

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

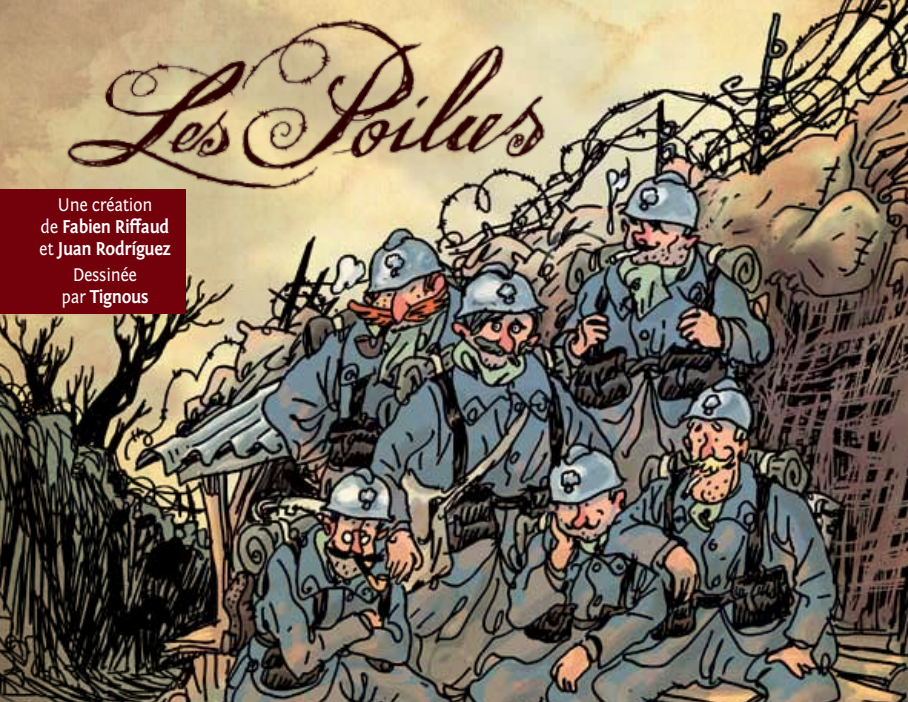
escaleajeux@gmail.com



Les Poilus

Une création
de Fabien Riffaud
et Juan Rodríguez

Dessinée
par Tignous



2 Août 1914 - Sur la grand-place du village, le groupe d'amis inséparables contemple, incrédule, l'ordre de Mobilisation Générale placardé sur la mairie. Depuis plusieurs semaines, la lecture de la presse était devenue très inquiétante ; mais la brutalité de l'annonce surprend tout le monde. Sans avoir la moindre idée de l'enfer dans lequel ils vont être plongés, ils se font la promesse de rester solidaires pour revenir tous ensemble, quoi qu'il advienne. Malheureusement, la réalité qu'ils vont affronter sera bien au-delà de leurs pires craintes.

Les Poilus

Un jeu coopératif pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 10 ans, d'une durée de 30 mn environ

Note d'intention

Au même titre que la littérature et le cinéma, le jeu est un média culturel. Indéniablement participatif.

Il n'y a pas de sujet qu'il ne puisse traiter. Certains sont plus délicats que d'autres. Celui de la vie des Poilus l'est particulièrement.

Guidés par le profond respect que nous inspire la souffrance endurée par ces hommes, nous avons travaillé à concevoir et régler ce jeu avec ce souci constant.

Dans cette folie collective, nous avons choisi de mettre l'individu en avant : ses préoccupations, ses peurs quotidiennes. Seule échappatoire,

pour ces hommes : leur solidarité, leur fraternité, leur capacité à s'aider, se secourir, chacun et tous ensemble.

Sans jamais aborder l'aspect guerrier, « Les Poilus » propose à chaque joueur d'éprouver une partie des difficultés subies par les soldats des tranchées. Ainsi, la tension autour de la table sera souvent intense ; l'émotion aussi.

Le chemin vers la victoire peut paraître difficile, mais ne vous découragez pas. Insistez et traversez la Grande Guerre !

F. L. J.

Hommage

ayant travaillé sur ce jeu. « Les Poilus » est un hommage à tous les hommes qui ont vécu cette période tragique.

Certains des personnages joués ont réellement existé ; quelques-uns sont les aïeux de personnes

Matériel



6 cartes
Poilu



Face
Porte-Bonheur



59 cartes
Épreuves



16 tuiles
Soutien



5 jetons
Discours



1 marqueur
Chef de Mission



1 Aide de Jeu



1 carte **Paix**



1 carte
Monument

Mise en place

- Chaque joueur choisit une carte **Poilu**, face **Porte-Bonheur** visible.
- Chacun reçoit 3 tuiles **Soutien** :

- 1 tuile
- 1 tuile
- 1 tuile piochée au hasard parmi les restantes.

