

Cent Piges

Jeu solidaire

Règles du jeu

Contenu

123 cartes réparties comme suit :

65 cartes âges (14 cartes naissance, 5 mort, 10*1an, 10*2ans, 10*5ans, 12*10 ans, 4*20ans).

5 cartes **protection**

30 cartes **difficultés** (de la vie)

14 cartes **aides** (pour faire face à ces difficultés)

9 cartes discussion

1 dé avec 3 faces « âges » et 3 faces « **protection/difficulté/aide** »

But du jeu

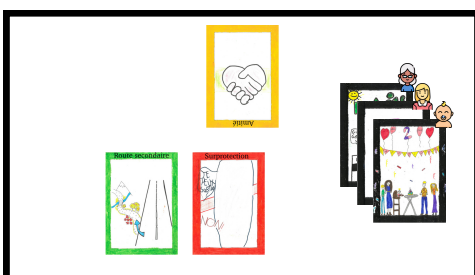
Être le premier à atteindre 100 piges, mais pas n'importe comment : les discussions et l'aide apportée aux autres comptent. Peut-être le fait d'être le premier à atteindre 100 piges ne suffira-t-il pas !

Préparation du jeu

- Mélanger les deux paquets de cartes
 - un paquet avec les cartes **protection** + **difficulté** et **aide** ;
 - un paquet avec les cartes « âge ».
- Distribuer 2 cartes à chaque joueur, une carte de chaque paquet.
- Placer les cartes, face cachée, au centre de la table. Ces deux piles forment la pioche.
- Chaque joueur découvre ses cartes sans les montrer aux autres.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment disposer les cartes devant soi ?

- Dans le jeu 100 piges, chacun a une « zone de jeu » devant lui.
- À droite, vous posez les cartes **âges**. Vous les disposez par ordre d'arrivée, la dernière au sommet de la pile (car elle pourrait être défaussée ou doublée).
- Au centre, vous mettez les cartes **rouges**, représentant les difficultés et, à côté, vous placez les cartes **vertes** qui permettent d'en annuler l'effet. Par exemple, à côté de la carte rouge « **surprotection** », vous placerez à votre tour la carte verte « **route secondaire** ».
- Au dessus, vous placez les cartes **protection**, dirigées vers les autres joueurs.



Comment jouer à 100 piges ?

- On ne peut commencer à poser des cartes dans sa zone de jeu que lorsqu'on a posé préalablement la carte **naissance**.
- On s'arrête de jouer dès que l'on pioche la carte **mort**.
- Lorsque c'est votre tour, vous lancez le dé et vous piochez une carte dans celle des deux piles qui correspond à la face sur laquelle le dé est tombé, soit une carte âge, soit une carte action. Vous avez maintenant 3 cartes en main et 6 possibilités pour jouer l'une d'elles :
 1. Vous pouvez poser une carte **âge** directement devant vous à droite.
 2. Vous pouvez poser une **carte jaune** directement devant vous. Vous voilà protégée contre certaines difficultés de la vie pour toute la partie.

Suite au verso



3. Lorsque vous n'avez que des cartes **difficulté** et que vous avez une carte **aide** qui ne correspond à aucune difficulté dans votre vie (c'est-à-dire votre zone de jeu), vous devez poser une **carte rouge**. Si vous n'êtes pas protégé de cette difficulté par une **carte jaune**, vous attendrez alors un tour ultérieur pour y faire face adéquatement (c'est-à-dire poser la **carte verte** qui y correspond), avant de pouvoir à nouveau accumuler les âges.

4. Si vous avez déjà posé une carte **difficulté**, vous pouvez annuler cette difficulté par la **carte verte** qui lui correspond.

5. Vous pouvez aider les autres, en déposant une **carte verte** pour débloquer un autre joueur. Vous piochez alors 2 cartes âge.

6. Si vous ne pouvez jouer aucune carte, vous en défaussez une. Il vous reste à nouveau deux cartes en main et c'est à votre voisin de gauche de jouer.

• Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint 100 piges.

• On discute alors une dernière fois.

Le jeu de la vie ressemble-t-il bien à 100 piges ?

Quand oui et quand non ?

Grandit-on parfois plus vite ?

Quel est l'« essence » qui nous fait avancer dans la vie ?

Les difficultés nous freinent-elles ?

Nous permettent-elle parfois de grandir aussi ?

