

NOT MY TURN – Jeu de plateau pour 4 joueurs et 1 maître du jeu

But du jeu

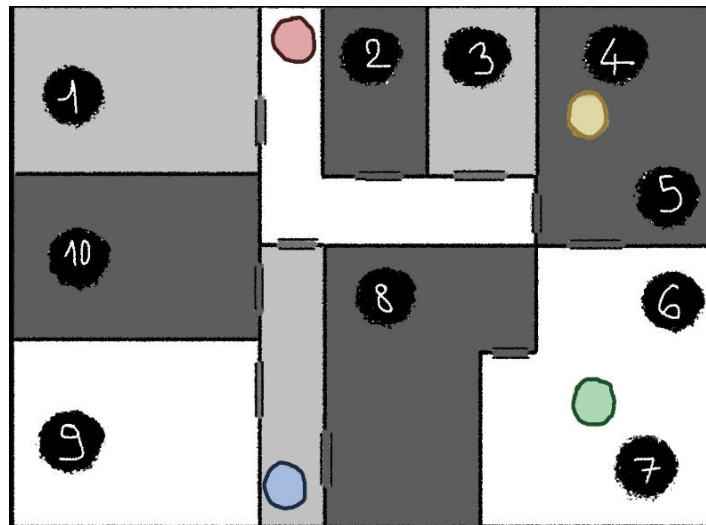
Jeu coopératif dans lequel il faut réussir à terminer les 12 tâches à faire avant de quitter la maison. Tous les membres de la famille doivent avoir une jauge d'énergie encore remplie à la fin.

Si quelqu'un n'a plus d'énergie, tout le monde a perdu.

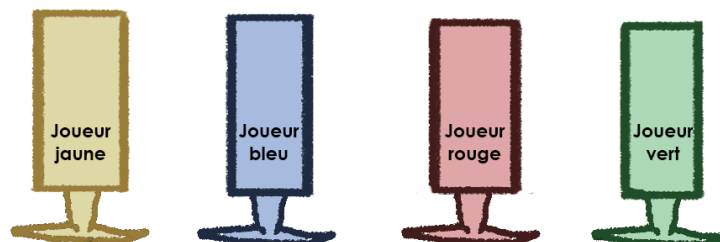
Durée moyenne : 30 min

Equipement

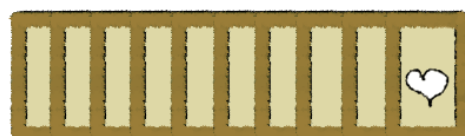
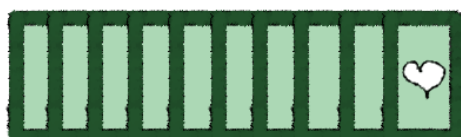
- 1 plateau de jeu représentant une maison vue de dessus.



- 4 pions colorés représentant les personnages (à placer sur le plateau selon le modèle ci-dessus).

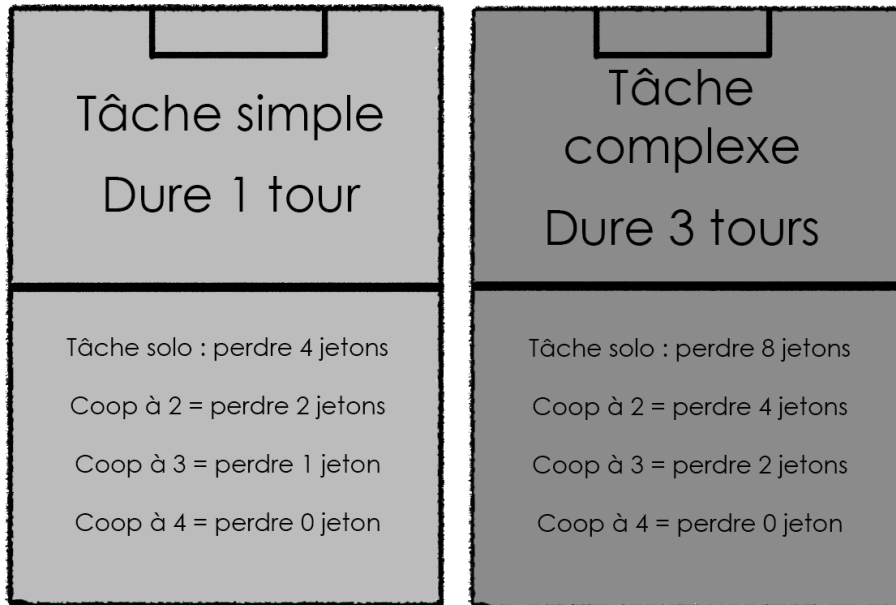


- 10 jetons énergie par personnage (à distribuer aux 4 joueurs) :



