



ACTION

Jeu de simulation

Nombre de joueurs :
3 et +

Durée de jeu :
30 minutes environ

Âge :
à partir de 12 ans

Edito

Envie de crier haut et fort, le poing levé ?
Envie de vous échauffer, dans tous les sens du terme ?
Avec Ça va péter ! Action, entrez dans la peau de manifestants en colère et chantez des slogans, mimez des actions de manifestations, imitez Martin Luther King ou défiez vos adversaires lors de joutes verbales...
Ce jeu de cartes peut s'assembler avec Ça va péter ! Stratégie et Ça va péter ! Quizz pour former un grand jeu où les CRS n'ont qu'à bien se tenir...

Contenu

- 1 sablier
- 170 cartes Action (sigles, slogans, duel, simulation, travaux pratiques)

But du jeu

Le but du jeu est de gagner le plus de pavés en remportant les défis.

Mise en place

- 1) Les joueurs se répartissent en trois équipes.
- 2) Ils piochent 30 cartes pour une partie de 30 minutes.

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur qui a eu le plus récemment affaire aux forces de l'ordre tire une carte. Il sera arbitre pour le premier tour. Il lit le défi aux deux autres équipes, en indiquant la catégorie d'abord sa catégorie (sigles, slogans, duel, solo ou travaux pratiques).

Il écoute tour à tour les réponses des deux équipes, de gauche à droite, en lançant le sablier en fonction du nombre de sabliers indiqué sur la carte. Les réponses de la deuxième équipe interrogée ne peuvent être identiques à celles de la première équipe. Pour les duels, chaque équipe choisit un seul participant.

L'arbitre désigne un vainqueur.

Puis le joueur de gauche devient arbitre. Arrivé à l'arbitre de début de partie, on écoute les réponses de l'équipe à sa droite.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'une équipe a accumulé 11 pavés.

Remerciements

- Laurent Gerlaud
- Aymeric D'Afflon
- Lucie Parizon
- et tous les joueurs et joueuses rencontrés ici et là...

Retrouvez l'aventure
de Ça va péter !
sur www.cavapeter.org
et sur facebook en tapant
Ça va péter.