

CARTES SUR TABLE

Un jeu de Marie-Pierre Gagné et Christian Lemay
Pour 3 à 7 joueurs, à partir de 14 ans

Retrouvez une explication vidéo du jeu sur notre site ouëb : www.scorpionmasque.com

Ce jeu s'adresse autant aux Belges, Québécois, Français, Suisses et autres francophones. Comme nos expressions diffèrent parfois, nous avons dû exprimer certaines réalités de plus d'une façon.

MATERIEL

220 cartes dont :

- 42 cartes Vote (7 ensembles de 6 cartes numérotées de 1 à 6) ;
- 6 cartes Repère ;
- 172 cartes Habitudes ;
- 1 calepin pour marquer les points ;
- 1 livret de règles.

PRINCIPE ET BUT

Marquer le plus de points possible. Pour cela, il faut retrouver quelle carte convient le mieux au joueur dont c'est le tour. À la fin de la partie, celui qui a le plus de points l'emporte.

Cartes sur table est un jeu taquin, à tenir hors de portée de ceux qui ne sont pas capables d'un brin d'autodérision.

MISE EN PLACE

Au centre de la table, placez 1 carte Repère par joueur « moins un ». Par exemple, pour une partie à 5 joueurs, placez les cartes 1 à 4.

Chaque joueur reçoit un ensemble de cartes Vote.

Dans une partie à moins de 7 joueurs, les ensembles inutilisés sont remis dans la boîte.

Choisissez si vous jouez avec les phrases de la fille rousse ou blonde. Il n'y a pas de différence fondamentale entre les deux.

LE JEU

Une partie se joue en 4 manches. Chaque manche est divisée en 2 parties : la **Remise des Habitudes** (1) et la **Sélection** (2).

Au début des 3 premières manches, distribuez à chaque joueur autant de cartes Habitudes qu'il y a de joueurs autour de la table. Par exemple,

s'il y a 5 joueurs, donnez 5 cartes à chacun. Chaque joueur prend connaissance de ses cartes Habitudes.

1- REMISE DES HABITUDES

On désigne un joueur et tous les autres posent devant ce joueur la carte de sa main qu'il juge la plus appropriée (face cachée), qui correspond le mieux, à son avis, au caractère de ce joueur. On répète ensuite l'opération pour tous les joueurs. L'ordre n'a pas d'importance. Précision : un joueur ne se remet pas de carte. Ainsi, chacun reçoit une carte de moins que le nombre de joueurs autour de la table. La carte restante dans la main de chaque joueur est défaussée.

Exemple : Mélanie, Gabrielle, Maxime et Philémon jouent une partie. Au début de la première manche, chacun reçoit 4 cartes Habitudes (puisqu'ils sont 4). On désigne d'abord Gabrielle. Mélanie, Maxime et Philémon posent devant elle une carte (face cachée). Ces 3 cartes ne sont pas ajoutées à la main de Gabrielle. On refait la même chose pour Mélanie, Maxime et Philémon.

Prenons le cas de Mélanie. Elle regarde sa main et repère « Tu n'acceptes pas de perdre ». Mélanie trouve que Maxime est un mauvais perdant, elle lui remet donc cette carte. Elle remet à Gabrielle « Tu ne sais pas raconter des blagues » et à Philémon, qu'elle connaît un peu moins, « Tu te crois plus jeune que tu ne l'es ». C'est celle qui se rapproche le plus de l'image que dégage Philémon. Elle remet sa quatrième et dernière carte dans la boîte – et non à elle-même.

2- SÉLECTION

Un premier joueur (l'ordre est sans importance) appelé le « patient » dispose les cartes Habitudes qu'il a reçues face visible devant les cartes Repères. Il en pose une en face de chaque carte Repère. Il les lit à voix haute. La plus à gauche sera la carte 1, puis la 2, etc.

Chaque joueur (y compris le patient) choisit secrètement l'habitude qu'il juge la plus appropriée pour le patient à l'aide de son ensemble de cartes Vote. Il place devant lui, **face cachée**, le numéro de carte correspondant à son choix. Exemple. Maxime est patient. Il a reçu 1- « Tu nies que tu as des défauts. », 2- « Tu n'acceptes pas de perdre. » et 3- « Tu joues souvent à des jeux vidéo. » Mélanie pense que cette dernière est

celle qui correspond le plus à Maxime, donc elle place sa carte de Vote « 3 » face cachée devant elle.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ils le révèlent simultanément.



Tous ceux qui ont voté pour l'habitude la plus populaire, choisie par le plus grand nombre, marquent 1 point. En cas d'égalité, c'est le patient qui tranche. C'est évidemment le temps pour une discussion animée ! Le patient conserve la carte Habitude ainsi choisie (elle sera utilisée pour la manche finale). Les autres cartes sont remises dans la boîte – elles ne serviront plus. Chacun reprend ses cartes Vote.

Rappelez aux joueurs que ce n'est pas parce qu'on leur a choisi une carte, « Tu n'acceptes pas de perdre » par exemple, qu'ils sont forcément mauvais perdants. Il est fort possible que parmi les choix, ce soit simplement la « moins pire », sans pour autant bien convenir à la personne.

NOUVELLE MANCHE

Une manche se termine quand tous les joueurs ont été patients une fois. Jouez trois manches de façon régulière, puis une quatrième manche « finale ».

QUATRIÈME ET DERNIÈRE MANCHE

Ne distribuez pas de nouvelles cartes Habitudes pour cette dernière manche. À son tour, un patient reprend plutôt les 3 Habitudes choisies des manches précédentes. Il les dispose devant les cartes Repère et chacun vote normalement. Le choix sera plus difficile ! Chaque bonne réponse vaudra 2 points.

Chacun additionne alors ses points et celui qui

en a le plus l'emporte. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés l'emportent.

VARIANTE POUR CEUX QUI SE CONNAISSENT PEU

Si vous êtes en présence de gens qui se rencontrent pour la première fois, vous pouvez utiliser cette variante, même si la version régulière fonctionne bien aussi.

En début de manche, chaque joueur reçoit autant de cartes Habitudes qu'il y a de joueurs autour de la table. Chacun choisit dans sa main une habitude qui LUI convient bien et la pose face cachée devant lui (ou elle). On passe alors les cartes restantes au voisin de droite et on prend la main du voisin de gauche. On choisit une nouvelle habitude et on répète le processus jusqu'à ce qu'il ne nous reste qu'une carte en main. Cette dernière est défaussée. Le reste du jeu procède de la même façon.

Ce jeu vise d'abord et avant tout le plaisir des participants. Veuillez respecter la dignité de toute personne.

Si vous avez aimé *Cartes sur table*, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : www.scorpionmasque.com

 facebook.com/scorpionmasque

 @scorpionmasque

Merci à David Boniffacy, Aurélien Piet, Marie-Christine Roy, Lia-Sabine Laverrière, Yann Droumaguet, Benjamin Walezak, Marie Fort, Antoine Gandilhon et Hélène Vigneault, dont nous avons repris des idées soumises sur notre page Facebook.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *Cartes sur table*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2012 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.