



MAJORITY

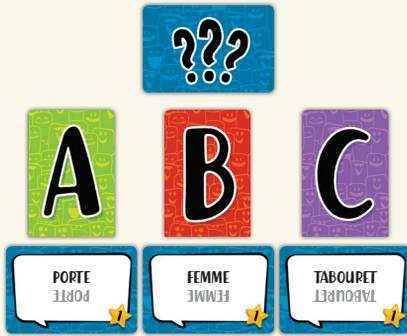
RÈGLE DU JEU

Un jeu de GRÉGORIE GRARD
Coloré par HENRI KERMARREC

Matériel : 206 cartes MOTS (Recto-Verso soit 412 mots) • 40 cartes VOTE (4 par joueur : A, B, C et marquer) • 4 cartes Préparation (A, B, C et ?)
50 cartes 1 Point • 30 cartes 5 Points • 1 carte Variante • 5 cartes Vierge pour vos créations

PRÉPARATION

Placez les cartes Préparation au centre de la table (comme sur le schéma). Mélangez les cartes Mots et divisez cette pile de cartes en 3 paquets à peu près égaux. Placez chacun de ces paquets à côté des cartes **A, B, C**. Chaque joueur prend un lot de 4 cartes Vote (**A, B, C** et **Marquer**).



Exemple : La carte Référence est Pompier. Les trois cartes Proposition sont Porte (A), Femme (B) et Tabouret (C). Chaque joueur doit donc choisir l'une de ces trois associations :

- Pompier / Porte en choisissant la carte Vote A
- Pompier / Femme en choisissant la carte Vote B
- Pompier / Tabouret en choisissant la carte Vote C

RÉSOLUTION DES VOTES

Chaque joueur révèle sa carte Vote et on détermine l'association ayant reçu le plus de voix. Les joueurs ayant choisi l'association majoritaire continuent à jouer. Les autres joueurs ne jouent plus pour cette manche.

Exemple : En reprenant l'exemple précédent, on se retrouve dans la situation suivante : sur les six participants, quatre ont voté A (Pompier / Porte) et deux ont voté B (Pompier / Femme). Les deux joueurs ayant choisi B ne participent plus à cette manche. Les quatre autres joueurs passent au tour suivant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs manches qui seront divisées en plusieurs tours de jeu.

PREMIER TOUR D'UNE MANCHE

Prenez une carte au hasard de l'un des trois paquets et placez-la à côté de la carte **???**.



On a donc 3 cartes **Proposition** (les 3 cartes posées sur les emplacements A, B et C) et une carte **Référence**, la carte posée sur la carte **???**.

Les joueurs vont devoir choisir simultanément une de leurs cartes Vote qu'ils vont poser face cachée devant eux, afin de faire l'association qui leur paraît la plus logique entre la carte Référence et une des trois cartes Proposition.



NOUVEAU TOUR DE JEU

La carte Proposition ayant été choisie majoritairement est posée sur la pile de cartes Référence (on décale légèrement les cartes pour savoir le nombre de cartes de cette pile) et devient la carte Référence pour ce tour. Les deux autres Propositions sont remises dans la boîte.

Exemple : La carte Porte est posée sur la pile Référence, recouvrant partiellement la carte Pompier et devient la carte Référence. Les cartes Tabouret et Femme sont défaussées. On a donc 3 nouvelles cartes Proposition et la carte Porte comme référence.

FIN D'UNE MANCHE

On continue à jouer comme indiqué précédemment jusqu'à que l'une des situations suivantes se produise :

- Au début d'un tour de jeu, il ne reste plus que deux joueurs en jeu. Dans ce cas, les deux joueurs marquent autant de points qu'il y a de cartes dans la pile Référence et on commence une nouvelle manche.

- Lors de la résolution des votes, il n'y a pas de majorité qui se dégage. La manche actuelle est terminée et on commence une nouvelle manche. Note : il doit y avoir au moins deux joueurs pour former une majorité.

Quand on commence une nouvelle manche, tous les joueurs participent à nouveau. Une élimination ne concerne que la manche en cours.

