

COMME DES SARDINES...

Un jeu de Jérôme Boullonnois, illustré par Alexandra Violet
Pour 4 à 6 joueurs - A partir de 12 ans

Des associations écologiques, possédant chacune leur slogan, ont organisé une semaine de manifestations pour l'amélioration des conditions de vie des sardines en boîte. Chaque jour, une des associations part négocier avec le gouvernement et les conserveries afin de faire libérer des sardines. À l'issue de chaque journée, les manifestants doivent désigner l'association absente...

MATÉRIEL :



• 24 cartes **SLOGAN**



• 4 cartes **FAUX SLOGAN**
marquées d'une *



• 8 cartes **ASSOCIATION**



• 4 cartes **PERTURBATEUR**



• 6 cartes **SCORE**



• 3 cartes **RÈGLE**



• 3 cartes **HISTOIRES
DE SARDINES**





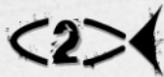
BUT DU JEU :

Libérer le plus grand nombre de sardines. On libère une sardine en devinant quelle carte SLOGAN a été écartée en début de manche.



PRÉPARATION :

- Écartez les cartes FAUX SLOGAN (marquées d'une *), elles ne serviront que pour la variante.
- Choisissez 4 slogans parmi les 8 slogans différents : prenez les 12 cartes SLOGAN correspondantes et empilez-les faces cachées. Les autres cartes SLOGAN ne seront pas utilisées pour la partie.
- Placez côte à côte, à une extrémité de la table, les 4 cartes ASSOCIATION correspondant aux 4 slogans choisis. Les autres cartes ASSOCIATION ne seront pas utilisées pour la partie.
- Empilez faces cachées sur la table les 4 cartes PERTURBATEUR.
- Placez une carte SCORE devant chaque joueur. Puis chaque joueur oriente le côté de sa carte qui indique "0" vers lui.





LE JEU :

Une partie compte autant de manches qu'il y a de joueurs. Une manche correspond à une manifestation.

À chaque manche, un joueur ne manifeste pas : ce joueur est appelé le perturbateur. Son but est de déconcentrer les autres joueurs. Suivant la carte PERTURBATEUR piochée en début de manche, il jouera le rôle d'un policier régulant la manifestation, d'un journaliste suivant la manifestation, d'un passant tentant de téléphoner malgré le bruit, ou d'une vieille dame traversant la rue pour faire des emplettes. Tant qu'il reste dans le cadre de son rôle, il est libre de dire et faire ce qu'il veut, à condition de ne pas toucher les cartes de jeu ou les autres joueurs et de ne pas leur lancer des objets !!!

Le premier perturbateur est le dernier joueur à avoir visité Douarnenez.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Parmi les 12 cartes SLOGAN empilées faces cachées, le perturbateur en écarte une sans la montrer et mélange le reste.

Le perturbateur place devant lui face cachée une des cartes PERTURBATEUR prise au hasard.

MANIFESTATION

Le joueur à la gauche du perturbateur commence la manifestation :

- Il pioche la première carte de la pile SLOGAN, la brandit face visible au-dessus de sa tête, et commence à scander le slogan inscrit dessus.
- Lorsqu'il l'a scandé 2 fois, le joueur à sa gauche pioche à son tour, brandit sa carte face visible et scande le slogan inscrit dessus.



- Pendant ce temps, le premier joueur continue de manifester.
- Lorsque le deuxième joueur a scandé 2 fois son slogan, le joueur à sa gauche pioche à son tour, brandit sa carte face visible et scande le slogan inscrit dessus.
- Le premier et le deuxième joueur continuent de manifester. Etc...

Quand arrive le tour du perturbateur, il retourne sa carte PERTURBATEUR devant lui et commence à jouer son rôle.

Lorsque revient le tour d'un manifestant, il repose sa carte face cachée devant lui et en pioche une autre pour continuer de manifester en brandissant sa nouvelle carte.

Tout le monde manifeste ou perturbe jusqu'à ce que la dernière carte SLOGAN du paquet ait été brandie et scandée 2 fois, puis tout le monde s'arrête de crier.

