

Millaginaire Présente

Noël Party



Sur une idée originale de Thierry Houriet.
Avec la participation de Loic Grüring et Gaël Huguenin.

Introduction

Mais que se passe-t-il cette année ?!

Il semblerait que ce soit l'effervescence du Nord au Sud ! C'est que la fête de Noël approche. Il faut se dépêcher de retrouver ses cadeaux égarés et s'empressez de les ramener à qui de droit afin que la distribution se fasse comme il faut.

Mais cette année le chahut est plus grand et des cadeaux inconnus d'autres familles se sont invités à ces préparatifs ! Cette année Papy Arbitre devra probablement intervenir pour départager le clan qui sera à même de distribuer officiellement les cadeaux de Noël ou peut-être même devra rebaptiser cette fête d'un autre nom ? Qui sait !

Le clan Noël qui jusqu'à présent n'avait aucune concurrence en cette période de fin d'année, se voit contraint de devoir partager voir abandonner le privilège de la distribution des cadeaux aux enfants sages avec son demi-frère Soël et leur cousin Fouetard. Heureusement qu'ils sont secondés par une équipe de joyeux lutin(e)s.

Principe de Noël Party

Chaque joueur souhaitant participer reçoit de manière cachée de la part de Papy l'Arbitre:

- Une carte famille, avec son rôle dessus.
- 5 cadeaux, trois de sa famille et un de chacune des autres familles.

Il existe 3 familles :

Noël	Soël	Fouetard
Jusqu'à présent les seuls distributeurs de cadeaux.	Souhaitant apporter une touche de chaleur à cette fête.	Par jalousie ne souhaitant pas rester en arrière.

Il existe 2 types de rôle :

- Les Lutins / Lutines Rôle clé dans la collecte des cadeaux.
- Les Père / Mère Faisant office de banque. Ils ont 5 cadeaux neutre en plus au départ.

Des cadeaux se trouvent dans les boîtes des jeux de société, à vous de les répartir comme bon vous semble. De façon équitable ou pas, c'est vous qui voyez. En cas de litige, Papy l'Arbitre est là.

La majorité des cadeaux devront à la fin se retrouver entre les mains des pères/mères de chaque famille. Un grand décompte de points est réalisé par Papy à la fin du temps défini.

Comment Jouer ?

Chaque lutin doit essayer de redonner un maximum de cadeaux de sa couleur au père/mère de sa famille. Comme chacun doit garder son rôle caché, il faut essayer de communiquer en posant des questions aux autres joueurs.

Chaque joueur peut autant de fois qu'il le souhaite poser une question concernant le rôle de la personne ou un autre élément du jeu (un autre joueur, ou toute autre chose). Pour ce faire, il doit poser une question pas trop explicite (jouer sur les motivations des familles ou le sens subtile des doubles sens).

- Si le joueur répond à la question (de façon honnête), le demandeur doit donner un cadeau en remerciement.
- Si le joueur ne souhaite pas répondre, c'est à lui de donner un cadeau.
- Si le joueur souhaite donner des cadeaux à un père/mère (*attention pas forcément de sa famille*). Il annonce « dépôt famille » et peut donner autant de cadeaux qu'il souhaite au père/mère. Attention, seul les pères/mères de chaque famille ont le droit, et le devoir, d'accepter ceci. En cas d'erreur de la part du joueur voulant faire le dépôt, le joueur qui n'est pas le père/mère doit annoncer l'erreur et peut garder deux cadeaux de son choix.

Evidement, pour se faire reconnaître plus facilement, les pères/mères sont les seuls à avoir des cadeaux neutres (blancs) au début du jeu !










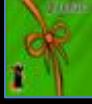


Le but est bien entendu de rapporter le plus de cadeau à sa famille. L'ensemble des cadeaux donnés en cours de partie par tous les joueurs à leur père/mère sont mis dans une hotte commune et seront comptabilisés à la fin du temps réglementaire. Les cadeaux de la couleur de la famille étant en possession du père/mère rapporte évidemment plus de point. Donc au turbin, jeune Lutin/e !