Exemple 1 : En continuant l'exemple avec quatre joueurs encore en lice, on se retrouve avec deux votes A, un vote B et un vote C. Les deux joueurs avec les votes B et C se retirent de la manche. La carte correspondant au vote A est mise sur la pile de Référence et on commence un nouveau tour. Mais comme il ne reste plus que deux joueurs au début de ce tour, la manche est terminée et les deux joueurs restants marquant autant de points que de cartes dans la pile Référence.

Exemple 2 : Lors d'un tour de jeu où il ne reste plus que trois joueurs, les propositions A, B et C ont reçu chacune un vote. Comme il faut au moins deux votes pour dégager une majorité, cette manche est terminée car il n'y a pas de majorité et personne ne marque de points.

LA CARTE MARQUER

La carte Marquer est également une carte Vote mais elle a un fonctionnement particulier qui nécessite de lui consacrer un paragraphe.



Cette carte permet de **marquer des points** (autant qu'il y a de cartes dans la pile Référence) mais il faut qu'elle fasse partie du groupe majoritaire. Quand c'est le cas, cela met également fin à la manche.

Exemple 1 : Il y a 3 cartes dans la pile Référence lors d'un tour à six joueurs. Lors de la résolution des votes, il y a 3 votes pour la proposition Marquer, 2 votes pour la proposition B et 1 vote pour la proposition C. La proposition majoritaire est donc Marquer et les trois joueurs ayant fait ce choix reçoivent chacun trois voix (trois cartes Point de valeur 1). La manche est terminée et on commence une nouvelle.

Exemple 2 : Il y a 3 cartes dans la pile Référence lors d'un tour à six joueurs. Lors de la résolution des votes, il y a 3 votes pour la proposition B, 2 votes pour la proposition Marquer et 1 vote pour la proposition C. La proposition majoritaire est donc B et les trois joueurs ayant fait ce choix continuent la manche avec un nouveau tour. Les trois autres joueurs sont éliminés de la manche en cours.

CAS PARTICULIER

Lorsqu'il y a une égalité pour la détermination de la proposition majoritaire (qui doit obtenir au moins deux votes), les propositions concernées sont toutes gagnantes.

Exemple 1 : Lors d'un tour de jeu à 6 joueurs, les propositions A, B et C ont deux votes chacune. Les trois propositions étant chacune majoritaire, les trois cartes correspondant aux votes A, B, et C vont sur la pile Référence (peu importe l'ordre) et les six joueurs jouent la manche suivante.

Exemple 2 : Lors d'un tour de jeu à 6 joueurs, les propositions A, B et Marquer ont deux votes chacune et il y a 4 cartes dans la pile Référence. Les joueurs ayant choisi de marquer encaissent chacun 4 points et la manche est finie pour eux. Les propositions A et B rejoignent la pile Référence et les quatre joueurs ayant fait ce choix effectuent un nouveau tour.

Exemple 3 : Lors d'un tour de jeu à 4 joueurs, les propositions C et Marquer ont deux votes chacun et il y a 4 cartes dans la pile Référence. Les joueurs ayant choisi de marquer encaissent chacun 4 points et la manche est finie pour eux. La proposition C rejoint la pile Référence et comme il ne reste plus que deux joueurs au début du nouveau tour, la manche est finie et les deux derniers joueurs encore en lice marquant chacun 5 points.

FIN DE LA PARTIE

Les points marqués par les joueurs sont conservés face cachée devant eux. Il est possible de faire le change si nécessaire. Lorsqu'à la fin d'une manche, au moins un joueur a atteint **20 points**, le jeu est terminé et le joueur avec le plus de points a gagné. S'il y a une égalité, c'est une victoire partagée.

VARIANTE



Pour diversifier vos parties, vous pouvez ajouter cette variante. Au début d'une manche (et non pas d'un tour), lancez en l'air la carte Variante. Si elle tombe sur la face verte, on joue avec les règles normales. Si c'est la face rouge, il ne faut plus faire l'association la plus logique mais au contraire faire l'association la moins logique. C'est tout mais vous allez voir, ça change tout !

L'auteur aimerait remercier sa famille pour son enthousiasme, sa petite paupiette pour son soutien et le collectif d'auteurs rouennais pour l'émulation (dé)générée !