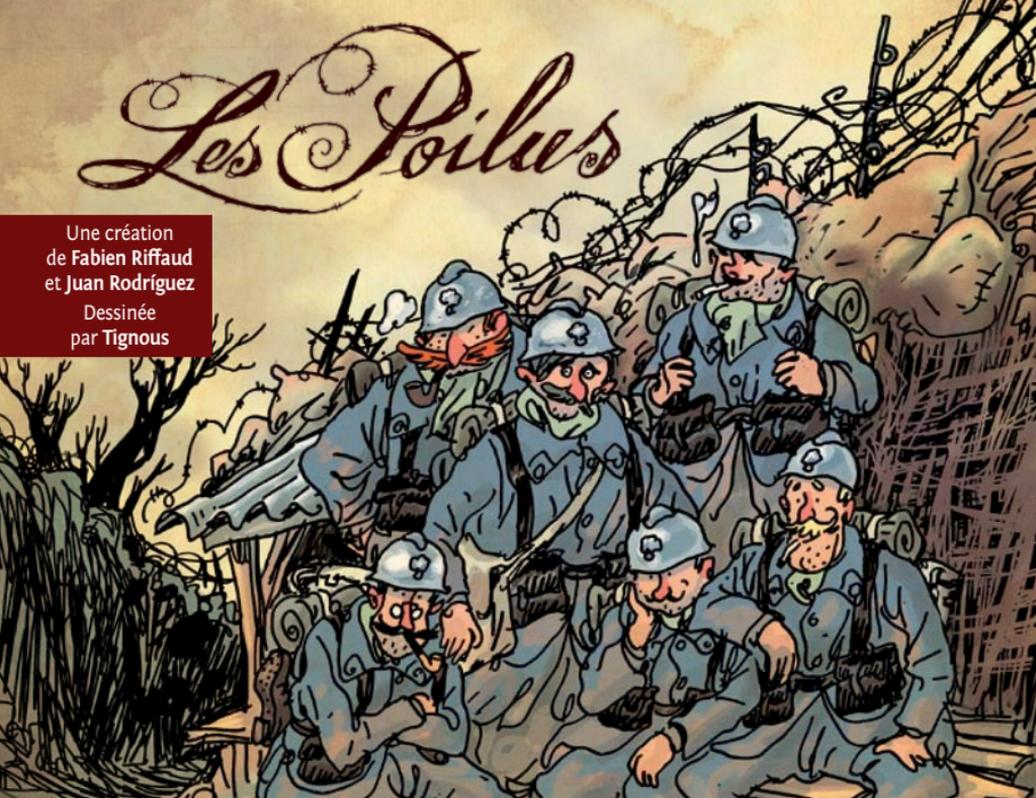


Les Poilus

Une création
de Fabien Riffaud
et Juan Rodríguez

Dessinée
par Tignous



2 Août 1914 - Sur la grand-place du village, le groupe d'amis inséparables contemple, incrédule, l'ordre de Mobilisation Générale placardé sur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue très inquiétante mais la brutalité de l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre idée de l'enfer dans lequel ils vont être plongés, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble quoi qu'il advienne. Malheureusement, la réalité qu'ils vont affronter sera bien au-delà de leurs pires craintes.

Les Poilus

Un jeu coopératif pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 10 ans, d'une durée de 30 mn environ

Note d'intention

Au même titre que la littérature et le cinéma, le jeu est un média culturel. Indéniablement participatif.

Il n'y a pas de sujet qu'il ne puisse traiter. Certains sont plus délicats que d'autres. Celui de la vie des Poilus l'est particulièrement.

Guidés par le profond respect que nous inspire la souffrance endurée par ces hommes, nous avons travaillé à concevoir et régler ce jeu avec ce souci constant.

Dans cette folie collective nous avons choisi de mettre l'individu en avant, ses préoccupations, ses peurs quotidiennes. Seule

échappatoire, pour ces hommes, leur solidarité, leur fraternité, leur capacité à s'aider, se secourir, chacun et tous ensemble.

Sans jamais aborder l'aspect guerrier, « Les Poilus » propose à chaque joueur d'éprouver une partie des difficultés subies par les soldats des tranchées. Ainsi la tension autour de la table sera souvent intense, l'émotion aussi.

Le chemin vers la victoire peut paraître difficile, mais ne vous découragez pas. Insistez et traversez la Grande Guerre !