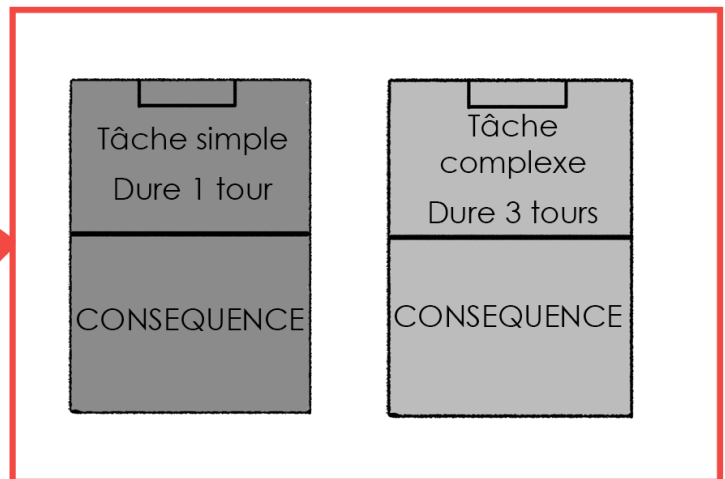
- 18 cartes-tâches de trois catégories, numérotées selon leur emplacement dans la maison :
 - o Catégorie gris clair = **5 tâches simples** qui se font en 1 tour chacune.
 - o Catégorie gris moyen = **4 tâches complexes** qui se font en 3 tours chacune.
 - o Catégorie gris sombre = **3 tâches urgentes** qui se font en 2 tours chacune.
 - o Aux tâches urgentes s'ajoutent **3 cartes-conséquences** (2 tâches simples et 1 complexe).

Si la tâche urgente est commencée avant son expiration (2 tours), alors il n'y aura pas de cartes-conséquences.

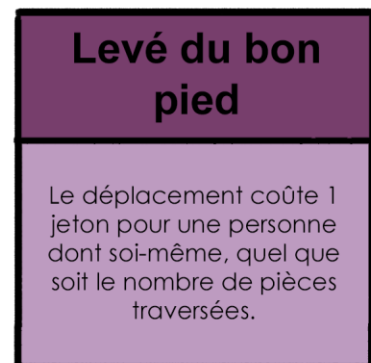
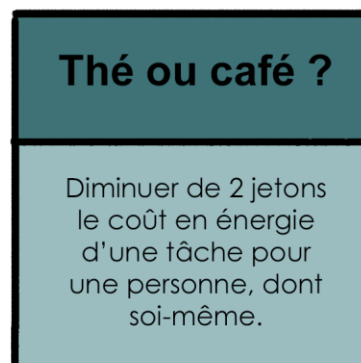
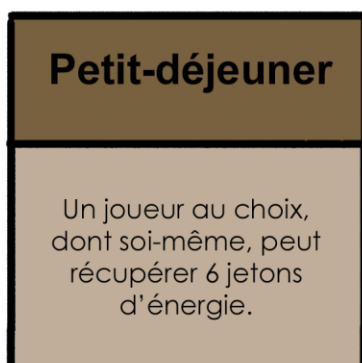