FIN DE MANIFESTATION

Les manifestants reprennent leurs esprits et tentent de se remémorer les cartes qu'ils ont entendues passer : ils vont maintenant désigner le slogan manquant. Pour cela, ils consultent les 4 cartes ASSOCIATION placées faces visibles sur la table. De gauche à droite, on attribue aux slogans les numéros 1, 2, 3 et 4. Les joueurs comptent jusqu'à 3 et tendent simultanément le nombre de doigts correspondant au slogan manquant (entre 1 et 4).

Le perturbateur révèle alors la carte écartée au début de la manche :

- Les manifestants ayant désigné la bonne carte libèrent chacun **une** sardine.
- Le perturbateur libère **une** sardine **par** manifestant qui s'est trompé de slogan.

Les joueurs utilisent leur carte SCORE pour compter leurs sardines libérées. Ils la font pivoter devant eux : le nombre de sardine à prendre en compte est toujours celui du côté orienté vers le propriétaire de la carte.

À partir de 4 sardines libérées, les joueurs retournent leur carte SCORE.

Dans le rare cas où un grand libérateur dépasse 7 sardines, il reprend sa carte côté recto et le « 0 » vaut « 8 »...



NOUVELLE MANIFESTATION

La carte PERTURBATEUR utilisée est mélangée aux autres cartes PERTURBATEUR. Le joueur à la gauche de l'actuel perturbateur devient le perturbateur pour la prochaine manche.

Une nouvelle manche peut commencer...



FIN DU JEU :

La partie se termine à l'issue de la dernière manche, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont joué une fois le perturbateur.

Le joueur qui a alors libéré le plus de sardines est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les ex æquo sont tous déclarés vainqueurs : c'est pour la dignité des sardines que l'on manifeste, pas pour la gloire...



VARIANTE « MAI 68 »

Jouez au jeu de base avec les modifications suivantes :

- Placez la boîte de jeu vide au milieu de la table.
- Lors des MANIFESTATIONS, les manifestants doivent associer un geste à chaque slogan. Après avoir pioché une carte SLOGAN, ils la reposent face cachée dans la boîte et scandent le slogan en effectuant le geste indiqué sur la carte :



MÉGAPHONE

mettez les mains en porte-voix devant votre bouche.



POING LEVÉ

levez le poing au-dessus de votre tête.



POING BAISSÉ

frappez du poing sur la table.



• À la fin de la manifestation, les manifestants doivent désigner le slogan et le geste manquants. Ils tendent donc le nombre adéquat de doigts (de 1 à 4) en plaçant leur main soit devant leur bouche pour désigner le mégaphone, soit au-dessus de leur tête pour désigner le poing levé, soit sur la table pour désigner le poing baissé.

Les manifestants libèrent 2 sardines s'ils retrouvent le slogan et le geste manquants mais une seule sardine s'ils ne retrouvent que l'un des deux.

Le perturbateur libère une sardine par manifestant qui n'a pas su retrouver à la fois le slogan et le geste.



VARIANTE « RG INFILTRÉS »

Jouez au jeu de base avec les modifications suivantes :

- Lors de la préparation du jeu, prenez obligatoirement les cartes SLOGAN :
" SAUMONS FUMIERS " " SARDINES SERRÉES, SARDINES SACRIFIÉES "
" MORUE BAISSÉ D'UN TON " " NI CONGELÉES NI SOUS VIDE "
- Il n'y a plus de perturbateur, tous les joueurs agissent comme des manifestants.
- Au début de chaque manche, après que l'un des joueurs aura écarté une des cartes SLOGAN, mélangez à la pile les 4 cartes FAUX SLOGAN. Ces faux slogans seront scandés et embrouilleront les manifestants.

LE MOT DE L'ÉDITEUR :

Certains thèmes de jeux sont plaqués, d'autres s'imposent...

"Comme des Sardines..." fait partie de ces jeux trop rares où la cause sublime la mécanique de jeu. Parce que l'on a pensé qu'il fallait tous se lever pour les sardines, parce ce que l'on a assez envie d'être engueulés par nos voisins pour l'usage abusif de ce jeu déluré et délirant, parce que c'était ce jeu et certainement pas un autre... On a décidé de l'ouvrir !

Allez, une petite sardine, ça vous tente ???

Après "Comme des Sardines...", jouez à "Comme des Mouches" de Philippe des Pallières.

