

Ça va péter ! La STRATEGIE

CRS, serre les fesses, on arrive à toute vitesse !

Jeu de stratégie.

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée de jeu : 45 minutes environ

Âge : à partir de 14 ans

Paris est en effervescence ; la place de la Bastille est devenue le lieu d'occupation de tous les indignés. Il y a un enjeu énorme pour la population à conquérir ce lieu symbolique.

Les militants vont-ils réussir à y rassembler les manifestants ?

Les CRS vont-ils condamner son accès et remplir les cellules du commissariat ?

Qui prendra l'avantage ? Les manifestants envoyant des pavés ? Ou la Police et son arsenal ?

Ce jeu peut s'assembler avec *Ça va péter ! Quiz* et *Ça va péter ! Action* pour former un grand jeu où les CRS n'ont qu'à bien se tenir...

Contenu:

- plateau de jeu
- 2 pions Police
- 4 pions Militants
- 14 jetons bicolores (groupe de citoyens / groupe de manifestants)
- 10 barricades
- 4 cartes niveaux d'équipement de la Police
- 4 cartes AG
- 8 cartes Objets
- 1 carte Humeur du préfet

But du jeu

Si vous êtes dans l'équipe des militants : pousser des citoyens présents en ville à manifester et faire converger **quatre groupes de manifestants** pour occuper la place de la République. Passé ce cap, plus rien ne pourra vous arrêter vers l'insurrection !

Si vous êtes la Police : remplir les cellules du commissariat de **trois groupes de manifestants**. Si tel est le cas, vous aurez fichu un sacré coup au moral des manifestants en les empêchant de réaliser leur action symbolique. Ou alors, faites régner l'état d'urgence et sortez de la ville **sept groupes de citoyens**.

Ça va péter ! est un jeu semi-coopératif : face aux forces de l'ordre, l'union fait la force !

Mise en place

- 1) Les joueurs se répartissent les rôles. Par exemple, le dernier joueur ayant eu affaire aux forces de l'ordre joue la Police. Tous les autres joueurs sont des militants. Ils se répartissent en au moins deux équipes. Les quatre pions militants sont systématiquement utilisés ; s'il vous manque des joueurs, une équipe peut jouer deux pions militants pour la partie.
- 2) Placez les deux pions Police sur la place de la Bastille. Donnez à la Police trois grilles et les quatre cartes « niveau d'équipement ».
- 3) Le joueur le plus jeune choisit le premier son pion et le pose sur la case départ correspondant. Il commencera à jouer. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque équipe place un pion sur une case de départ différente.
- 4) Chaque militant prend une carte AG et une barricade et la pose devant lui.
- 5) On distribue deux cartes Objets par équipe de militant.

Déroulement d'un tour de jeu

I Déplacement du pion du militant :

A) Le **militant** se déplace de un, deux ou trois cases.

- S'il tombe sur une case vide, il ne se passe rien.

- S'il tombe sur une case d'un groupe de citoyens, les citoyens deviennent des manifestants (le jeton est retourné).

Les pions militants et manifestants peuvent se chevaucher ; ils ne peuvent passer sur une case occupée par la Police, et vice-versa.

B) Confrontation avec la Police / **pose de barricade** / **destruction de grilles.**

C) Déplacement des manifestants : le militant **motive les troupes** et fait donc avancer **d'une case tous les groupes de manifestants** présents dans le quart du plateau où il est situé.

II Déplacement du pion de la Police :

A) Après chaque militant, elle **déplace ses pions** de un, deux ou trois cases au choix. Elle peut déplacer un pion de un et l'autre de deux.

- Si elle tombe sur une case vide, il ne se passe rien.

La place de la Bastille vaut deux de déplacement pour la Police lorsqu'elle est vide ; lorsqu'un groupe de manifestants l'occupe, la Police ne peut y pénétrer.

Elle ne peut pas utiliser le métro.

B) Charge sur des manifestants ou militants / **pose de grilles** / **destruction de barricades.**

- Si la Police arrive à interpeller un militant, celui-ci est envoyé à son point de départ.

- Si elle attaque un groupe de manifestants, qui n'arrive pas à se protéger, ni tout seul, ni grâce aux militants, elle l'interpelle et le ramène au commissariat.

C) La Police **intimide les groupes de citoyens** présents dans un diamètre de 10 cases d'où est situé le dernier pion qu'elle a joué et déplace **d'une case les deux groupes les plus près de son pion**, dans la direction de son choix.

Au premier tour la Police ne joue pas, mais observe.

Les affrontements

Les coups peuvent fuser :

- les militants et les manifestants peuvent s'en prendre à la Police,

- la Police peut charger un militant ou un groupe de manifestants.

Les phases d'affrontement ont lieu après les phases de déplacement. Les militants doivent être à une case pour attaquer la Police.

Les affrontements sont remportés par l'équipe qui a le plus de points d'attaque que les points de défense de son adversaire sur ses cartes.