À 2 ou 3 joueurs les tuiles et ne sont pas utilisées.

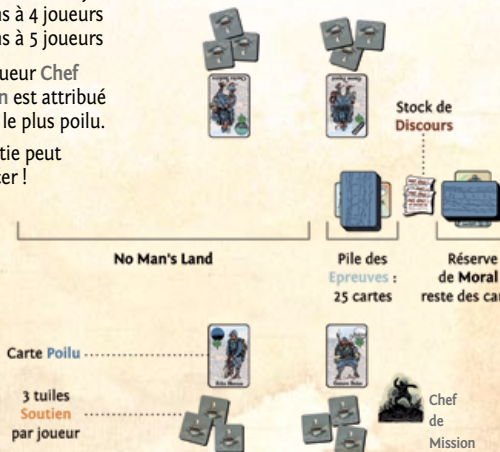
- 25 cartes sont placées sur la carte **Paix** et forment la pile des **Épreuves** ; les 34 autres, placées sur la carte **Monument**, constituent la Réserve de **Moral** dont le groupe dispose.

- Des jetons **Discours** sont placés entre les piles de cartes, en fonction du nombre de joueurs :

- 5 jetons à 2 ou 3 joueurs
- 4 jetons à 4 joueurs
- 3 jetons à 5 joueurs

- Le marqueur **Chef** de Mission est attribué au joueur le plus poilu.

- Et la partie peut commencer !



But du jeu



Au travers de **Missions** successives, les joueurs vont tenter de vider la pile des **Épreuves** pour rendre visible la carte **Paix**. Les joueurs gagnent la partie lorsque la carte **Paix** est visible et qu'ils n'ont plus aucune carte en main.

À la fin de chaque **Mission**, le **Moral** baisse et des cartes sont transférées depuis la Réserve de **Moral** vers la pile des **Épreuves**. Les joueurs perdent la partie dès que la carte **Monument** est rendue visible.



Déroulement d'une Mission

Une **Mission** est composée de 4 étapes.



14

Préparation

■ Intensité

Le **Chef de Mission** évalue les risques à prendre et choisit l'**Intensité** de la **Mission**, ce qui détermine le nombre de cartes que chaque joueur va recevoir. Il les distribue 1 par 1, en commençant par lui, car il doit montrer l'exemple. Les cartes sont prélevées sur la pile des **Épreuves**.

Nous faisons des préparatifs formidables en vue des prochaines attaques. Que se passera-t-il alors, je n'en sais rien, mais ce sera terrible car à tout ce que nous faisons nous prévoyons une double affaire...

Aphorise

L'intensité est au minimum de 1. Dans le cas où la pile des **Épreuves** est épuisée, il arrête simplement la distribution.

■ La Fleur au fusil

L'intensité de la première **Mission** de la partie est toujours d'un minimum de 3 cartes.

Nous avons fait des attaques les 26 et 27 octobre, et tu peux croire que cela était terrible, car nous étions dans l'eau jusqu'aux épaules, et jours et nuits après les attaques...

Un soldat de la 133^e ("La Gauloise")

24 La Mission

Les joueurs vont tenter de se débarrasser des cartes **Épreuve** qu'ils ont en main. Les **Menaces** seront placées au centre de la table dans le **No Man's Land** (voir schéma), alors que les **Coups Durs** seront assignés aux joueurs.

Mais pour que la **Mission** puisse continuer, il ne faudra jamais avoir 3 **Menaces** identiques actives en même temps.

Les 6 types de Menaces

Nuit



Neige



Pluie



Masque



Obus



Sifflet*



*Le Sifflet représente le signal de l'assaut.

Ce joueur a joué un **Soutien** et est retiré de la Mission



No Man's Land



Cartes **Coupe Dure** assignées au joueur



Porte-Bonheur déjà utilisé



■ Les Actions

En commençant par le **Chef de Mission**, les joueurs vont jouer les uns après les autres, dans le sens horaire, tant que la **Mission** n'est pas terminée (voir *Fin de la Mission*). À son tour, s'il n'est pas replié, chaque joueur choisit une seule Action parmi les suivantes :



Jouer une carte **Épreuve** depuis sa main

Si la carte est une **Menace**, elle est ajoutée dans le **No Man's Land**, au milieu de la table. Si c'est un **Coup Dur**, elle est assignée au joueur et prend effet immédiatement.



Utiliser un **Porte-Bonheur**

Le joueur défausse une des cartes du **No Man's Land** comportant le même type de **Menace** que son **Porte-Bonheur**. La carte **Poilu** du joueur est alors retournée. Pour pouvoir réutiliser son **Porte-Bonheur** il devra le récupérer (voir chapitre **Soutien**).