Cette discussion vous permet d'évaluer comment ces 100 ans ont été atteints : a-t-on eu beaucoup de chance ?

A-t-on bénéficié de la générosité des autres ?

Est-ce juste ou pas ?

Que vaut cette vie finalement (vaut-elle par sa durée longue ou pour d'autres raisons plus essentielles) ?

Le joueur qui a le premier atteint 100 piges a-t-il gagné ?

A vous de trancher !

Les cartes et leurs effets

les cartes âge

• Les cartes **âges** font vieillir du nombre d'années indiqué sur la carte : 1, 2, 5, 10, 20 ans.

• Lorsqu'un joueur pose la carte qui lui permet d'atteindre (ou de dépasser) 100 ans, la partie s'achève et on termine le tour engagé.

• Deux autres cartes se trouvent également dans ce paquet :

◦ La carte **naissance** est la première carte qui doit être posée dans la zone de jeu de chaque joueur. On ne peut y mettre d'autre carte avant celle-là.

Si un joueur qui a déjà cette carte dans sa zone de jeu, il cède sa carte à un autre joueur et pioche une autre carte âge.

◦ La carte **mort** signifie la fin immédiate de la partie pour le joueur qui la pioche.



les cartes protection

On les met devant soi. Elles sont valables toute la partie et protègent de certaines difficultés.

On peut éventuellement les donner à un autre joueur. Dans ce cas, on pioche deux cartes âges.



1. La carte « **renaissance** » annule les effets de toutes les cartes rouges. C'est une super-protection.



2. La carte « **apporter son aide** » permet de piocher une carte âge et contre les effets de la carte « **fatigue** ».



3. La carte « **amitié** » enlève l'effet « **peine de cœur** ».



4. La carte « **amour** » enlève également l'effet « **peine de cœur** ».



5. La carte « **t'es grandi !** » contre à la fois la carte « **tu n'as pas l'âge/-18 ans** » et la carte « **impatience à grandir** ».

les cartes difficulté

Les cartes **difficulté** ne peuvent être jouées que dans sa propre zone de jeu (dans ce jeu coopératif, on ne peut mettre dans le jeu d'un autre joueur que des cartes vertes ou jaunes).

Ces cartes ont deux types d'effet :

- soit elles nous bloquent dans l'avancée en âge (et on ne peut jouer de carte âge tant qu'on n'a pas levé l'obstacle qui nous fait en quelque sorte stagner dans l'existence). Elles sont alors chacune débloquées par une carte aide spécifique ;

- soit, elles ont un effet immédiat qu'on applique et on peut continuer à jouer normalement.

Ces effets portent généralement sur le joueur qui dépose la carte dans sa zone de jeu ; mais il arrive qu'ils visent un autre joueur (par exemple le plus âgé). Dans ce cas, la carte est jouée dans sa zone de jeu à lui.

Parfois, on a le choix entre les deux effets, soit attendre la carte qui débloquera, soit appliquer l'effet d'emblée.



1. La carte « **deuil** » (un proche est décédé) oblige à passer un tour.



2. La carte « **défavorisé** » (signalant une inégalité de traitement dans la fratrie ; l'ainé est puni et pas le cadet, par exemple) conduit à perdre 1 an.



3. La carte « **tu n'as pas l'âge** » (pour avoir un téléphone portable par exemple) oblige à passer deux tours aux joueurs qui ont en-dessous de 6 ans et un tour à ceux qui ont entre 7 et 11 ans.



4. La carte « **sous mon toit, tu suis mes règles !** » oblige chaque joueur à échanger sa place avec son voisin de gauche (et à hériter de son jeu).



5. La carte « **trop petite** » conduit à perdre 5 ans (en défaussant des cartes âge). Si le joueur a moins de 5 ans, il revient à zéro en défaussant toutes ses cartes âge.



6. La carte « **peine de cœur** » doit être contrée par une carte « **amitié** » ou une carte « **amour** ». Sans ça, on reste bloqué. Un autre joueur peut nous débloquer avec l'une de ces cartes. Il gagnera alors 2 cartes âge.



7. La carte « **tu comprendras plus tard !** » fait perdre 10 ans (ou toutes ses cartes âge si l'on a moins de 10 ans). On peut aussi attendre une carte « **essence** » pour lever cette difficulté.