Fubier Jank

Hommage

Certains des personnages joués ont réellement existé ; quelques uns sont les aïeux de personnes ayant travaillé sur ce jeu. « Les Poilus » est un hommage à tous les hommes qui ont vécu cette période tragique.

Matériel



6 cartes Poilu

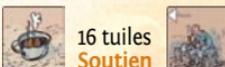
Face Porte-Bonheur



59 cartes Menaces



16 tuiles Soutien



5 jetons Discours



1 marqueur Chef de Mission



1 Aide de Jeu



1 carte Paix



1 carte Monument

Mise en place

Chaque joueur choisit une carte **Poilu** (face **Porte-Bonheur** visible) et reçoit 3 tuiles **Soutien** : 1 tuile \triangleright et 1 tuile \triangleleft plus 1 autre tuile au hasard
- à 2 ou 3 joueurs : \triangleright ou \triangleleft ,
- à 4 ou 5 joueurs : \triangleright ou \triangleleft .

Les cartes **Menaces** sont mélangées. 25 sont placées sur la carte **Paix** et forment la pile des Épreuves, les autres (34) sont placées sur la carte **Monument**. Cette pile constitue la réserve de **Moral** dont le groupe dispose. Une fois cette réserve épuisée, la carte **Monument** est visible, les joueurs perdent immédiatement la partie.

Le but des joueurs est de révéler la carte **Paix** en vidant la pile des Épreuves avant que le **Moral** ne soit épuisé.

On place les **Discours** entre les piles de cartes. Le pion **Chef de Mission** est attribué au joueur le plus moustachu. La partie peut commencer.

Déroulement de la partie

La partie va progresser par manches successives que l'on appelle des **Missions** qui se déroulent chacune en 4 étapes :

- 1** Préparation : les joueurs piochent des cartes pour diminuer la pile des Épreuves.
- 2** Mission : à tour de rôle, chaque joueur choisit une action à effectuer.
- 3** Soutien : les joueurs tentent de soutenir un membre de l'équipe.
- 4** Baisse de Moral : si la guerre n'est pas finie, le **Moral** baisse.



Condition de victoire

Au début de la Baisse du Moral, la carte **Paix** est visible et les joueurs n'ont plus de carte en main.

Conditions de défaite

Après le **Soutien**, la carte **Monument** est visible, ou, un joueur cumule 4 **Coups Durs** devant lui.

🌀 Déroulement d'une Mission 🌀

1/4 Préparation

Nous faisons des préparatifs formidables en vue des prochaines attaques. Que se passera-t-il alors, je n'en sais rien, mais ce sera terrible car à tout ce que nous faisons nous prévoyons une double affaire...
Alphonse

■ Porte-Parole

Le Chef de Mission donne un jeton **Discours** (s'il en reste) à son voisin de droite.

■ Intensité de la Mission

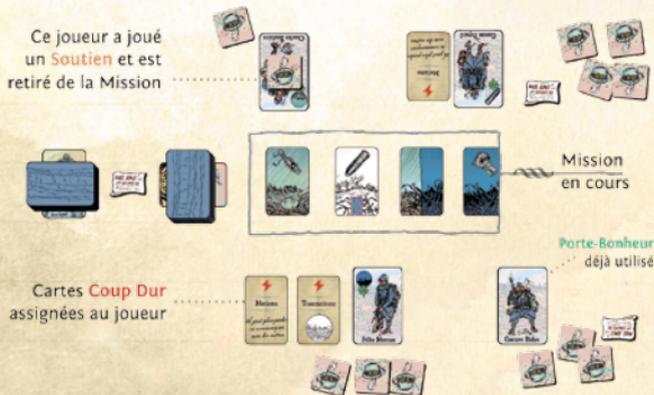
Le Chef de Mission choisit le nombre de cartes **Menaces**, prélevées sur la pile des Épreuves, que chaque joueur (en commençant par lui) ajoute à sa main (minimum 1, le plus souvent 2 ou 3).

2/4 La Mission

Les joueurs vont tenter de poser un maximum de cartes de leur main en les ajoutant à la Mission en cours. Mais pour que la Mission puisse continuer, il ne faut jamais avoir 3 types identiques de **Menace** visibles en même temps.