Conséquence
si expiration

Le maître du
jeu récupère
la tâche
urgente et
l'échange

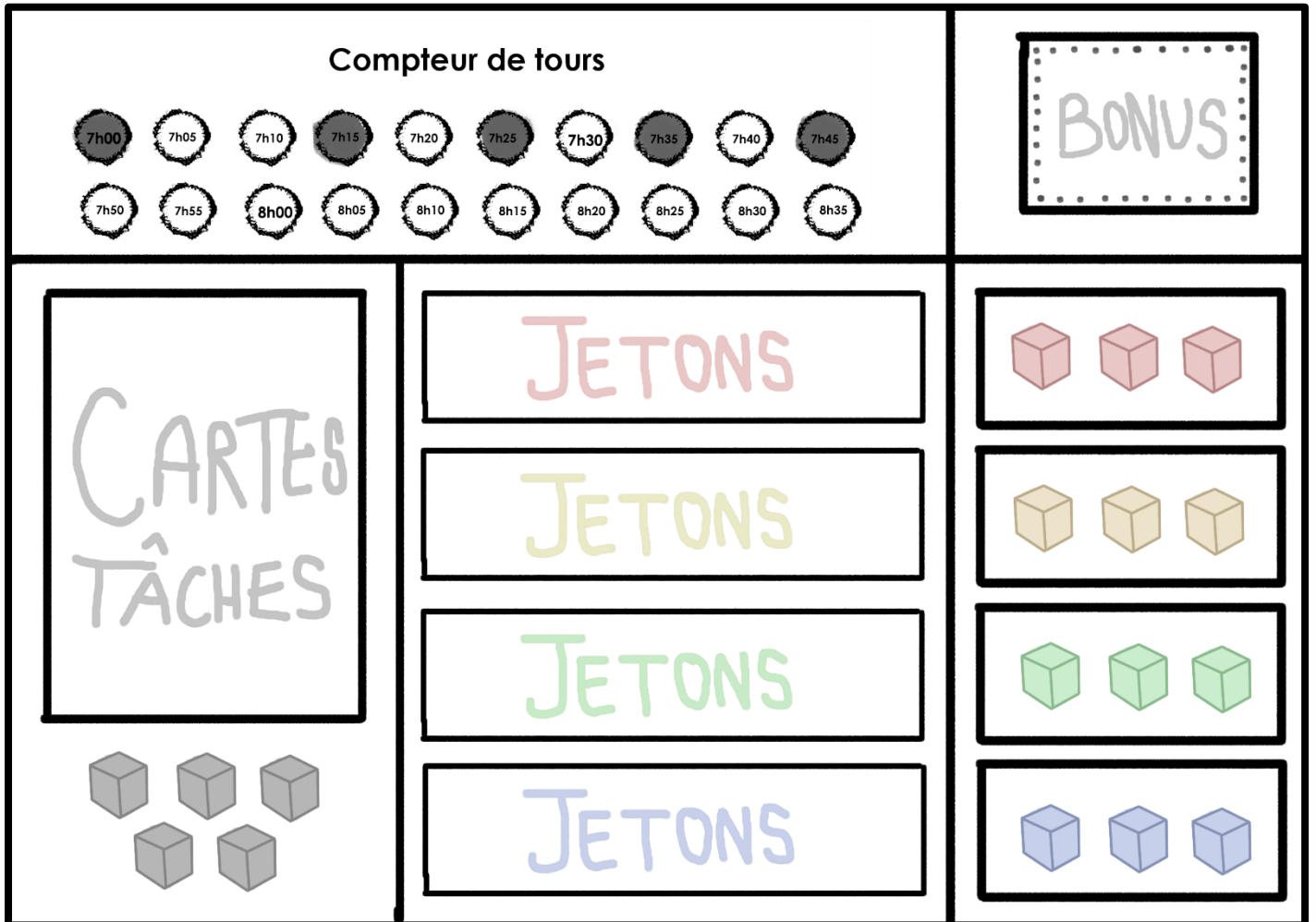


- 3 types de bonus [?] en 2 exemplaires chacun :



Pour le maître du jeu : (NB : Le maître du jeu représente l'IA de l'application si elle existait)

- 1 livret.
- 1 minuteur sonnant toutes les 30 secondes.
- 1 pion noir (à placer sur 7h00 sur le compteur de tours).
- 17 cubes de 5 couleurs (les couleurs des joueurs + 5 noirs).
- 1 support comme suit :



Déroulement - Le jeu se déroule en 3 phases. Les phases 1 et 3 n'existeraient pas si le jeu était programmé.

