



Poucaave!

Balance tes potes!

LIVRET DE RÈGLES



Poucave!

Balance tes potes!

1. APERÇU DE POUCAVE !

Poucave, le jeu où il faut balancer ses potes au bon moment. C'est la récré et la Maîtresse a une patience limitée. À votre tour, vous devez ajouter une carte de votre main dans la cour.

Les cartes s'additionnent ; dès qu'un joueur estime que la dernière carte jouée donne un total qui dépasse le seuil de la Maîtresse, il doit saisir l'occasion de balancer son camarade.

Une balance qui a raison marque des points, mais à l'inverse, une balance qui dénonce trop tôt ses camarades leur donnera des points.



Ici les règles en 2 minutes !!



2. BUT DU JEU :

Le joueur qui a le plus de jetons Mômes sur le Préau'Il of Fame après 3 manches remporte la partie.



3. MATÉRIEL ET MISE EN PLACE :



5 sets de 6 jetons Mômes

6 jetons Immunité



2 cartes Collimateur



66 cartes Action

13 cartes Maîtresse



- 1 Installez le Préau'Il of Fame, la cour et la classe.
- 2 Placez les cartes Action, Maîtresse et Collimateur à côté de la cour et les jetons Immunité dans la classe.
- 3 Donnez un set de jetons Mômes à chaque joueur.
- 4 Distribuez 5 cartes Action à chaque joueur.

Le joueur qui a été le plus de fois délégué de classe commence la partie.

4. DÉROULÉ D'UNE MANCHE :

Suivez les étapes suivantes dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

1 - Complétez votre main :

Tous les joueurs piochent pour avoir 5 cartes Action en main.

2 - Piochez une carte Maître

Un joueur tire une carte Maître pour indiquer le seuil à ne pas dépasser ce tour-ci.

3 - Jouez une carte Action :

Les uns après les autres, les joueurs doivent jouer une carte Action de leur main dans la cour en respectant les règles de pose. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs balance.

LES CARTES ACTION

Les cartes portant ce symbole peuvent être jouées face cachée **OU** visible.



Les cartes **SANS** symbole **DOIVENT** être jouées face visible.

Important : Balancez !

Dès qu'un joueur vient de jouer une carte dans la cour, n'importe quel **autre** joueur peut le **balancer** s'il pense que la somme des cartes Action jouées dans la cour dépasse le seuil de la carte Maître. La balance lui dit "Poucave !" et les joueurs passent à la phase de vérification.

VÉRIFICATION

Les joueurs prennent les cartes dans la cour, les additionnent et les comparent au seuil de la Maître. (voir encadré bas de page)

La somme des cartes Action est supérieure au seuil ?

La balance a raison, elle récupère un **jeton Immunité** de l'un des 3 emplacements du **premier rang** et y met un de ses jetons Môme sur l'emplacement correspondant.

La somme des cartes Action est inférieure au seuil ?

La balance a tort, le joueur actif récupère le **jeton Immunité** de l'un des 3 emplacements du **dernier rang** et y met un de ses jetons sur l'emplacement correspondant.

La somme des cartes est égale au seuil ?

Le joueur actif **et** la balance récupèrent chacun une carte **Collimateur**.



Après la vérification, **si aucun rang n'est complet**, le joueur qui vient de placer un jeton dans la classe commence le prochain tour. Reprenez à l'étape 1.

Si un des deux rangs est complet, la manche se termine.

5. FIN DE MANCHE :

Les jetons Mômes du rang complet sont placés sur le Préau'Il of Fame, les autres joueurs récupèrent leurs jetons Mômes.

Remplacez les jetons Immunité et les cartes Collimateur à leur place.

Le dernier joueur qui a posé un jeton Môme dans la classe commence la nouvelle manche.

LA BALANCE A RAISON

SEUIL DE LA CARTE MAÎTRESSE

PREMIER RANG

JOUEUR ACTIF VS BALANCE

GAGNANT

LA BALANCE A TORT

SEUIL DE LA CARTE MAÎTRESSE

DERNIER RANG

JOUEUR ACTIF VS BALANCE

GAGNANT

6. PRÉCISIONS

LE JETON D'IMMUNITÉ

Un joueur qui récupère un jeton Immunité ignore les cartes Action de cette couleur lorsqu'il est balancé par un autre joueur.