Faire un **Discours**

Un jeton **Discours** permet au joueur d'encourager ses camarades et de les protéger contre l'une des 6 **Menaces**. Il annonce la **Menace** choisie et chacun des autres joueurs peut alors défausser une seule carte de sa main contenant cette **Menace**. Les joueurs déjà repliés ne bénéficient pas du **Discours**. Le jeton est ensuite retiré du jeu.



Se replier et jouer un **Soutien**

En se repliant le joueur décide de ne plus participer à la **Mission** et il ne pourra donc plus jouer d'action. Il doit alors choisir à quel joueur il apportera son **Soutien**. Pour cela, il sélectionne en secret l'une de ses tuiles **Soutien** (s'il lui en reste), qu'il place face cachée sur sa carte **Poilu**. Toutes les tuiles **Soutien** jouées seront révélées à la fin de la **Mission**, quand les joueurs seront tous repliés. Les **Coups Durs** qui l'affectent ne sont plus actifs sur la mission en cours. Il conserve les cartes qui lui restent en main pour la manche suivante.

■ Cartes Piège

Lorsqu'un joueur joue depuis sa main une carte **Menace** avec un symbole **Piège**, il doit en piocher une autre dans la pile des **Épreuves** ET la jouer immédiatement. Si un nouveau **Piège** est révélé, celui-ci sera ignoré. Si c'est un **Coup Dur**, il le pose à côté de sa carte **Poilu**.

2 types de **Menaces**

Nuit et Obus

Symbole

Piège



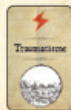
La Mission
peut
continuer



Échec
3 Obus



Échec
3 Neige



7

■ Fin de la Mission

La **Mission** peut se terminer de 2 façons :

- soit tous les joueurs se sont repliés. La **Mission** est alors réussie. Les cartes du **No Man's Land** sont défaussées.
- soit 3 **Menaces** identiques sont présentes dans le **No Man's Land**, y compris les **Phobies** et **Traumatismes** des joueurs non repliés. Dans ce cas, la **Mission** est un échec. Les cartes du **No Man's Land** sont remélangées dans la pile des **Épreuves** et il faudra les affronter à nouveau.

Dans les 2 cas, on garde en main les cartes non jouées et les **Coups Durs** restent assignés à chaque **Poilu**. On passe ensuite au **Soutien**.



Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,
on creuse de petites caves où un homme peut
tenir caché, c'est pour se garantir des obus d'artillerie.
Adolphe Vogel

34 Le Soutien

Une fois la **Mission** terminée, les joueurs revèlent la tuile **Soutien** qu'ils avaient posée sur leur carte **Poilu** au moment de leur repli, et la donnent au joueur désigné.



Soutien donné au 2^{ème} joueur vers la gauche

Soutien donné au 1^{er} joueur vers la droite



Si un joueur a reçu **plus de Soutien** que les autres, il bénéficie de l'aide du groupe et il peut alors :

- se débarrasser de 2 cartes **Coup Dur** affectant son personnage
- ou
- récupérer son **Porte-Bonheur**

En cas d'égalité, les efforts de chacun s'annulent mutuellement et personne n'est soutenu.

Les tuiles **Soutien** reçues sont conservées par les joueurs.

Si la Mission a été un échec

Le **Soutien** est alors réduit et seules les tuiles des joueurs déjà repliés sont prises en compte. Et si un joueur reçoit plus de **Soutien** que les autres, il pourra uniquement :

- se débarrasser de 1 seule carte **Coup Dur**.

Condition de défaite

Après la résolution du **Soutien**, un joueur avec **4 Coups Durs** ou plus provoque la chute du groupe et entraîne immédiatement la fin de partie.

Condition de victoire

L'Armistice est signé quand la carte **Paix** est visible et que les joueurs n'ont plus de carte en main : ils ont traversé ensemble la Grande Guerre et gagnent la partie...

Bravo !



4/4 Baisse du Moral

La guerre n'étant toujours pas terminée, le **Moral** du groupe baisse :

on transfère, depuis la Réserve de **Moral** vers la pile des **Épreuves**, autant de cartes que le total des cartes restant entre les mains des joueurs, avec un minimum de 3 cartes.

Condition de défaite

Dès que la carte **Monument** est révélée, la Réserve de **Moral** du groupe est épuisée et la partie est perdue !

Si les joueurs ont résisté à la **Baisse du Moral**, le marqueur **Chef de Mission** passe au joueur suivant. L'ancien **Chef** reçoit, s'il en reste, un jeton **Discours**.

Une nouvelle manche commence...

... la guerre continue !

*Il étaient comme nous, des pauvres types
qui se faisaient casser la gueule pour rien...
Léon Wal*

Répartition des cartes

- 39 cartes **Épreuve**
Chacun des 6 types de **Menaces** y est représenté 14 fois ;
9 cartes contiennent un **Piège**
- 19 cartes **Coup Dur**
- 1 carte **Joyeux Noël**



Partie Bleusaille

Lors de vos premières parties, nous vous recommandons vivement d'ignorer les **Pièges** des cartes **Menace**.

