

Cartes objet

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

Utilisation des barricades et grillages

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 militants et les manifestants peuvent franchir leur barricade ; la Police peut franchir les siennes. Les barricades valent 4 point de défense ; chaque pion placé juste derrière lui donne donc +4 en défense.

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

Cases spéciales

- **Case métro** : les militants et les groupes de manifestants rentrent sur une station et ressortent au tour suivant de n'importe quelle bouche de métro. Ils sont hors de portée de la Police durant ce temps.

- **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.

Cartes humeur du préfet

Après chaque Action ou Question posée par la Police, celle-ci retourne la carte de l'humeur du Préfet en fonction d'une bonne ou mauvaise réponse.

En cas de litige sur l'attribution d'une carte Action, la Police ou les militants, pour trancher, appellent le Préfet.

En fonction de la face apparente, la carte va aux manifestants et la Police gagne un grillage, ou inversement.

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.

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



La TOTALE

Jeu de simulation, de quizz et de stratégie

Nombre de joueurs : 2 et +

Durée de jeu : 1 heure environ

Âge : à partir de 16 ans

Edito

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 nécessite Ça va péter ! Quizz et Ça va péter ! Action.

Contenu

- plateau de jeu
- 2 pions Police
- 4 pions Militants
- 14 jetons bicolores (groupe de citoyens / groupe de manifestants)
- un sablier de 30 secondes
- 7 barricades
- 4 cartes niveaux d'équipement de la Police
- 4 cartes AG
- 70 cartes Action (sigles, slogans, ~~duel, simulation~~, mimes de manif, travaux pratiques)
- 385 cartes Questions, réparties en différents thématiques : **Société française**, **Politique**, **Histoire**, **Musique**, **International**, **Féminisme**, **Economie**, **Ecologie**, **Casse-tête** et **Arts/Sports/Média**.

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** sur la place de la Bastille. 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.

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 grillages 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. 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.

Déroulement d'un tour de jeu

Le tour d'une équipe militant s'effectue en deux phases. A la première phase, elle déplace son pion militant ; à la deuxième phase, elle déplace les manifestants s'il en existe dans le quart de plateau de son pion.

La Police joue entre chaque militant, en deux phases également. A la première phase, elle déplace son ou ses pions ; à la deuxième phase, elle déplace des citoyens s'il en existe dans le quart de plateau de son pion.

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

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 choisit entre une carte Action ou une carte Questions et remporte ou non la carte.

- S'il tombe sur une case d'un groupe de citoyens, il choisit entre une carte Action ou Question. Si la carte est remportée, les citoyens deviennent des manifestants (le jeton est retourné). Il peut essayer de convaincre le même groupe de citoyens pendant plusieurs tours.

B) 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.

- Si la Police arrive à interpellé 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.

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) La Police **intimide les groupes de citoyens** présents dans le quart de plateau où est situé un de ses pions et en déplace au maximum **deux d'une case** , dans la direction de son choix.

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 interpellé un groupe de manifestants place de la Bastille.

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

Les Affrontements

A tout moment , les coups peuvent fuser :

- les militants et les manifestants peuvent s'en prendre à la Police,
- la Police peut attaquer un militant ou un groupe de manifestants.

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 présents dans une des six cases adjacentes à leur pion.

Si des militants sont à une case de distance, ils peuvent cumuler leur carte pour un affrontement (les cartes de déplacement ne comptent pas).

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.

Un pion militant confère +2 en attaque, +2 en défense, et +2 en portée à un pion manifestant **s'ils sont sur la même case** .

Un pion manifestant vaut +1 en attaque, +1 en défense, et 0 en portée.

- 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, il n'y a aucun incident à déplorer de part et d'autre. Les militants doivent se défausser des cartes utilisées.

Pour résumer, l'union fait la force :

- deux pions militants à une case d'écart assemblent leurs cartes objets.
- Les pions militants confèrent leur pouvoir aux manifestants présents sur une case adjacente à leur pion.
- Si un pion militant est sur la même case, en plus du pouvoir de leurs cartes, il donne +2 de défense et +2 d'attaque aux manifestants.
- 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.