ICI, LE JOUEUR ACTIF EST IMMUNISÉ À LA COULEUR ROUGE.
LA CARTE ROUGE N'EST PAS COMPTÉE DANS LE TOTAL.

SEUIL DE LA CARTE MAÎTRESSE

GAGNANT
JOUEUR ACTIF VS BALANCE

LA CARTE COLLIMATEUR

Tant qu'un joueur possède une carte Collimateur, ses jetons Immunité n'ont plus d'effet.

ÉGALITÉ DE BALANCE

Vous êtes plusieurs à dénoncer un autre joueur en même temps. Comme il ne peut y avoir qu'une seule balance, c'est le "Pierre Feuille Ciseaux" qui vous départage ! Une manche simple, pas de revanche, pas de puits et le gagnant devient alors la Balance.

PLUS DE CARTES EN MAIN

Un joueur qui n'a plus de cartes au début de son tour doit obligatoirement balancer son voisin de droite.

7. FIN DE PARTIE :

La partie se termine après la 3^e manche. Le joueur qui a le plus de jetons sur le Préau'll of Fame remporte la partie. Si vous êtes à égalité, c'est le 3^e joueur qui remporte la partie ! Ça se saurait si l'école c'était juste ! Si vous êtes tous à égalité, la Maîtresse a gagné ! Puni !

CRÉDITS :

Auteur :
Titus

Illustrateurs :

Emmanuel Louet aka Kharton,
Lucile Deloubes aka Lullaby

Team Society :

Luna Bouron, Fanny Graslin, François Hotton, Dan Lahaye,
François Léognany, Renaud Mathieu, Edwin Morizet, Kathline Nau,
Bertrand Olivry, Florian Pastor, Shady Ramsis.

Merci ! À nos amis, proches et collègues, les joueurs du Cubrik, et tous les autres testeurs qui nous ont suivis dans nos idées folles.

Importé et distribué en France par Asmodee France
18 rue Jacqueline Auriol,
78280 Guyancourt, FRANCE

Fabriqué en Pologne
par Fabryka Kart.



FAQ



7 décembre 1993, 13h13

École de Mont-Roulin

"Je te jure que j'ai vu sa tronche sur la photo de classe de mon arrière-grand-mère» hurle Ethan à sa pote Cassandra au milieu du brouhaha incessant de l'école.

Adèle arrive essoufflée.

"De qui vous parlez ?"

"De ta mère !" ironise Cassandra

Adèle brandit un poing en l'air "Quoi ? Tu dis quoi sur ma mère ?"

"Qu'elle ressemble à la dame de la cantine !"

Cassandra se marre. Adèle voit rouge et avant que cette dernière n'en vienne aux mains, Ethan coupe court à la conversation et sort une très ancienne photo de classe.

On y distingue très clairement l'année : 1936, et à l'opposé de la Maîtresse, qui pose droite comme un i, une dame, probablement la dame de la cantine.

"Mais... c'est pas possible... "

"Alors, j'avais raison ?" dit Ethan

"Tu crois que c'est sa grand-mère ?" demande Adèle

"N'importe quoi, elle lui ressemble beaucoup trop ! Y'a que toi qui ressemble autant à ta grand-mère, t'as les mêmes rides." enchérit Cassandra

"Et ta mère ?" lui renvoie Adèle

L'estocade verbale s'envenime quand derrière eux, une femme, ressemblant comme deux gouttes d'eau à la dame de la photographie, fait intrusion. C'est la dame de la cantine.

"Alors ! On n'a pas entendu la sonnerie ! En rang, et vite ! Parce que des comme vous, j'en ai vu d'autres. Et à l'époque, ça se passait autrement !"

Ethan, Adèle et Cassandra, ont un frisson qui leur parcourt l'échine. En partant vers le rang, Cassandra demande le plus discrètement possible :

"À l'époque ? Mais à quelle époque ... "

