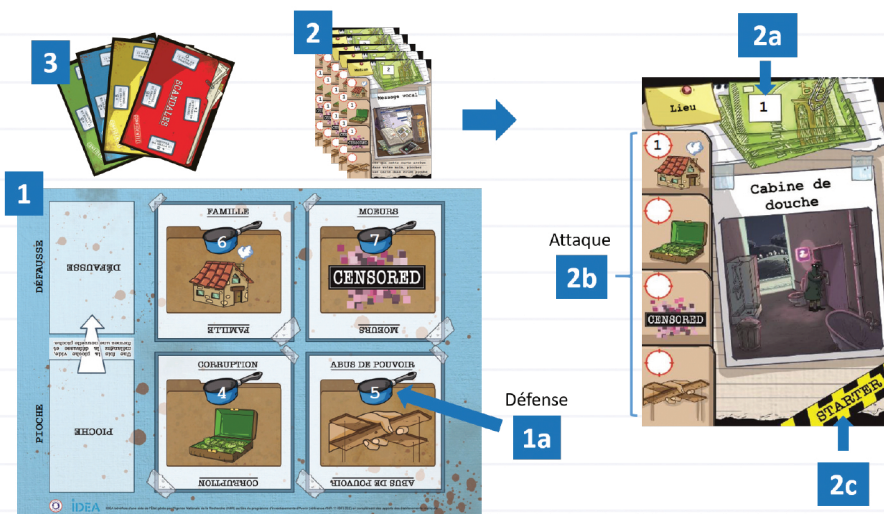
# SCANDALES

Livret de règles

CONFIDENTIEL

# Histoire

Vous jouez des journalistes qui travaillent pour des personnalités puissantes. Votre métier : faire tomber leurs rivaux en bouclant des dossiers de scandales contre eux. Comment ? En achetant des traces de leurs méfaits (sous forme de cartes), puis en les reliant entre elles avec une histoire qui permettra de faire éclater au grand jour des scandales entachant leurs familles, mœurs, affaires de corruption ou abus de pouvoir. Plus vos dossiers contiennent des traces variées et attaquent une "casseroles" bien protégée chez un.e adversaire, plus vous marquerez de points ! La première personne à avoir bouclé 4 dossiers "scandales" a rempli son contrat et marque la fin de la partie.



## Éléments de jeu

Le jeu est constitué de :

- ◆ 4 plateaux **1** représentant des personnalités pour lesquelles les journalistes travaillent et leurs "casseroles" **1a** contre lesquelles les autres journalistes pourront boucler des "dossiers scandales". On y trouve aussi des zones pour placer sa pioche et sa défausse.
- ◆ Des cartes "Traces" **2** avec :
  - ◆ Une valeur en "Brouzoufs" **2a** utilisée pour acheter d'autre cartes
  - ◆ 4 valeurs "d'attaque de casseroles" **2b** : famille, corruption, mœurs, abus de pouvoir, utilisées pour boucler des dossier scandales sur les plateaux de ses adversaires.
  - ◆ 32 cartes dites "STARTER" **2c** sont identifiées dans le coin en bas à droite : elles constituent la pioche de traces avec lesquelles les journalistes démarrent la partie.
- ◆ 16 cartes "Dossiers Scandales" **3** servant à marquer les "casseroles" attaquées avec succès.



## Préparation

- ◆ Chaque journaliste choisit une couleur (vert, rouge, bleu, jaune) et en prend :
  - ◆ le plateau
  - ◆ les 4 cartes "dossier scandale"
  - ◆ 8 cartes "starter".
- ◆ Chaque journaliste mélange ses 8 cartes starter et les met face cachée sur la case pioche de son plateau.
- ◆ Le reste des cartes constitue un "marché des traces" qui seront achetées au fil du jeu. Ces cartes sont mélangées, puis placées sous forme de pioche au milieu de la table, face cachée. C'est le "stock du marché des traces"
- ◆ Retourner 6 cartes du "stock du marché des traces" et les disposer au milieu de la table, afin d'être visibles par tout le monde.
- ◆ Chaque journaliste constitue sa main en piochant 4 cartes de sa pioche personnelle.

*Les exemples donnés dans ce document, indiqués en gris italique n'ont pas besoin d'être lus, sauf si on a besoin de clarifier une règle.*

## Comment jouer

Chaque journaliste joue à tour de rôle, à commencer par la dernière personne ayant lu un scandale, et dans le sens des aiguilles d'une montre. Son tour de jeu est constitué de plusieurs phases. Il est important de déclarer ce qu'on fait au moment où on le fait, afin que les autres joueurs suivent clairement ce qui se passe.