Les militants peuvent faire bénéficier de leurs cartes objets les manifestants ou militants présents dans une des six cases adjacentes à leur pion. Si plusieurs militants forment un cortège uni,

alors leurs cartes se cumulent (à l'exception du roller et du vélo).

Si la Police a ses deux pions à deux cases de distance, elle mutualise ses points d'attaque et ses points de défense. Ses pions retrouvent tous leurs points de défense à la fin de chaque tour d'un militant.

Si la Police est battue, le pion visé rentre au commissariat et répare les dégâts pendant un tour de jeu.

Si le militant est battu, il est renvoyé à son point de départ.

Si le groupe de manifestants est battu, celui-ci est interpellé, emmené au commissariat (le pion de la Police le suit et repart du commissariat), et définitivement perdu pour les militants.

Si militant et manifestant sont sur la même case et perdent, le premier va à son point de départ et l'autre est accompagné au commissariat.

En cas d'égalité, les deux parties reculent d'une case. Si cela n'est pas possible (obstacle ou place occupée par exemple), l'équipe gagnant l'affrontement déplace le vaincu d'une case sur le côté.

Pour résumer, l'union fait la force :

- Les pions militants confèrent leurs objets aux manifestants et militants présents sur une case adjacente à leur pion.
- Les deux pions de la Police, s'ils sont à deux cases de distance, double leurs points. En cas de victoire, un de deux pions seulement accompagnent les manifestants au commissariat.

Niveau d'équipement de la Police

Le niveau d'équipement de la Police augmente au fur et à mesure de la présence de manifestants sur le plateau. Son équipement améliore ses points de déplacement, de portée, d'attaque, de défense et d'intimidation des citoyens. A chaque passage au niveau supérieur on place la carte correspondante face visible.

Lorsque **trois** groupes de manifestants apparaissent sur le plateau, la Police passe au niveau II, « **Flash-ball** ».

Lorsque **six** groupes de manifestants apparaissent sur le plateau, la Police passe au niveau III, « **Gazs lacrymogènes** ».

Lorsque que **huit** groupes de manifestants apparaissent sur le plateau, la Police passe au niveau IV, « **Canons à eau** ».

La Police ne peut interpellier un groupe de manifestants place de la Bastille.

La Police commence la partie avec trois grilles à sa disposition, qu'elle peut poser après avoir déplacé ses pions, sur la case d'un de ses pions.

Niveau d'équipement de la Police

	Déplacement	Portée	Attaque	Défense	Fait reculer les groupes de citoyens
Niveau I Matraque	3	0	2	2	1
Niveau II Flash-ball	4	1	3	3	1
Niveau III Gazs lacrymogènes	4	2	4	4	2
Niveau IV Canons à eau	5	3	5	5	3

Utilisation des barricades et grilles

Un militant érige une barricade sur la case de son pion, à n'importe quel moment du jeu, même si ce n'est pas à son tour. Celle-ci restera jusqu'à la fin de la partie, sauf si elle est détruite.

Les barricades, une fois posées, sont infranchissables et valent 4 point de défense.

Seules les armes suivantes peuvent être lancées par dessus les grilles et barricades : cannettes, pavés, gazs lacrymogènes et canons à eau.

Cartes objets

	Déplacement	Attaque	Défense	Déplace les manifestants
Miroir	-	2	4	-
Cannettes		2	2	-
Pavés	-	4	2	-
Armure	-	2	4	-
Citron/foulard	-	1	4	-
Vélo	6	1	1	-
Roller	6	1	1	-
Tracts	-	1	1	3

Cases spéciales

- **Case métro** : cette case est autorisée seulement aux militants et aux groupes de manifestants. Le voyage en métro vaut un de déplacement. La Police ne peut pas déplacer les manifestants sur ces cases et ne peut attaquer quiconque étant dessus.

- **Cases noires** : elles sont infranchissables. Aucun objet ne peut la survoler.

- **Place de la Bastille** : la Police part de cette case. Elle vaut deux cases de déplacement. Lorsqu'un groupe de manifestants y est arrivé, la Police ne peut plus la traverser. Un militant ou un groupe de manifestants qui se rend place de la Bastille fait fuir le ou les pions de Police s'y trouvant. C'est l'équipe active qui déplace le ou les pions de la Police où elle le souhaite.

Cartes Assemblée Générale

Chaque équipe de militants peut poser cette carte, à n'importe quel moment et une seule fois, pour discuter stratégie avec les autres joueurs. Le joueur représentant la Police quitte la table de jeu pendant deux minutes maximum.

Fin de partie

La partie s'arrête :

- soit lorsque les militants ont amené **trois groupes de manifestants** sur la place de la Bastille,
- soit lorsque la police a interpellé **quatre groupes de manifestants** ou imposé l'état d'urgence et fait fuir **sept groupes de citoyens de la ville**.