Sachez juste qu'il existe plusieurs types de cadeaux, et que tant que le Logo de Millaginaire figure sur la carte, ils seront acceptés et comptabilisés.

Valeurs des Cadeaux

Principe de Base 1 : Les cadeaux chez les lutins font perdre 1 point sauf pour les Neutres et les Spéciaux qui eux ont d'autres valeurs tenues secrètes.

Principe de Base 2 : Seuls les cadeaux de la bonne famille et les spéciaux rapportent des points. Les neutres non-distribués feront perdre des points.

							
	5	-1	-1	-1	-1	-1	Condition de victoire : Tout le monde doit s'amuser.
	-1	5	-1	-1	-1	-1	
	-1	-1	5	-1	-1	-1	
	-1	-1	-1	2	2	2	
	<i>Il se peut qu'il y ait des cadeaux « spéciaux ». Pas d'inquiétude, ils font partie du jeu et seront comptés à la fin chez tout le monde !</i>						

La valeur des cadeaux spéciaux est indiquée dans la partie réservée à Papy l'Arbitre.

Poste Restante

Si quelqu'un part avant le dénouement du jeu, il peut faire une poste restante. Pour ce faire, il va vers l'arbitre qui conservera son matériel si la personne revient. Dans le cas contraire, il laissera définitivement son matériel et l'arbitre le redonnera discrètement à un membre de la famille du joueur qui s'en va.

Annexes de Papy l'Arbitre

Le contenu ci-dessous sert uniquement à l'organisateur (qui aura le rôle de Papy Arbitre) et de sauf conduit à la fin pour clore la course au cadeau et définir l'équipe gagnante.

Rôles Spéciaux



L'arbitre a tous les droits, il a le devoir de faire en sorte que tout le monde s'amuse. Il tranche les conflits. Il distribue des cadeaux violets au gens qui jouent le jeu et qui participent. Il explique l'ensemble des règles supplémentaires à la fin de la partie. Et il choisit qui reçoit les autres rôles spéciaux.

Il a une réserve conséquente de cadeaux Violet.



Il doit se faire passer pour un père/mère mais sans jamais révéler de quelle famille il est, ni qu'il est un renne. Il peut accepter les dépôts cadeaux comme un père/mère. C'est évident, c'est lui qui tire le traineau rempli de cadeaux. Il sait donc où les mette. Le renne fait partie de l'équipe qui possède le plus de cadeaux oranges. Il doit être présent au début du jeu.

Il a une réserve conséquente de cadeaux « Orange ».



Ce rôle est prévu pour la distribution des carottes ! A défaut de boule de neige, des cadeaux fictifs se sont glissés dans les boîtes de jeu et sont distribués par ce personnage. Il a le droit de se faire passer pour n'importe quel lutin/e et donc de mentir. Il n'a pas le droit d'accepter les dépôts cadeaux. Pour gagner il doit infliger des malus à l'équipe qui devrait normalement gagner avec ses cadeaux-carottes.














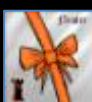

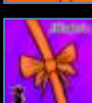

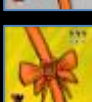

Il a une réserve conséquente de cadeaux « Carotte ».



Ce rôle est prévu pour la distribution des lyres ! C'est Noël, il faut être gentil et ce personnage sert à contrer le farceur Bonhomme de Neige. Il doit démasquer ce dernier et tenter de compenser ses carottes par des cadeaux lyres. Il gagne si l'équipe gagnante réussit à compenser les cadeaux carottes avec les cadeaux lyres.

Il a une réserve conséquente de cadeaux « Lyre ».