Pour une variante simple des règles, voir la fin de ce document.



## Tour de jeu

Pendant son tour, on achète des nouvelles cartes traces et on les utilise pour boucler et raconter des dossiers scandales sur les personnalités adverses.

### Phase d'action

Les deux actions suivantes sont possibles. S'il est impossible de remplir l'une des deux actions suivantes, passer à la phase de fin de tour :

- ◆ Acheter des cartes traces du marché.

Et/Ou

- ◆ Boucler un dossier Scandale sur l'une des 4 "casseroles" (mœurs, famille, corruption, abus de pouvoir" libre (sans dossier) devant un.e adversaire.

### Action 1 Acheter des traces au marché

- ◆ Acheter des cartes du marché en "payant" leur valeur en brouzoufs, c'est à dire en défaussant de sa main (vers la zone du plateau) un total de cartes atteignant la même valeur en brouzoufs.

*Exemple : pour acheter une carte valant 3 brouzoufs, je peux défausser de ma main une carte d'une valeur 1 brouzouf et une carte d'une valeur 2 brouzoufs.*

- ◆ Mettre les cartes achetées dans sa main. Elle peuvent être utilisées pour boucler un dossier au même tour, mais ne peuvent pas être utilisées pour acheter de nouvelles traces avant le prochain tour.
- ◆ Piocher des cartes du "stock" jusqu'à ce que le "marché des traces" contienne 6 cartes.

## Action 2 Boucler un dossier Scandale sur la casserole d'un.e adversaire

- ◆ Avec les cartes en main, si on dispose d'une valeur totale "d'attaque de casserole" (mœurs / famille / corruption / abus de pouvoir) égale ou supérieure à la valeur de défense d'une "casserole" d'adversaire où il n'y a pas encore de dossier, on peut boucler un dossier Scandale.

*Exemple : je décide de boucler un dossier scandale sur la "casserole famille" d'un.e adversaire, qui a une défense de 5. J'ai en main une carte ayant une valeur d'attaque de famille de 2 et deux cartes ayant une valeur d'attaque de famille de 3. Mon total est donc 5, ce qui est supérieur ou égal à la valeur de défense de 5 de sa "casserole famille". L'action est donc possible si je choisis de jouer ces cartes.*



- ◆ Pour ce faire, crier "**scandale !**", prendre de sa main les cartes "traces" constituant le dossier, puis les étaler sur la table devant soi en racontant le scandale, afin d'accuser le personnage de l'adversaire. Le scandale raconté doit :
  - ◆ inclure la casserole (mœurs/famille/corruption/abus de pouvoir) attaquée dans sa narration
  - ◆ inclure toutes les traces utilisées
  - ◆ (rappel) avoir une valeur totale d'attaque égale ou supérieure à la casserole sur laquelle on boucle un dossier.

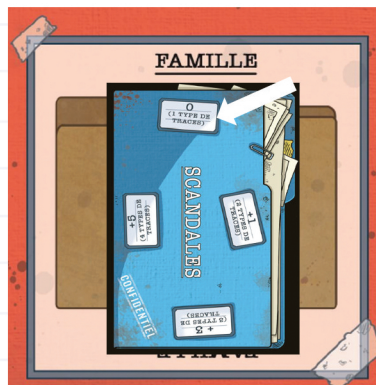
- ◆ Ensuite, poser une carte dossier en alignant le bonus de la carte avec la casserole sur le plateau (même sens de lecture), en fonction du nombre de types de traces contenus dans son scandale : personnage, medium, objet et lieu.

*Exemple : Je pose un dossier scandale dans la casserole "mœurs" d'un adversaire. Ce dossier contient 2 objets et 3 médias. Cela correspond à 2 types de traces : objet et media. J'aligne donc l'étiquette "+1 : 2 types de traces" avec la casserole "bonus", cf ci-dessous à gauche. Si je n'avais eu qu'un seul type de traces, j'aurais orienté comme ci-dessous à droite.*

**Cas : 2 types de traces : « +1 »**



**Cas : 1 type de traces : « 0 »**



- ◆ Enfin, défausser ou sortir définitivement du jeu les cartes traces utilisées pour boucler le dossier.



## Phase de fin de tour

- ◆ Optionnel : défausser des cartes en main qu'on ne souhaite pas conserver pour le prochain tour.
- ◆ Tirer des cartes de sa pioche personnelle jusqu'à en avoir 4 en main. S'il ne reste pas assez de cartes dans sa pioche pour constituer une main de 4 cartes :
  - ◆ Prendre dans sa main toutes les cartes de la pioche restantes.
  - ◆ Prendre sa défausse, la mélanger, puis en constituer une nouvelle pioche.
  - ◆ Tirer le complément de cartes de cette nouvelle pioche

Puis, passer au joueur suivant qui remplit les mêmes actions, à son tour.

