

Tribunazes !

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 3 à 7

Durée : 20 à 80 min (en fonction du nombre de joueurs)

Matériel : 7 cartes rôles, 26 cartes Loi, 51 cartes Argument, 22 cartes Objection, 1 carte aide de jeu, 3 cartes vides.

Objectif : Être le joueur à avoir le plus de points à la fin de la partie.

Vous devrez vous montrer convaincant et amusant auprès du juge pour faire passer des lois loufoques à l'aide de cartes tout aussi étranges, vous permettant d'argumenter, de persuader le juge et de nuire à vos adversaires !

Mise en place :

1. Créez une pioche de cartes Loi, une pioche de cartes Argument et une pioche de cartes Objection.
2. Le premier joueur à déclarer "OBJECTION !" en pointant un autre joueur du doigt devient le premier Juge (il peut placer la carte rôle "Juge" devant lui).
3. Les joueurs à gauche du juge deviennent l'équipe Bleue et les joueurs à sa droite deviennent l'équipe Rouge (ils placent la carte rôle correspondante devant eux).
4. Préparez un chronomètre (Portable, montre..) et de quoi noter les points, ou référez vous à la section astuces et cas particuliers.

Tour de jeu :

1. Le juge pioche 3 cartes Loi et en choisit une qu'il lit aux joueurs. Il replace les deux autres sous la pioche et conserve la loi choisie devant lui, de façon à ce que chaque joueur puisse la consulter.
2. Le juge pioche ensuite 6 cartes Argument qu'il répartit face cachée équitablement entre les 2 équipes. Celles-ci doivent les regarder sans les montrer au juge ou à l'équipe adverse.
3. Les joueurs ont 1 minute maximum pour regarder leurs cartes Argument et se les répartir entre eux de la façon dont ils le souhaitent, tant que chaque joueur possède au moins 1 carte Argument. Chaque équipe donne ensuite sa carte Argument la moins appréciée à l'équipe adverse.
4. Le juge salue l'assemblée (l'ensemble des joueurs) de la façon qu'il souhaite, les joueurs devant lui répondre de la même manière sous peine de perdre un point.

Exemple : Le juge, Milan, dit "Bonjour les petits escargots". Les autres joueurs doivent lui répondre "Bonjour petit escargot".

5. Chaque joueur va, à son tour, inventer un argument en faveur ou non du projet de loi (en fonction de son équipe) en s'inspirant d'une carte Argument qu'il possède. Puis, il la place devant lui face visible. Chaque joueur dispose d'un temps réglementaire de 30 secondes par argument, et c'est toujours un joueur de l'équipe Rouge qui commence, sauf si elle comporte moins de joueurs que l'équipe Bleue. Les équipes s'alternent entre chaque argument.

Exemple : 1) Camille, de l'équipe Rouge, possède la carte Argument "Raquette". Elle décide de comparer le retour en arrière que causera le projet de loi au mouvement de poignet d'un tennisman tenant une raquette. C'est ensuite à un joueur au choix de l'équipe Bleue d'argumenter.

2) Joseph, de l'équipe Bleue, pioche la carte Argument "Merlin". Il annonce que le directeur de l'école de magie bretonne, Merlin, est favorable au projet de loi car il favorise la prolifération des fées des bois. C'est ensuite à un joueur au choix de l'équipe Rouge d'argumenter.

Si le juge considère que l'argument donné par le joueur n'a aucun lien avec la carte Argument qu'il a joué, il est libre de lui retirer un point.

6. Une fois les cartes Argument épuisées, le juge décide si la loi va finalement passer ou non. Pour cela, il a le droit de demander une précision sur un argument donné par UN joueur de chaque équipe. Cette étape est facultative si le juge a déjà choisi l'équipe gagnante.

Exemple : "Charlotte, tu as dit que les aliens pourraient nous attaquer si on votait cette loi à cause du manque d'inclusivité. Tu les as déjà vus ces aliens ? Est-ce qu'ils sont avec nous dans cette pièce ?"

7. A l'issue de ce court interrogatoire, le juge décide d'accorder la victoire à l'une des deux équipes. Les joueurs peuvent alors défausser leur(s) carte(s) Argument.

8. Le juge remet aux membres de l'équipe vainqueur 1 point et une carte Objection chacun.

9. Chaque joueur donne son rôle au joueur à sa gauche (le joueur à gauche du juge devient juge, etc..) et un nouveau tour commence (retour à l'étape 1).

Fin de partie :

Une fois que tous les joueurs ont été jugés 1 fois, la partie est terminée. Le ou les joueurs ayant remporté le plus de points gagne(nt) la partie !

Carte Objection



Carte Argument



Carte Loi



Cartes Objection :

Les cartes Objection imposent une condition de jeu au prochain joueur à argumenter. Elles sont une récompense pour avoir remporté une manche et peuvent être jouées avant ou après avoir donné un argument. Elles prendront effet uniquement lors du prochain argument du joueur ciblé et sont ensuite défaussées.

Si, selon le juge uniquement, un joueur ne respecte pas la condition qui lui est imposée par la carte Objection, le joueur ayant joué la carte Objection gagne 1 point.

Un joueur ne peut être affecté que par une carte Objection par tour. Le juge a le droit de jouer une carte Objection s'il le souhaite, car la vie est injuste.

Exemple : Louise, dans l'équipe Rouge, finit un argument passionnant parlant des droits des licornes et décide de jouer la carte Objection "Robot !". Alex, le prochain joueur de l'équipe Bleue à argumenter, doit donc parler en imitant une voix de robot. La juge Camille a estimé qu'Alex n'était pas assez robotique à son goût, alors elle accorde à Louise 1 point.