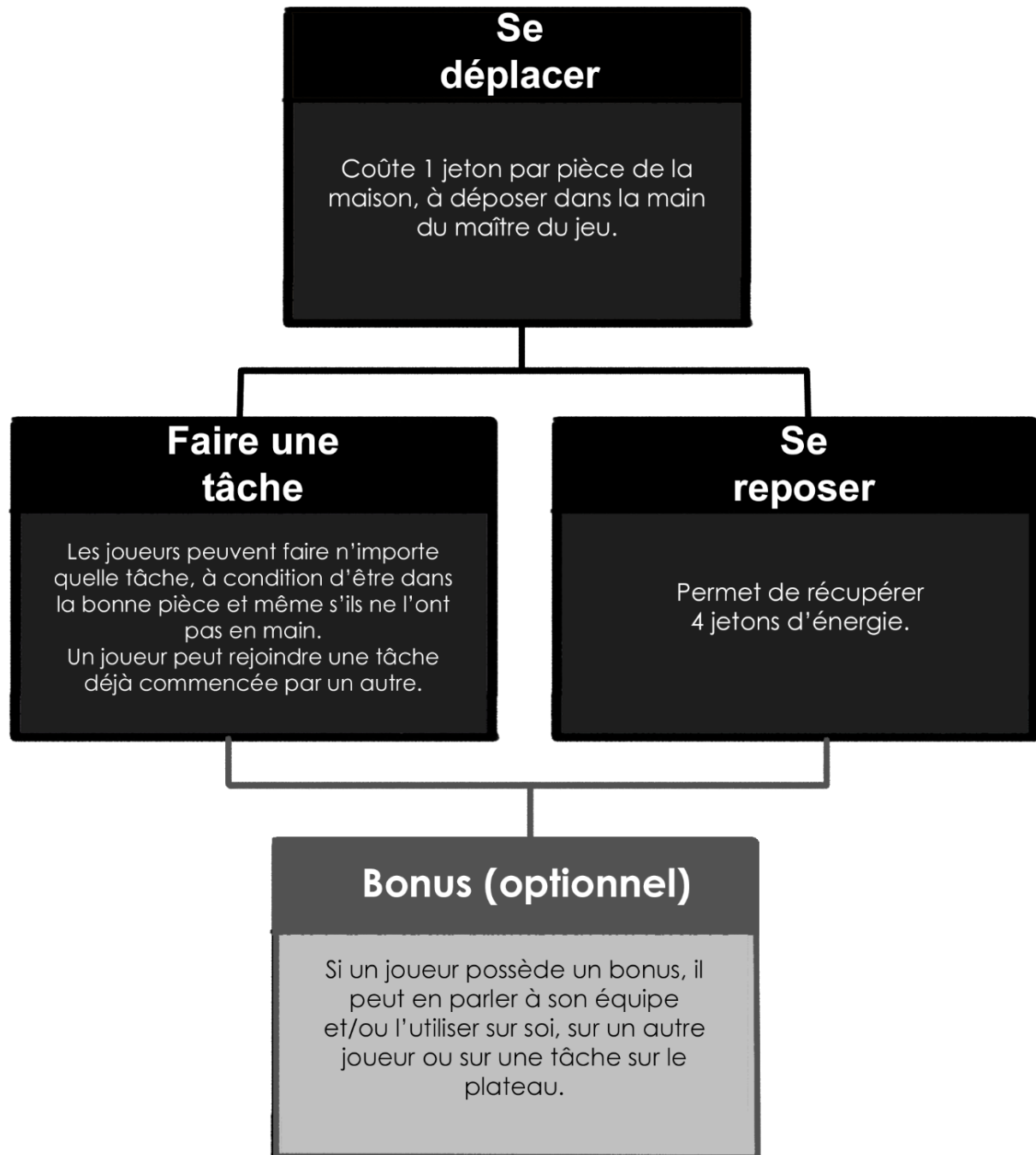
Phase 1 : CETTE PHASE NE SE REPETE PAS FORCEMENT A CHAQUE TOUR

Le maître du jeu peut attribuer des cartes-tâches à chaque joueur (même s'ils en ont déjà en main).

- Les tâches sont différentes pour chacun des joueurs.
- Les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais ne peuvent pas encore échanger avec les autres joueurs.
- A noter qu'ils ne pourront jamais se montrer leurs cartes-tâches sauf si elles sont terminées.

Phase 2 :

Les joueurs ont 30 secondes pour se mettre d'accord avec les autres joueurs au sujet des tâches à faire et peuvent :



m

/!\ On ne peut pas arrêter une tâche commencée !

/!\ Une tâche se paie lorsque tous ses tours sont terminés et pendant la phase 3, en fonction du nombre total de personnes ayant participé à la faire (y compris ceux qui l'ont rejointe en cours de route).

Phase 3 : A la fin des 30 secondes, les joueurs ne peuvent plus toucher leurs pions ni leurs jetons.