## Fin du jeu

Lorsqu'un.e journaliste a bouclé un quatrième dossier, les autres peuvent jouer une dernière fois, puis le jeu est terminé.

### Qui gagne ?

Chaque journaliste compte le total des points que chaque dossier scandale bouclé lui a rapporté. Chaque dossier scandale qu'un.e journaliste a bouclé lui rapporte :

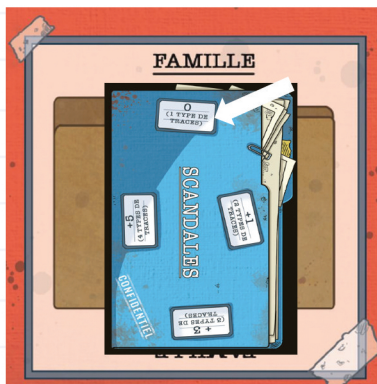
- ◆ la valeur de défense des casseroles salies par ses scandales
- ◆ + les bonus de points apportés par le nombre de types de traces utilisés par ces mêmes dossiers.

*Exemple : ci-dessous, à gauche, la journaliste "bleue" marque  $5+1 = 6$  points alors qu'à droite, elle ne marque que  $5+0 = 5$  points.*

Cas : 2 types de traces : « +1 »



Cas : 1 type de traces : « 0 »



**Le.e journaliste avec le plus de points a gagné !**

## Rappel simplifié d'un tour

1. Je peux défausser des cartes afin d'acheter les cartes du marché noir. J'ajoute les cartes achetées à ma main
2. Je dois remplir le marché jusqu'à 6 cartes
3. Je peux attaquer une zone de casserole sur le plateau d'un.e adversaire
4. Je peux défausser / détruire les cartes de sa main qu'on ne veut pas garder pour le prochain tour
5. Je dois remplir ma main jusqu'à 4 cartes

## Variante simple des règles

Si vous souhaitez déployer le jeu auprès d'un public ayant très peu d'expérience avec le jeu, ou des difficultés en arithmétique, vous pouvez leur faire jouer une variante simple. Celle-ci omet toute utilisation des chiffres affichés sur les cartes et ne compte pas les points. Elle se focalise uniquement sur l'assemblage et la narration de dossiers scandales.

### Mise en place

Identique aux règles normales.

### Tour du jeu

Chaque journaliste joue son tour, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. On ignore tous les chiffres présents sur les divers éléments de jeu.



### **A son tour :**

- ◆ Prendre 2 cartes du marché des traces et les ajouter à sa main
- ◆ Piocher 2 cartes du stock pour qu'il y ait de nouveau 6 cartes dans le marché des traces
- ◆ Si on a en main une carte trace de chaque type (media, objet, lieu, personnage) :
  - ◆ Crier "scandale !"
  - ◆ Choisir une casserole vide chez un.e adversaire et y poser une de ses cartes "dossier".
  - ◆ Prendre de sa main les cartes "traces" constituant le dossier ( minimum 1 carte trace de chaque type), les étaler sur la table devant soi
  - ◆ Raconter le scandale, afin d'accuser le personnage de l'adversaire. Le scandale raconté doit inclure la casserole (mœurs/ famille/ corruption/ abus de pouvoir) attaquée dans sa narration, ainsi que toutes les traces utilisées.
  - ◆ Défausser (dans la case de son plateau) les cartes traces utilisées pour boucler le dossier.
- ◆ A la fin de son tour, on peut défausser (vers la case de son plateau pour éventuellement s'en resservir, ou sous la pile du stock si on n'en veut plus du tout) les cartes traces qu'on ne souhaite pas conserver pour son prochain tour.
- ◆ Enfin, piocher des cartes de sa pioche personnelle jusqu'à en avoir 4 en main si possible. Si on n'a plus assez de cartes dans sa pioche, mélanger sa défausse pour former une nouvelle pioche. Si on a défaussé trop de cartes vers le stock, continuer avec une main de moins de 4 cartes.

Chaque journaliste joue ainsi son tour. Dès qu'un.e journaliste a bouclé 4 dossiers, les autres jouent un dernier tour et le jeu est fini.



UNIVERSITÉ  
PARIS-EST  
MARNE-LA-VALLÉE



Université  
Gustave Eiffel



Ont collaboré à la réalisation de ce jeu :

Axel Donadio, Benoit Jacquet, Marco Kouyate, Reine Ngo Ngue, Vincent Roger, Marion Séminel