Nous avons fait des attaques les 26 et 27 octobre, et tu pourrais dire que cela était terrible, car nous étions dans l'eau jusqu'aux épaules et jours et nuits après les attaques...

Un soldat de la 133^e ("La Gauloise")



Les types de Menaces

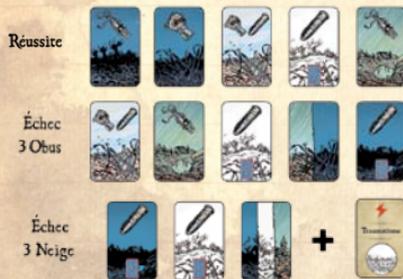
- Nuit
- Pluie
- Obus
- Neige
- Masque
- Sifflet*

*Le Sifflet représente le signal de l'assaut.

A tour de rôle en commençant par le Chef de Mission, chaque joueur choisit **une seule action** parmi les suivantes :

Jouer une carte Menace depuis sa main	Si la carte est un Coup Dur , elle est assignée au joueur, sinon elle est ajoutée à la Mission en cours, au milieu de la table.
Se replier et Soutien	Il ne joue plus durant le reste de cette mission. Il choisit une de ses tuiles Soutien (s'il lui en reste) qu'il pose face cachée sur son personnage. Il conserve les cartes qui lui restent en main.
Utiliser un Discours	Le joueur défausse un jeton Discours et choisit un type de Menace (hors Coup Dur). Chacun des autres joueurs, encore dans la Mission, peut alors défausser une carte de sa main contenant ce type de Menace . Le Discours est ensuite retiré du jeu.
Utiliser un Porte-Bonheur	Chaque personnage possède un Porte-Bonheur qui lui permet de défausser une carte de la Mission en cours comportant ce type de Menace . La carte Poilu du joueur est alors retournée.

La mission ne s'arrête que lorsque tous les joueurs se sont repliés, ou en cas d'échec.



■ Cartes Piège

Lorsqu'un joueur joue une carte depuis sa main avec un symbole **Piège**, il doit en piocher une autre dans la pile des Épreuves **ET** la jouer immédiatement. Si un nouveau **Piège** est révélé, celui-ci sera ignoré. Si c'est un **Coup Dur**, il le pose à côté de son poilu.

2 types de **Menaces**

Nuit et Obus

Symbole

Piège



■ Fin de la Mission

Lorsque tous les joueurs sont repliés, les cartes de la Mission en cours sont défaussées, et on procède au **Soutien**. Ils conservent pour la prochaine Mission les cartes leur restant en main.

■ Échec de la Mission

Dès que 3 types identiques de **Menace** sont visibles, en comptant les **Phobies** et **Traumatismes** des joueurs encore dans la mission, la Mission est un échec, et on passe au **Soutien**. Les cartes jouées sont remélangées dans la pile des Épreuves (hors cartes **Coup Dur** qui restent assignées aux joueurs).

3/4 Le Soutien

Dans le fond de la tranchée et sous le terrain, on creuse de petites caves ou un bonnet fait terrain coulé, c'est pour se garantir des éclats d'obus.
Alfred Vogel

Une fois la mission terminée, les joueurs révèlent la tuile **Soutien** qu'ils avaient posée sur leur personnage, et la donnent au joueur indiqué. Les joueurs soutenus conservent les tuiles reçues. Seul le joueur ayant reçu une majorité de **Soutien**, bénéficie de l'aide du groupe, il peut alors :

- Se débarrasser de 2 cartes **Coups Durs** affectant son personnage
- ou Récupérer son Porte-Bonheur

En cas d'égalité, personne n'est soutenu.



Soutien donné au 2^{ème} joueur vers la gauche

Soutien donné au 1^{er} joueur vers la droite



Si la Mission a été un échec

On ne compte que les **Soutiens** des joueurs qui étaient déjà joués lors de l'échec. Si un joueur reçoit une majorité de **Soutiens** il pourra uniquement :

- Se débarrasser de 1 seule carte **Coup Dur**

Après la résolution du **Soutien**, si un joueur a 4 **Coups Durs** devant lui, la partie est immédiatement perdue pour tout le groupe.

Si la carte **Paix** est visible et que les joueurs n'ont plus de carte en main, les joueurs ont traversé la Grande Guerre et **gagnent la partie.. Bravo !**

4/4 Baisse du Moral

Le Moral du groupe baisse : on transfère, depuis la pile du Moral vers la pile des Épreuves, **autant de cartes que le total des cartes restant entre les mains des joueurs**, avec un minimum de 3 cartes. Dès que la carte **Monument** est révélée, les réserves de Moral du groupe sont épuisées et la partie est perdue !