8. La carte « **danger** » conduit à diviser par 2 l'âge déjà accumulé.



9. La carte « **impatience à grandir** » est contrée par la carte « **pousse vite** » ou en défaussant la dernière carte « **âge** ».



10. La carte « **séjour à l'extérieur** » est en réalité une **carte verte** pour les enfants (ils gagnent 5 ans, s'ils ont 12 ans ou moins) et une **carte rouge** pour les adultes (ils perdent 5 ans quand ils ont plus de 18 ans).



11. La carte « **accidents de la vie** » oblige à passer 2 fois son tour.



12. La carte « **être branché** » enlève 5 ans au plus âgé.



13. La carte « **échec scolaire** » oblige à passer un tour.



14. La carte « **surprotection** » implique que l'âge déjà accumulé est divisé par 2. Pour éviter cet effet, on peut aussi attendre de jouer la carte « **route secondaire** ».



15. La carte « **fatigue** » (les parents aimeraient que les enfants grandissent un peu...) enlève 3 ans. Pour éviter cet effet, on peut aussi attendre de jouer la carte « **apporter son aide** ».

Chacune de ces cartes existe en deux exemplaires dans le jeu.

Les cartes aide

Ces cartes ne peuvent être jouées que pour répondre à une carte difficulté (on ne peut pas les mettre par avance, comme les cartes protection : une aide vient quand on est dans la difficulté).

Chaque carte aide correspond à une ou plusieurs difficultés.

On peut les jouer dans sa zone de jeu en recouvrant la carte difficulté pour montrer que la difficulté est levée.

On peut aussi aider un autre joueur et mettre une carte aide dans la zone de jeu d'un autre joueur, on gagne alors deux ans.



1. La carte « **route secondaire** » (signalant un petit chemin sinueux à côté de la voie rapide) permet de pêcher une carte « âge » et contre « **surprotection** ».



2. La carte « **rétronviseur** » correspond à un gain de temps de 5 ans.



3. La carte « **tu sais faire quelque chose d'étonnant pour ton âge** » permet de multiplier par 3 la prochaine carte âge.



4. Les deux cartes « **autonomie** » permettent de multiplier par 2 la prochaine carte « âge ».



5. La carte « **se débrouiller** » : idem.



6. La carte « **prendre ses responsabilités** » : idem.



7. La carte « **essence** » annule les effets de la carte « **tu comprendras plus tard** » ou permet de piocher une carte « âge ».



8. La carte « **s'enraciner** » annule l'effet de n'importe quelle carte **difficulté**.



9. La carte « **multitâches** » annule la carte rouge « **danger** ».



10. La carte « **tu es mon modèle** » permet au joueur qui est le moins âgé (dans le jeu) de gagner +5 ans.



11. La carte « **changement d'école** » permet de gagner 5 ans.



12. La carte « **séjour à l'extérieur** » est en réalité une **carte verte** pour les enfants (ils gagnent 5 ans, s'ils ont 12 ans ou moins) et une **carte rouge** pour les adultes (ils perdent 5 ans quand ils ont plus de 18 ans).

les cartes discussion

Il y a trois cartes « **discussion** ». Elles ouvrent dans le jeu un moment de discussion entre tous les joueurs. Le joueur qui joue cette carte choisit la difficulté dont on va parler. La discussion se centrera sur les moyens d'y faire face, en allant chercher dans son expérience propre ou celle des autres. On cherche ensemble les meilleurs moyens de faire face.

Cette carte permet d'annuler l'effet de la carte obstacle dont on discute chez tous les joueurs d'un coup !

Ces trois discussions ont des modalités différentes.



1. La carte « **argument** » permet un tour d'argumentation de chaque joueur à son tour au sujet du ou des meilleurs moyens de faire face à telle difficulté. On propose une minute de réflexion avant de lancer un tour d'arguments (pourquoi est-ce un bon moyen?).



2. La carte « **discussion collective** » ouvre une discussion où chacun intervient librement pour trouver une piste commune tenant compte de l'avis des autres (avec qui êtes-vous d'accord ou pas d'accord ? Quelle idée complétez-vous ou nuancez-vous?).



3. La carte « **rêve** » ouvre une discussion où c'est l'imaginaire et la créativité qui comptent (a-t-on des pistes originales pour faire face à un problème ?) On se met aussi d'accord sur la piste qui nous paraît la plus inventive.