Partie Normale

Une fois le jeu apprivoisé, vous pouvez appliquer les **Pièges** des cartes **Menace** quand ils se présentent.

Partie Vétérans

Pour les joueurs experts, la pile des **Épreuves** commence à 30 cartes.

Bon courage !

Les phrases de Poilus en exergue sont extraites de « Paroles de Poilus » aux Éditions Radio France



Partie à 2 joueurs

Un joueur virtuel est ajouté : l'**Aumônier**, une carte **Poilu** le représente. Il reçoit 3 tuiles **Soutien** comme les 2 joueurs, et ne participe qu'au **Soutien**, il n'a donc jamais de carte **Épreuve** et ne peut être **Chef de Mission**.

La pile des **Épreuves** commence à 20 cartes. Les jetons **Discours** utilisés retournent dans la réserve au lieu d'être définitivement écartés.

Le jeu se déroule normalement, sauf durant la Préparation, où le **Soutien** joué par l'**Aumônier** est tiré au hasard et placé sur sa carte **Poilu**. Il se replie donc avant de partir en Mission.

Les **Soutiens** joués sont donnés aux **Poilus** désignés. Si l'**Aumônier** est majoritaire, il conserve bien les **Soutiens** mais rien ne se passe.

Pour des défis plus ambitieux, vous pouvez à chaque victoire augmenter la taille initiale de la pile des **Épreuves** de 2 cartes. Quand vous atteindrez 30 cartes, la victoire vous apportera le statut de Vétéran !

Remerciements

Un grand merci à tous les joueurs qui ont eu la patience de tester encore et encore le jeu, en particulier Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet pour son implication constante, Didier Jacobée pour sa confiance, Paul Guignard pour ses conseils avisés, Benoît Houivet pour son pointillisme, Patrick Bard pour son soutien et ses réactions, les membres de la Maison des Jeux de Touraine, François, Super Bony, le Mipeul de Poitiers, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck, ainsi que tous ceux que l'on a oubliés dans cette trop courte liste.

Précisions

- Les mains des joueurs doivent rester secrètes ; il faut essayer de les deviner d'après leurs actions.
- S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent compter le nombre de cartes restant dans la pile des **Épreuves** et dans la Réserve de **Moral**.
- Quand une carte est défaussée, elle est écartée du jeu pour le reste de la partie.
- Lorsque la pile des **Épreuves** est vide (la colonne de la carte **Paix** est visible), toute carte qui devrait y être piochée est ignorée (**Piège**, effet d'un **Coup Dur**, etc.).
- **Coup Dur Maladroit** : si un **Piège** est pioché, il n'est pas activé.
- **Coup Dur Mutisme** : le joueur ne peut pas jouer de **Discours** mais il peut jouer un **Soutien**.
- L'effet d'un **Coup Dur** peut obliger un joueur à se replier, l'empêchant de choisir d'autres actions.

Discours

- Un **Discours** n'a aucun effet sur un joueur replié.
- Les **Discours** peuvent permettre aux joueurs de défausser de leur main un **Traumatisme** ou une **Phobie** avec la **Menace** correspondante.
- Les jetons **Discours** sont tous équivalents. L'illustration sert uniquement d'inspiration, par exemple : « *Mes amis. Ne craignez pas les obus : d'après nos renseignements, il n'y aura pas de bombardement aujourd'hui* ».

Coups Durs

- Les cartes **Traumatisme**, **Phobie** et **Fragile** attribuées à un joueur replié n'agissent plus sur la **Mission** en cours.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main, il peut toujours se replier, quels que soient les **Coups Durs** actifs.
- En cas de conflit entre des **Coups Durs** :
 - sur le même joueur, la priorité va au plus ancien.
 - sur des joueurs différents, on applique en priorité ceux du joueur qui est en train de jouer.

Soutien

- Un joueur qui n'a plus de tuile **Soutien** peut toujours se replier. Il ne joue simplement pas de **Soutien**. S'il lui reste des cartes en main, il peut les poser faces cachées sur sa carte **Poilu** pour signifier son repli.



Design graphique : Juan Rodríguez

Un jeu conçu et développé en FRANCE, dans la collection SWEET GAMES,
par SWEET NOVEMBER, 4 rue des Comblais, 28200 - Châteaudun - France
© Sweet November 2015 — Fabriqué dans la Communauté Européenne — v1.1



Comment imaginer un jeu sur
l'amitié et la fraternité autrement
qu'avec un ami vrai. Ta joie et ton
enthousiasme, Bernard, nous étaient
aussi indispensables que ton talent.
Hasta siempre Tignous.