Cartes Argument :

Les cartes Argument représentent des objets, concepts ou formes de vie dont les différents joueurs vont devoir s'inspirer pour convaincre le juge de passer ou non les lois à ratifier. Le joueur qui donne un argument doit mentionner le ou les mots présents sur la carte Argument dont il se sert, le juge pouvant lui retirer un point dans le cas contraire. Cependant, la signification du mot peut être interprétée de toutes les façons possibles, tant que le juge l'estime correcte (Voir exemples dans Tour de jeu).

Une fois l'argument terminé (ou le temps écoulé), le joueur s'arrête de parler et peut garder sa carte face visible devant lui afin que le juge se rappelle facilement de l'argument donné lors de la délibération.

Cartes Loi :

Les cartes Loi sont piochées par le juge et sont la thématique du débat qui opposera l'équipe Rouge à l'équipe Bleue.

Les cartes ont deux intitulés différents représentent deux variantes d'une même loi. L'équipe Rouge devra défendre l'une de ces variantes et l'équipe Bleue, l'autre variante. Le juge peut décider de l'attribution des variantes aux équipes en dépit des indications présentes sur la carte.

Exemple : 1) Le juge Raphaël choisit une carte Loi "Remise en vigueur des chatouilles punitives sur la place publique". L'équipe Rouge doit donc le convaincre de remettre la sentence en vigueur, et l'équipe Bleue doit le convaincre du contraire.

2) La juge Louise choisit la carte Loi à deux intitulés "Le port du poulpe/calamar est désormais obligatoire". Dans ce cas, l'équipe Rouge sera pour le port du calamar et l'équipe Bleue sera pour le port du poulpe, sauf si Louise en décide autrement.

Règle spéciale à 3 joueurs :

Retirez les cartes Objection "Maman a dit non", "Papa a dit non", "Mon chien a dit non", "Le grand frère a dit non" et "L'univers a dit non".

Les 2 joueurs qui ne sont pas juges piochent une carte Objection avec leurs cartes Argument, mais n'en obtiennent pas en récompense de fin de manche.

Astuces et cas particuliers :

Pour mesurer le temps, utilisez le chronomètre de votre téléphone pour être équitable, sauf si vous êtes un juge injuste, dans ce cas-là choisissez une durée aléatoire.

Pour compter les points, utilisez une application mobile, des perles, des dés... Ou ne comptez pas les points, c'est bien aussi.

Si le nombre de joueurs est pair, c'est le juge qui décide si le joueur situé en face de lui sera dans l'équipe Rouge ou dans l'équipe Bleue pour ce tour.

S'il y a égalité à la fin de la partie, tous les joueurs ayant le plus haut score ont gagné. Pas de jaloux !

Conseils pour une meilleure expérience :

Pour avoir des débats plus intéressants, il est recommandé de toujours accepter les nouvelles propositions narratives, ainsi que de faire preuve d'imagination. Lorsqu'un joueur affirme par exemple que les pandas peuvent marcher au plafond, bien que ce soit naturellement faux, pour ce tour-ci on supposera que c'est vrai.

Pour pimenter vos débats, vous pouvez considérer que les lois votées les tours précédents entrent directement en vigueur, et ce jusqu'à la fin de la partie !

Exemple : La loi "Le bouc émissaire" a été votée au tour précédent, Lou est donc transformée en mouton. Nassim, lors du vote de la loi "Fierté nationale", lui lance : "Lou, tu es un mouton, comment tu comptes participer au concours national de pâte à modeler ?"

Cartes vides :

Le jeu dispose de 3 cartes vides Loi, Objection et Argument pour que vous puissiez personnaliser votre expérience de jeu !



Uniquement si tous les joueurs sont d'accord, lorsqu'un joueur est juge, il peut jouir de son autorité temporaire pour légèrement modifier les règles de base (temps de parole, nombre de cartes distribuées, etc..).

Remerciements :

Ce projet a commencé dans l'atelier Game Design de Sorbonne Université, dirigé par Nicolas Eskenazi, sans qui ce projet n'aurait jamais eu lieu, alors merci mille fois.

Je remercie également l'association Play Sorbonne U qui m'a permis de tester le jeu autant de fois que nécessaire et Lux Ludi qui a géré la majorité de l'aspect administratif.

Je remercie particulièrement Louise, honnêtement elle a carry le projet, j'aurai pas fait le quart sans elle, merci à toi.

Le jeu a été entièrement illustré par des étudiants bénévoles qui ont donné de leur âme pour ce projet, je remercie donc Drimin, Imoka, Lou Cardon, Skeletshoo, Léane Michelet, Mute Wuts, Olivia.D, Mégalo, solia_nanou, Yuyuvraj, Bondieudebois, Tyos (Louise) et Than-Lan, qui a illustré 30 cartes à elle seule (vous pouvez trouver leur contact ci-dessous).

Merci également à tous ceux qui ont aidé à relire, donner des idées, tester le jeu et relever des fautes.

Merci enfin à la CVEC pour avoir financé le projet, et merci à vous de jouer à Tribunazes !

Nathan Le Lay

Contacts artistes :

- Olivier Aimé : @Skeletshoo
- Mégalo : @megalo_rgb
- Lou Cardon : <https://loucardon.webflow.io/>
- Imoka : @Imoka55
- Bondieudebois : @bondieudebois
- Louise Chorfi (Tyos) : @asleen_tyos
- Léane Michelet : @leane_michelet
- Drimin : @Drimin
- Solia Cadas : @solia_nanou
- Mute Wutts : <https://www.artstation.com/mutewutts>

Un jeu produit avec Lux Ludi et le soutien de la commission CVEC



N'hésitez pas à nous partager vos remarques et votre avis sur le jeu en nous rejoignant sur Discord !