Valeurs des Cadeaux à la Fin du Jeu

										
	5	-1	-1	-1	-1	-1	2/0	<i>Condition de victoire : l'équipe qui devrait gagner perd à cause des carottes.</i>	<i>Condition de victoire : l'équipe qui devrait gagner gagne malgré les carottes.</i>	<i>Condition de victoire : Tout le monde doit s'amuser.</i>
	-1	5	-1	-1	-1	-1	2/0			
	-1	-1	5	-1	-1	-1	2/0			
	-1	-1	-1	2	2	2	-1			
	<i>L'équipe qui en a le plus récupère les cadeaux du Renne</i>						-1			
	3	3	3	3	3	3	<i>Condition de victoire : Equipe rejoint gagne.</i>			
	<i>Joker</i>	<i>Joker</i>	<i>Joker</i>	<i>Joker</i>	<i>Joker</i>	<i>Joker</i>				
	1D6 <i>Joker</i>	1D6 <i>Joker</i>	1D6 <i>Joker</i>	1D6 <i>Joker</i>	1D6 <i>Joker</i>	1D6 <i>Joker</i>				
-2 (Pour chaque cadeau « Carotte »)										
										

Note : Les rôles spéciaux du Bonhomme de Neige, de l'Ange de Noël et de Papy Arbitre n'ont pas de points avec leurs cadeaux. Ils doivent donc essayer au maximum de les rendre à Papy l'Arbitre qui se chargera de les recacher ou alors dans la mesure du possible les redistribuer.

Note 2 : Le Renne se moque des cadeaux carottes, normal il les mange, et les cadeaux harpes, il ne peut pas les utiliser car il n'a pas de doigts. Ne pas tenir compte de ces cadeaux lors de son décompte. Pour compter ses cadeaux, seuls ceux de la couleur de l'équipe qu'il a rejoint compte

Feuille de Décompte - Facile

Réunir les gens autour de soi et commencer le conte de Noël.

Rassembler les gens par groupe. (Les spéciaux sont écartés des groupes)

Appeler les pères/mère de chaque famille.

Faire un tas pour la hotte du père/mère. Faire un autre tas pour tous les cadeaux des lutins.

Préparation : Ecarter les cadeaux « Carotte », les cadeaux « Harpe » et les cadeaux « Orange » des deux tas de chaque famille.

	Noël	Soël	Fouetard	
Décompte Père/Mère	+	+	+	Cadeaux Juste
	+	+	+	Cadeaux Spéciaux
	-	-	-	Malus Cadeaux Faux
Décompte Lutin	+	+	+	Cadeau Juste
	+	+	+	Cadeaux Spéciaux
	-	-	-	Malus Cadeaux Faux
Total Provisoire				

Annoncer personnage spécial « Renne » (carottes et harpes écartées)

Décompte Orange				Attribution Renne
Décompte Cadeaux Renne	+	+	+	Dépendant couleur
Décompte C.Orange Restant	-	-	-	Uniquement nouv. équipe
Mise à jour Total				
Couleur du Renne				Cochez

Annoncer personnage spécial « Bonhomme de Neige » (Cadeaux B.H. ignorés)

Décompte C.Carotte	-	-	-	Malus
Mise à jour Total				Victoire B.H. ?

Annoncer personnage spécial « Ange de Noël » (Cadeaux Ange ignorés)

Décompte C.Harpe (Blanche)	+	+	+	
Décompte C.Harpe (Jaune)	+	+	+	Lancer de Dés
Mise à jour Total				Victoire Ange ?
Place Finale				
Victoire ?				Oui / Non

Conclure histoire de Noël avec les vainqueurs officiels.

Flot de la Fin

Ce jeu a été créé à l'occasion du Noël 2011 au club Millaginaire, Canton de Neuchâtel, Suisse. Son but est d'animer une soirée en parallèle d'autres activités ludiques. Pour la surprise générale, nous recommandons de garder les rôles spéciaux et les cadeaux spéciaux secrets afin d'apporter la surprise lors du décompte final. Nous recommandons également que la personne qui incarne Papy l'Arbitre explique en secret et en avance leur rôle spécial aux personnes concernées.

Ce jeu est à la disposition gratuite de qui le souhaitera sur notre site internet.

Créateurs et Copyrights

D'après une idée originale de :

THIERRY HOURIET

Avec les graphismes de :

GAËL HUGUENIN

(<http://garnelon.deviantart.com>)

Textes, règles et création par :

THIERRY HOURIET - LOIC GRÜRING - GAËL HUGUENIN

(Radmaca) - (Logr) - (Garnelon)

Remerciement à :

CLUB MILLAGINAIRE

(www.millaginaire.com)

FRANCOIS UTIGER

(HeinekenSkywalker)