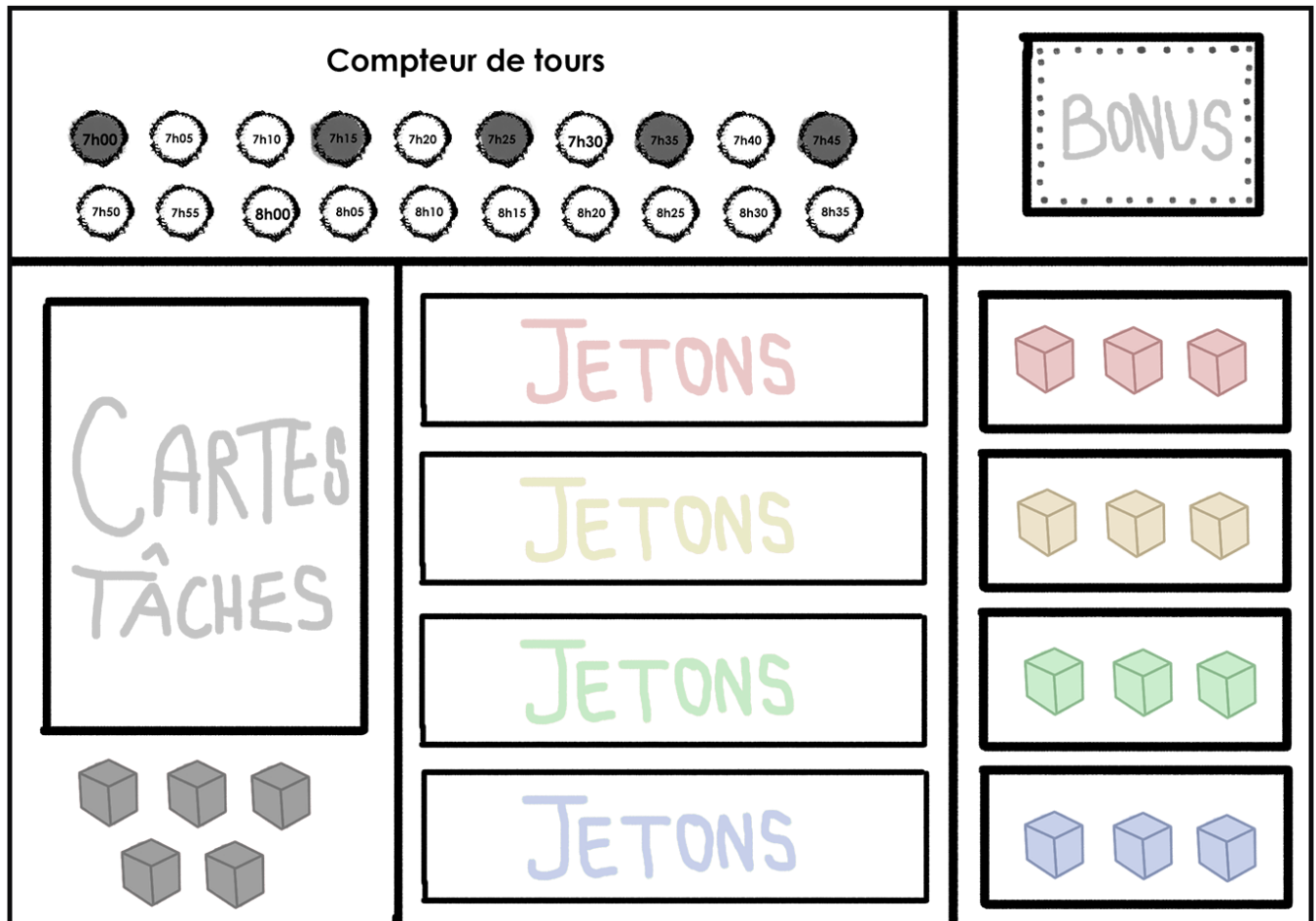
Le maître du jeu peut alors effectuer ces 7 étapes :

7

Déplacer d'un cran le pion noir
sur le compteur de tours

1

Appliquer les bonus sur le
plateau ou le(s) joueur(s)



3

Mettre un dé noir
sur une tâche non
terminée du plateau
pour compter un
tour

2

Récupérer les jetons en fonction
des tâches terminées

4

Mettre un cube coloré
aux joueurs ayant fait une
tâche en coopération

6

Rendre des jetons à ceux qui se
sont reposés

5

Donner un bonus à
chaque joueur ayant fait 3
tâches en coopération

/!\ Quand une tâche est terminée, le joueur la pose devant lui, face visible.

Retour ensuite à la phase 1.