Si les joueurs ont résisté à la baisse du Moral, le pion **Chef de Mission** passe au joueur suivant, dans le sens horaire, et une nouvelle mission commence :

la guerre continue...

Il était comme nous, des pauvres types qui se faisaient casser le genou pour rien...
Lem Wal

Remerciements

Un grand merci à tous les joueurs qui ont eu la patience de tester encore et encore le jeu, en particulier Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémie Jallet pour son implication constante, Didier Jacobée pour sa confiance, Paul Guignard pour ses conseils avisés, Benoît Houivet pour son pointillisme, Patrick Bard pour son soutien et ses réactions, les membres de la Maison des Jeux de Touraine, François, Super Bony, le Mipeul de Poitiers, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck, ainsi que tous ceux que l'on a oublié dans cette trop courte liste.

Partie à 2 joueurs

La pile des Épreuves commence à 20 cartes.

Le jeton **Discours**, une fois joué, retourne dans la réserve au lieu d'être définitivement écarté.

Un troisième joueur virtuel est simulé, qui ne participe qu'au **Soutien**.

Les cartes **Soutien** avec 2 flèches sont écartées, et on en distribue 3 à chaque joueur (joueur virtuel inclus)

Le jeu se déroule normalement avec les 2 joueurs, sauf durant la Préparation, où le **Soutien** du joueur virtuel est tiré au hasard et placé sur sa carte.

Les **Soutiens** joués sont répartis entre les 3 joueurs. Si le joueur virtuel est le majoritaire, rien ne se passe.

Partie de Découverte

Pour une partie d'initiation, les **Pièges** des cartes **Menace** sont ignorés.

Partie Vétérans

Pour les experts, la pile des Épreuves commence à 30 cartes.

Bon courage !



Les phrases de Poilus en exergue sont extraites de « Paroles de Poilus » aux Editions Radio France



Répartition des cartes

- 39 cartes **Menace** chacun des 6 types de **Menaces** est représenté 14 fois,
- 9 cartes contiennent un **Piège**
- 19 cartes **Coup Dur**
- 1 carte **Joyeux Noël**

FAQ

- Les cartes **Traumatisme**, **Phobie** et **Coups Durs** d'un joueur qui s'est retiré d'une mission n'interviennent plus sur la mission en cours.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main, il peut toujours se replier, quelques soient les cartes **Coups Durs** actives.
- La carte **Joyeux Noël** peut être jouée pour retirer un **Coup Dur** chez un autre joueur.
- En cas de conflit entre des **Coups Durs** du même joueur, on applique en priorité les plus anciens.
- En cas de conflit entre des **Coups Durs** de joueurs différents, on applique en priorité ceux du joueur qui est en train de jouer.
- **Coup Dur Maladroit** : si un **Piège** est pioché, il n'est pas activé.
- **Coup Dur Fragile** : ne s'applique plus après le repli du joueur.
- **Coup Dur Mutisme** : le joueur ne peut pas jouer de **Discours** mais il peut jouer un **Soutien**.
- Les **Discours** peuvent permettre aux joueurs de défausser un **Traumatisme** ou une **Phobie** avec ce type de **Menace**.
- L'effet d'un **Coup Dur** peut obliger un joueur à se replier, l'empêchant de choisir d'autres actions.
- Lorsque la pile des Épreuves est vide (la colombe de la carte **Paix** est visible), toute carte qui devrait y être piochée est ignorée (**Piège**, **Coup Dur**, etc.).
- Les mains des joueurs doivent rester secrètes, il faut essayer de les deviner d'après leurs actions.



Design graphique : Juan Rodriguez
Un jeu conçu et développé en FRANCE, dans la collection SWEET GAMES,
par SWEET NOVEMBER, 14 rue de l'Aleu, 78730 - Saint Arnault en Yvelines - France
© Sweet November 2015 — Fabriqué dans la Communauté Européenne

Comment imaginer un jeu sur l'amitié et la fraternité autrement qu'avec un ami vrai. Ta joie et ton enthousiasme, Bernard, nous étaient aussi indispensables que ton talent. Hasta siempre Tignous.