

De 3 à 6 joueurs
A partir de 10 ans

IDEAL

Ref. 93-310

Le jeu du Bébête Show

R È G L E D U J E U

Les joueurs sont des "Grands Ministres" qui deviennent à tour de rôle "Premier Ministre" et essaient de s'enrichir en levant de nouveaux impôts.

Mais attention, ils ne doivent pas devenir trop impopulaires aux yeux des contribuables... Alors gare aux sondages d'opinion !

1 - MATÉRIEL DE JEU

- un plateau de jeu
- 106 cartes (36 cartes rouges, 68 cartes noires et 2 cartes "REVOLTE")
- 8 effigies "Grands Ministres"
- 16 pions prédécoupés (2 par ministre) à détacher et à fixer sur les supports plastiques.
- 12 supports plastiques
- 2 dés à 12 faces
- 1 règle du jeu

2 - MÉCANISME ET BUT DU JEU

Les impôts sont représentés par des cartes "IMPOT" qui rapportent au "Grand Ministre" qui en bénéficie :

- un certain REVENU (x millions de francs)
- une certaine IMPOPULARITE (x points négatifs)

Ces deux effets se traduisent par une progression de ses 2 pions sur le plateau de jeu, l'un sur l'échelle des REVENUS (thermomètre), l'autre sur celle de l'IMPOPULARITE (piles de billets).

Plus ses REVENUS progressent, plus le "Grand Ministre" s'approche de la somme à atteindre pour obtenir la victoire.

Mais plus son IMPOPULARITE progresse, plus il risque de déclencher un retournement de la population contre lui et perdre une partie des ses REVENUS!

Le but est d'atteindre le niveau de REVENUS fixé (qui varie en fonction du nombre de joueurs) pour obtenir la victoire .

3 - DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3.1 Préparation de la partie

- Chaque joueur choisit l'effigie du "Grand Ministre" qu'il préfère et la pose devant lui à l'aide d'un support plastique.

- Il place son premier pion sur la case zéro de l'échelle des REVENUS, l'autre sur la case zéro de l'échelle de l'IMPOPULARITE.

- Isoler les 2 cartes "REVOLTE" du paquet de cartes.

- Mélanger les cartes et en distribuer 5 par joueur (faces cachées).

- Remettre les 2 cartes REVOLTE parmi les cartes restantes, mélanger et poser le talon à côté du plateau de jeu.

- Chaque joueur lance un dé. Celui qui fait le score le plus élevé devient "Premier Ministre" et va convoquer le premier "Conseil des Ministres" qui sera suivi d'un sondage d'opinion.

(Chaque joueur à tour de rôle deviendra "Premier Ministre" et mènera le jeu)

3.2 Le "Conseil des Ministres"

Le "Premier Ministre" mène le jeu et va tenter de s'attribuer les meilleures cartes (fort REVENU et faible IMPOPULARITE) et de donner les cartes les plus pénalisantes aux autres "Grands Ministres"... Les autres "Grands Ministres" vont tenter de répliquer à l'aide de leurs cartes rouges uniquement...

3.2.1 Le "Premier Ministre"

Il est le seul à pouvoir jouer des cartes noires, en respectant les règles suivantes :

- Il peut jouer toutes les cartes noires qu'il veut mais il ne peut jouer que 2 cartes IMPOT par "Conseil des Ministres" (sauf s'il possède une carte URGENCE).

- Il peut attribuer des cartes noires aux "Grands Ministres" de son

choix, mais une seule carte IMPOT par "Grand Ministre" (y compris lui-même).

- Il peut également jouer des cartes rouges pour contrer ses propres cartes noires.

3.2.2 Les autres "Grands Ministres"

Ils ne peuvent jouer que des cartes rouges et uniquement pour contrer des cartes noires.

3.2.3 Déroulement du jeu

Les cartes sont jouées selon les règles suivantes :

- Le "Premier Ministre" joue une carte noire en précisant quel "Grand Ministre" va en hériter et pose cette carte devant le joueur concerné.

- Tous les joueurs (y compris le "Premier Ministre") peuvent immédiatement essayer de contrer cette carte avec leurs cartes rouges. Ils posent alors la carte rouge à côté de la carte noire.

Ainsi, plusieurs cartes rouges peuvent se cumuler sur une même carte noire .

- Lorsque plus aucun joueur ne veut ou ne peut contrer la carte noire, les pions du "Grand Ministre" visé sont déplacés sur les échelles du REVENU et de l'IMPOPULARITE selon le décompte des cartes rouges et des cartes noires.

- Ce n'est qu'après cela qu'une nouvelle carte noire peut être jouée par le "Premier Ministre".

3.3 Sondage d'opinion

Lorsque le "Premier Ministre" a joué ses cartes noires, le "Conseil des Ministres" est terminé.

Les cartes jouées sont rassemblées faces ouvertes pour former un tas "défausse" à côté du plateau.

Le "Premier Ministre" doit alors affronter un sondage d'opinion qui dira si il n'est pas trop impopulaire auprès des contribuables :

- le "Premier Ministre" lance les 2 dés

- si le total des dés est supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la case où se trouve son pion IMPOPULARITE, rien ne se passe.

- si le total des dés est inférieur , il y a REVOLTE! Le "Premier Ministre" fait alors redescendre son pion sur la case IMPOPULARITE correspondant à la somme des dés. En outre, il paye 1 million de francs par case descendue (en faisant reculer son pion sur l'échelle REVENU).

Après le sondage d'opinion, le "Premier Ministre" a terminé son tour de jeu. Il donne les dés au joueur qui se trouve à sa gauche qui devient "Premier Ministre" à son tour.

Chacun doit piocher alors de nouvelles cartes dans le talon de façon à avoir à nouveau 5 cartes en main.