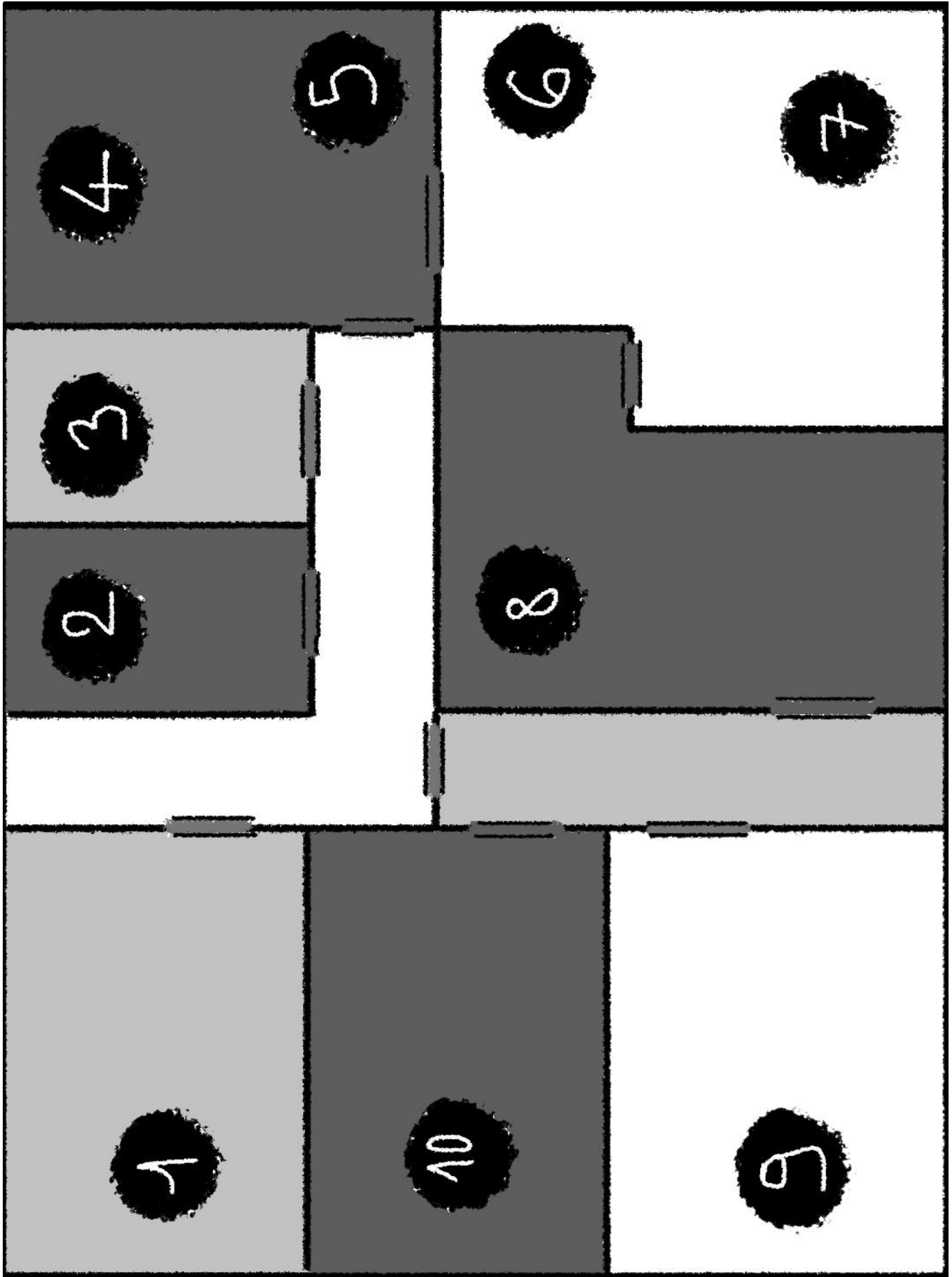
Le livret du maître du jeu

Mise en place : Le maître du jeu attribue à chaque joueur une couleur comprenant 1 pion et 10 jetons et les aide à mettre en place le matériel.

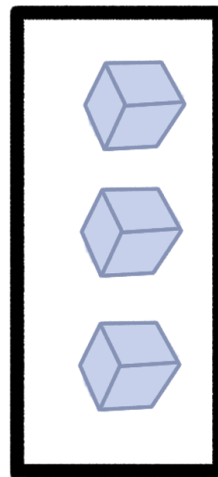
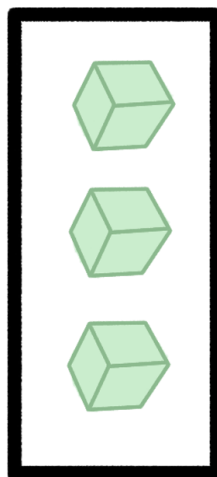
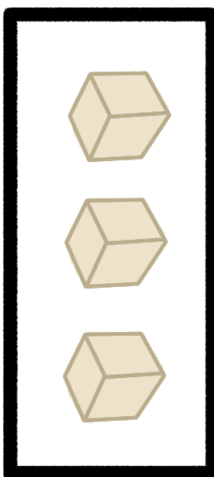
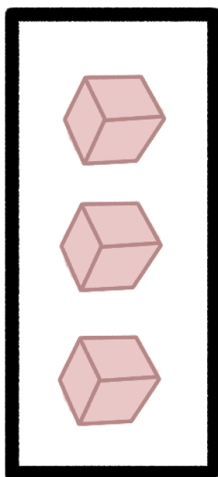
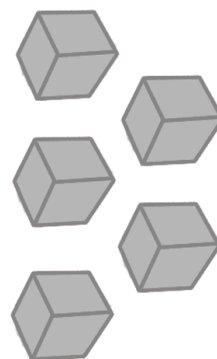
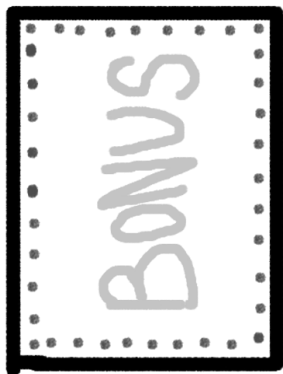
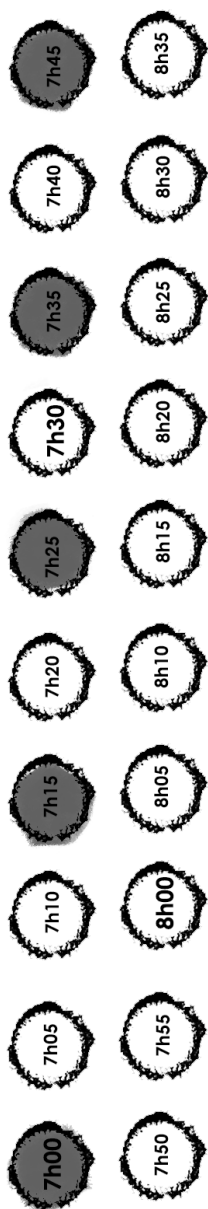
Sur le compteur de tours, le maître du jeu verra des cases grisées : c'est un rappel des tours auxquels il est censé distribuer des cartes-tâches aux joueurs.

