

« BON SPORTIF OU TRICHEUR »

Jeu de société pour 3 à 6 joueurs (à partir de 13/14ans)

Thème

Hygiène et bonne pratique du sport

Ressources

Vigilance, stratégie, persuasion, mensonge, trahison, coopération.

Résumé

Lors d'une compétition, deux équipes vont s'affronter : celle des Bons Sportifs et celle des Adversaires. A priori, vous et les autres joueurs incarnez des sportifs au sein de la première équipe.

Pour chacun d'entre vous l'objectif est de faire remporter à votre équipe le plus de médailles possible.

Pour atteindre cet objectif, vous devez d'abord vous concentrer sur la phase décisive de préparation à la compétition. Il vous est alors possible d'optimiser vos qualités physiques et celles de vos coéquipiers.

Mais attention! Rien ne vous assure de la loyauté de ces derniers ? Comme dans la réalité, chacun peut user de tricherie pour améliorer artificiellement ses performances.

Dans ce jeu, tricher équivaut à passer dans le camp des Adversaires et malgré le risque d'être démasqué, certains y verront peut être le meilleur moyen de gagner.

Et vous, comment envisagez vous la victoire ? Bon Sportif ou Tricheur ?

Matériel

- 6 « Pass'Sport », regroupant les renseignements relatifs à votre sportif,
- un plateau de jeu à 18 cases,
- une pioche de : 20 cartes « nutrition », 20 cartes « sommeil », 20 cartes « addiction », 20 cartes « équipement », 20 cartes « entraînement », 20 cartes « récupération », 20 cartes « échauffement », 20 cartes « produits dopants ».
- 24 cartes « adversaire / médaille(s)» aux valeurs comprises entre 1 et 8 points (3 jeux de 8 cartes),
- 6 cartes de suivi médical « aptitude à la compétition »
- 4 cartes « mandat de contrôle antidopage »
- un livret d'informations synthétiques pour les joueurs désireux de se cultiver dans les différents domaines de connaissance liés au jeu

à se procurer :

- 18 pions de six couleurs différentes (soit 3 pions par couleur),
- un dé à six faces.

Mise en place

Chaque joueur :

- se munit d'un Pass'Sport,
- prend trois pions d'une même couleur et en place un sur la case « début de saison » du plateau de jeu.

Le premier joueur est déterminé au hasard et la partie se déroule dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

La partie

Phase I de préparation

Elle simule la période précédant la compétition. Chaque joueur doit acquérir un bon niveau d'énergie grâce à des qualités d'« hygiène de vie » et de « bonne pratique sportive ». Il doit pour cela appliquer les meilleures cartes qu'il peut sur son propre Pass'Sport ainsi que sur les Pass'Sports de ces coéquipiers les plus sûrs.

En évitant de se faire suspecter, le ou les Tricheurs* (ceux qui ont dores et déjà l'intention de tricher pour gagner) tentent d'affaiblir les autres joueurs en leur appliquant des cartes négatives et tentent d'emmagasiner des cartes « produits dopants » pour eux mêmes.

*Le profil du tricheur figure au bas de la page 3 : « un joueur est déclaré tricheur si... ».

A son tour de jeu, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- 1 jette le dé,
 - si la face 1, 2 ou 3 apparaît, déplace son pion sur le plateau central (d'autant de cases qu'indiqué par le dé) et passe à l'étape 2,
 - si la face 4, 5, ou 6 apparaît, a le choix entre
 - déplacer son pion et passer à l'étape 2 ou
 - acquérir une carte « suivi médical » (obligatoire pour participer à la phase de compétition) et passer son tour,
 - 2 pioche 5 cartes,
 - en applique 2 sur un ou deux Pass'Sport d'autres joueurs*,
 - peut en appliquer jusqu'à 2 sur son Pass'Sport, les cartes restantes étant défaussées faces cachées sur le plateau central*,
(*sur un Pass'Sport, une carte ne peut être appliquée sur une autre que si elle n'a pas la même valeur de point. Dans ce cas l'ancienne carte n'est pas défaussée, elle conserve sa place sous la nouvelle.)
- NB. Contrairement aux autres cartes, les cartes « bonus compétition » sont appliquées faces cachées. Comme les autres, elles peuvent être appliquées sur le Pass'Sport des autres sur l'emplacement prévu à cet effet.

Cette phase prend fin dès lors qu'un des joueurs franchit la ligne « compétition » du plateau de jeu. Ce joueur (n°1) n'effectue pas sa deuxième action mais jouera en premier dans la phase de compétition.

Autour de la table les joueurs changent de place pour qu'à côté de ce n°1 et toujours dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, on trouve les joueurs n°2, n°3, et ainsi de suite par ordre d'avancement sur le plateau de jeu.

Phase 2 de compétition

Rappel : ne peuvent participer à la compétition que les joueurs titulaires d'une carte « suivi médical ».