4 - FIN DE PARTIE

Un joueur a gagné la partie lorsqu'à la fin de son tour de jeu (après sondage d'opinion), son REVENU est supérieur ou égal à une certaine somme :

- pour 3 joueurs, 39 millions
- pour 4 joueurs, 36 millions
- pour 5 joueurs, 33 millions
- pour 6 joueurs, 30 millions

5 - CAS PARTICULIERS

5.1 Les vacances Politiques

Le "Premier Ministre" peut passer son tour de jeu en décrétant des Vacances Politiques.

Dans ce cas, le "Conseil des Ministres" n'a pas lieu. Le "Premier Ministre" ne peut jouer aucune carte et ne peut pas en tirer de nouvelles.

Ces vacances lui permettent cependant de descendre son pion IMPOPULARITE de 5 cases, mais il doit quand même affronter un Sondage d'Opinion.

5.2 La défausse

A la fin de son tour de jeu, le "Premier Ministre" peut se débarrasser des cartes qu'il veut en les déposant sur la "défausse". Il peut alors reculer son pion IMPOPULARITE d'une case par carte IMPOT défaussée (mais pas pour les autres cartes).

6 - EXPLICATION DES CARTES

Il existe 3 types de cartes :

- 2 cartes REVOLTE
- 68 cartes noires
- 36 cartes rouges

6.1 Les cartes REVOLTE

Les effets de ces cartes sont immédiats : dès qu'un joueur en tire une du TALON, le jeu s'arrête immédiatement et tous les "Grands Ministres" doivent affronter un Sondage d'Opinion.

Lorsque tous les joueurs ont tiré les dés, le jeu reprend son cours. Le tirage des cartes peut continuer : la carte REVOLTE ne compte pas dans le nombre de cartes à tirer.

La carte REVOLTE ne peut ni être contrée, ni annulée, ni transférée.

6.2 Les cartes noires

IMPOT (40 cartes):

Permet de lever un nouvel impôt, augmentant à la fois le REVENU et l'IMPOPULARITE du "Grand Ministre" qui en bénéficie.

Un "bon" impôt procure un gros REVENU pour une faible augmentation de l'IMPOPULARITE, tandis qu'un mauvais impôt n'offre que peu de REVENU pour une grosse augmentation d'IMPOPULARITE.

SCANDALE (4 cartes):

Permet de faire monter le pion IMPOPULARITE d'un "Grand Ministre" du nombre de cases indiqué sur la carte.

PUBLICITE (4 cartes):

Permet de faire descendre le pion IMPOPULARITE d'un "Grand Ministre" du nombre de cases indiqué sur la carte.

POT-DE-VIN (4 cartes):

Permet de faire monter le pion REVENU d'un "Grand Ministre" du nombre de cases indiqué sur la carte.

FRAUDE FISCALE (4 cartes):

Permet de faire descendre le pion REVENU d'un "Grand Ministre" du nombre de cases indiqué sur la carte.

URGENCE (4 cartes):

Permet au "Premier Ministre" de jouer une carte IMPOT de plus pendant son tour de jeu. L'impôt supplémentaire peut être joué pour ou contre n'importe quel ministère, même si ce ministère a déjà bénéficié d'un impôt pendant ce "Conseil des Ministres".

Plusieurs cartes URGENCE peuvent être jouées durant le même "Conseil des Ministres", chacune permettant de jouer une carte IMPOT supplémentaire. (La carte URGENCE peut être annulée mais ne peut pas être transférée)

APPUIS (4 cartes): Permet de tirer 2 nouvelles cartes dans le talon.

ESPIONNAGE (4 cartes):

Le "Premier Ministre" qui joue cette carte peut consulter les cartes d'un autre "Grand Ministre" et en choisir une pour se l'approprier. Si cette carte est transférée (grâce à la carte MAGOUILLE), c'est le joueur qui transfère la carte qui devient l'espion.

6.3 Les cartes rouges

REVENU (12 cartes):

Permet de modifier le REVENU d'une carte IMPOT.

Si plusieurs cartes sont jouées, leurs effets sont cumulés.

IMPOPULARITE (12 cartes):

Permet de modifier l'IMPOPULARITE d'une carte IMPOT.

Si plusieurs cartes sont jouées, leurs effets sont cumulés.

VETO PRESIDENTIEL (4 cartes):

Permet d'annuler la dernière carte jouée par n'importe quel joueur. Elle doit être jouée immédiatement après la carte à annuler, avant qu'une autre carte ne soit jouée.

Toutes les cartes noires comme rouges peuvent être annulées, y compris la carte VETO PRESIDENTIEL.

Lorsqu'un IMPOT est annulé, il compte dans les 2 impôts que le "Premier Ministre" a le droit de jouer durant le "Conseil des Ministres". Il compte également comme impôt joué chez son bénéficiaire.

MAGOUILLE (4 cartes):

Permet de transférer une carte noire d'un ministère à un autre (ainsi que toutes les cartes rouges jouées dessus). Les joueurs peuvent continuer à contrer la carte transférée. Une même carte peut être transférée plusieurs fois. Seule la carte URGENCE ne peut pas être transférée.

Lorsqu'un IMPOT est transféré, il compte comme impôt joué chez son bénéficiaire original (celui chez qui le "Premier Ministre" a joué la carte IMPOT).

RAS LE BOL (4 cartes):

Permet d'annuler une carte IMPOT.

Toutes les cartes rouges jouées sur cet impôt sont annulées en même temps.

Lorsqu'un IMPOT est annulé, il compte dans les 2 impôts que le "Premier Ministre" a le droit de jouer durant le "Conseil des Ministres". Il compte également comme impôt joué chez son bénéficiaire.