ETAPE 1										
<u>Phase 1 :</u> Distribution des cartes-tâches aux joueurs. <table><tr><td>Jaune</td><td>Vert</td></tr><tr><td>Tâche simple Pièce 6</td><td></td></tr><tr><td>Bleu</td><td>Rouge</td></tr><tr><td>Tâche simple Pièce 2</td><td>Tâche complexe Pièce 1</td></tr></table>	Jaune	Vert	Tâche simple Pièce 6		Bleu	Rouge	Tâche simple Pièce 2	Tâche complexe Pièce 1	<u>Phase 2 :</u> Temps donné aux joueurs = 30 sec	<u>Phase 3 :</u> Effectuer chaque étape vue précédemment. Attendre 3 tours avant de passer à l'étape 2.
Jaune	Vert									
Tâche simple Pièce 6										
Bleu	Rouge									
Tâche simple Pièce 2	Tâche complexe Pièce 1									
ETAPE 2										
<u>Phase 1 :</u> Distribution additionnelle <table><tr><td>Jaune</td><td>Vert</td></tr><tr><td>Tâche simple Pièce 8</td><td>Tâche complexe Pièce 4</td></tr><tr><td>Bleu</td><td>Rouge</td></tr></table>	Jaune	Vert	Tâche simple Pièce 8	Tâche complexe Pièce 4	Bleu	Rouge	<u>Phase 2 :</u> Temps donné aux joueurs = 30 sec	<u>Phase 3 :</u> Effectuer chaque étape vue précédemment. Attendre 2 tours avant de passer à l'étape 3.		
Jaune	Vert									
Tâche simple Pièce 8	Tâche complexe Pièce 4									
Bleu	Rouge									
ETAPE 3										
<u>Phase 1 :</u> Distribution additionnelle <table><tr><td>Jaune</td><td>Vert</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Bleu</td><td>Rouge</td></tr><tr><td>Tâche urgente Pièce 9</td><td>Tâche simple Pièce 5</td></tr></table>	Jaune	Vert			Bleu	Rouge	Tâche urgente Pièce 9	Tâche simple Pièce 5	<u>Phase 2 :</u> Temps donné aux joueurs = 30 sec	<u>Phase 3 :</u> Effectuer chaque étape vue précédemment. Attendre 2 tours avant de passer à l'étape 4.
Jaune	Vert									
Bleu	Rouge									
Tâche urgente Pièce 9	Tâche simple Pièce 5									
ETAPE 4										
<u>Phase 1 :</u> Distribution additionnelle <table><tr><td>Jaune</td><td>Vert</td></tr><tr><td>Tâche urgente Pièce 8</td><td></td></tr><tr><td>Bleu</td><td>Rouge</td></tr><tr><td>Tâche complexe Pièce 7</td><td></td></tr></table>	Jaune	Vert	Tâche urgente Pièce 8		Bleu	Rouge	Tâche complexe Pièce 7		<u>Phase 2 :</u> Temps donné aux joueurs = 30 sec	<u>Phase 3 :</u> Mettre les conséquences de la tache urgente si elle n’a pas été réalisée. Effectuer chaque étape vue précédemment. Attendre 2 tours avant de passer à l'étape 5.
Jaune	Vert									
Tâche urgente Pièce 8										
Bleu	Rouge									
Tâche complexe Pièce 7										
ETAPE 5										
<u>Phase 1 :</u> Distribution additionnelle <table><tr><td>Jaune</td><td>Vert</td></tr><tr><td>Urgente 4</td><td>Simple 3</td></tr><tr><td>Bleu</td><td>Rouge</td></tr><tr><td></td><td>Complexe 10</td></tr></table>	Jaune	Vert	Urgente 4	Simple 3	Bleu	Rouge		Complexe 10	<u>Phase 2 :</u> Temps donné aux joueurs = 30 sec	<u>Phase 3 :</u> Mettre les conséquences des taches urgentes si elles n’ont pas été réalisées. Effectuer chaque étape vue précédemment. Prévenir les joueurs qu'il n'y a plus d'autres tâches (sauf si tâche urgente dépassée).
Jaune	Vert									
Urgente 4	Simple 3									
Bleu	Rouge									
	Complexe 10									

Matériel à imprimer (4 pages)



Compteur de tours



Pièce 2	Coût
Tâche simple	4
Dure 1 tour	2
	1
	0

Les enfants n'ont pas fait leur sac. Evidemment, c'est toi qui t'y colles, car le maître ne sera pas ravi de trouver cette chaussette sale dans le cahier d'exercices à rendre.