Ici, le niveau de forme des joueurs est comparé à celui des « Adversaires » lors d'affrontements individuels, puis collectifs. Des médailles sont mises en jeu à chaque affrontement. C'est le moment où les joueurs essaient de démasquer le ou les Tricheurs pour récupérer leurs médailles.

- On tire de la pile de cartes « Adversaire » deux fois plus de cartes que le nombre de joueurs. On les place les unes à côté des autres, en rangée, au verso du plateau de jeu prévu à cet effet. On découvre alors des valeurs chiffrées correspondantes aux niveaux d'énergie de ces adversaires.
- Les joueurs prennent en main toutes les cartes à points qui figurent sur leur Pass'Sport. Ils comptabilisent les points de leur préparation générale (« hygiène de vie » et « bonne pratique sportive ») ainsi que toutes leurs cartes « bonus compétition ». La somme des points de chaque joueur correspond à son niveau de forme physique.

1 Les affrontements individuels du premier tour de jeu :

A partir du joueur n°1, chaque joueur à son tour place un de ses pions sur l'Adversaire ou les Adversaires qu'il souhaite affronter. Il est possible de n'affronter personne et de passer son tour. Le choix de son ou ses affrontements se fait en comparant son niveau de forme physique avec le niveau d'énergie des adversaires (en cas d'égalité l'adversaire sort vainqueur).

L'affrontement est signifié lorsque le joueur place son pion sur une carte « Adversaire » et empile ses cartes (toutes ou une partie) faces cachées au bas de cette dernière, sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.

Après le dernier joueur, c'est à nouveau le n°1 (puis n°2, etc.) qui peut placer un autre de ses pions où il l'entend, ainsi de suite jusqu'à épuisement des possibilités d'affrontements individuels.

A la fin de ce tour, une carte « mandat de contrôle antidopage » est automatiquement présentée au joueur qui affronte l'adversaire ayant le meilleur niveau d'énergie, sur cet affrontement particulier.

Ce joueur en désignera un autre, à qui une autre carte « mandat de contrôle antidopage » sera présentée et ainsi de suite selon la règle suivante. De 3 à 4 joueurs : 2 contrôles, de 5 à 6 joueurs : 3 contrôles.

Lorsqu'un joueur est soumis au contrôle il doit alors retourner les cartes qu'il a posées sur l'affrontement désigné. Par exemple, si un même joueur est engagé sur deux affrontements (donc contre deux adversaires différents), le contrôle antidopage ne concerne que l'un d'entre eux, au choix de celui qui est mandaté pour le contrôler.

Le joueur contrôlé est déclaré Tricheur si :

- il utilise au moins une carte « produits dopants » sur cet affrontement,
- il a bluffé en posant des cartes dont la valeur totale est inférieure ou égale à celle de l'Adversaire affronté.

Lorsqu'un contrôle démasque un Tricheur, les médailles mises en jeu dans l'affrontement lui échappent et reviennent aux Bons Sportifs.

Si le joueur contrôlé n'a pas triché, ces médailles reviendront à son équipe lorsqu'à la fin de la partie son identité sera révélée.

2 Les affrontements collectifs du second tour de jeu :

Après l'affrontement individuel il reste peut être encore quelques cartes aux joueurs, mais leur valeur de point est si faible qu'il faut être plusieurs pour un même affrontement.

Toujours dans l'ordre du n° des joueurs, chacun propose à un ou d'autre joueurs de son choix de s'associer avec lui sur un affrontement. Par exemple, deux joueurs qui décident d'affronter communément un Adversaire placent leurs pions sur une même carte « Adversaire » et apposent leurs cartes restantes devant celle-ci.

A la fin des affrontements collectifs, la règle du contrôle antidopage reste la même qu'au point précédent. De 3 à 4 joueurs : 2 contrôles, de 5 à 6 joueurs : 3 contrôles.

Si parmi les joueurs qui affrontent en même temps un Adversaire, l'un d'entre eux se révèle être un Tricheur lors d'un contrôle, les médailles mises en jeu dans l'affrontement reviennent au camp des Bons Sportifs.

Fin de partie

Lorsque la dernière possibilité de contrôle est passée, tous les joueurs révèlent alors leur identité en retournant les cartes qu'ils ont posées sur chaque affrontement. Les Tricheurs qui n'ont pas été démasqués se dévoilent et remportent pour le compte des Adversaires les médailles qu'ils ont convoitées.

A l'issue de cette dernière phase de compétition, les médailles acquises individuellement et collectivement sont transférées sur les emplacements du plateau de jeu (« Médailles des Bons Sportifs » ou « Médailles des Adversaires »). Le décompte total est réalisé et l'équipe vainqueur désignée.

Ce jeu a été réalisé en partenariat avec la ludothèque de Créon que vous pouvez contacter pour faire part de vos remarques : ludo.kaleidoscope@wanadoo.fr