Pièce 1	Coût
Tâche complexe	8
Dure 3 tours	4
	2
	0

Choisir ses vêtements et s'habiller, c'est important le matin. Surtout quand la lessive n'a pas été faite depuis longtemps et que tes choix sont limités.

Pièce 4
Tâche urgente
Dure 2 tours
/!\ 2 tours avant expiration

Coût
6
3
1
0

Aïe. L'évier a l'air bouché... Houla, et impossible de refermer le robinet. Si on ne réagit pas vite, ça va bientôt déborder !!

Pièce 3	Coût
Tâche simple	4
Dure 1 tour	2
	1
	0

Là, c'est trop infernal. Il faut sortir cette poubelle d'urgence ! Les éboueurs sont passés hier en plus, pourquoi personne n'y a pensé ??

Pièce 4	Coût
Tâche complexe	8
Dure 3 tours	4
	2
	0

Un bon petit déjeuner, pour bien commencer la journée ! Enfin, étant donné qu'il n'y a plus ni pain ni lait, il va falloir improviser avec les œufs...

Pièce 8
Tâche urgente
Dure 2 tours
/!\ 2 tours avant expiration

Coût
6
3
1
0

Le chat miaule sur le canapé car il est en manque d'affection. Si tu ne vas pas le caresser à temps, il va te laisser une petite punition odorante.

Pièce 5	Coût
Tâche simple	4
Dure 1 tour	2
	1
	0

C'est toujours les mêmes qui font la vaisselle. Et quand c'est quelqu'un d'autre, elle est mal faite... Personne ne veut manger son yaourt avec une cuillère couverte de moutarde séchée !

Pièce 7	Coût
Tâche complexe	8
Dure 3 tours	4
	2
	0

WOW, ça fait MAL !! Qui a laissé traîner tous ces legos ?? Mieux vaut les ramasser avant que quelqu'un d'autre ne se suicide les orteils dessus.

Pièce 9
Tâche urgente
Dure 2 tours
/!\ 2 tours avant expiration

Coût
6
3
1
0

Le chien gémit dans la salle de bain. Il est en train d'avaler un lingot de lessive qui traînait. Va vite lui retirer ça de la bouche avant qu'il ne vomisse partout.

Pièce 6	Coût
Tâche simple	4
Dure 1 tour	2 1 0
Contrairement à ce que pourraient croire certains, manger avec ses doigts n'améliore pas le temps passé à table. Donc oui, il faut mettre le couvert.	

Pièce 10	Coût
Tâche complexe	8
Dure 3 tours	4 2 0
S'habiller c'est facile. Habiller les enfants... C'est une autre paire de manches. Peut-être qu'en les menottant au lit pendant le processus...?	

Pièce 8	Coût
Tâche simple	4
Dure 1 tour	2 1 0
Le chat a laissé plein de poils sur les manteaux qui attendaient sur le canapé. Vite vite, nettoyer ça rapidement... Quelle idée d'avoir des manteaux noirs et un chat blanc.	

Pièce 8	Coût
CONSEQUENCE	4
Tâche simple	2
Dure 1 tour	1 0
Le chat a uriné ! Faut nettoyer maintenant... CONSEQUENCE Tâche urgente 8	

Pièce 10	Coût
CONSEQUENCE	8
Tâche complexe	4
Dure 3 tours	2 0
Qui a dit qu'avoir un animal, c'était facile ? CONSEQUENCE Tâches urgentes 8 ou 9	

Pièce 9	Coût
CONSEQUENCE	4
Tâche simple	2
Dure 1 tour	1 0
Le chien a vomi ! Faut nettoyer maintenant... CONSEQUENCE Tâche urgente 9	

Petit-déjeuner
Un joueur au choix, dont soi-même, peut récupérer 6 jetons d'énergie.

Thé ou café ?
Diminuer de 2 jetons le coût en énergie d'une tâche pour une personne, dont soi-même.

Levé du bon pied
Le déplacement coûte 1 jeton pour une personne dont soi-même, quel que soit le nombre de pièces traversées.

Annexe : Disposition du plateau en cours de partie

Dans l'idée, le support du MJ pourrait être caché des autres joueurs par un écran de maître de jeu.

