

# Clochemerle à Trifouilly-Les-Oies

Jeu de Laurent et Jean-Baptiste Journaux  
créé à l'occasion de la Gamejam de Do It Your Game (<http://doityourgame.fr>) les 27 et 28/03/2020  
Version 1.20, 4 avril 2020

Date	Heure	Version	Commentaire
27/03/2020	18h_minuit	0.0	Version initiale avec production des principes
28/03/2020	6h35	0.1	Passage en version mini game (un seul système de comptage par lieu)
28/03/2020	16h15	1.0	Règles et matériels produits pour un premier test.
29/01/2020		1.1	Améliorations post gamejam
04/04/2020		1.2	Changement décompte bar et pénalité des cartes « normalisé » à 1 D6 de valeur 4 ou 3, réduction à 3 trimestres. Mairie +7 points.

Sources des images : <https://icon-icons.com>, <https://thenounproject.com>.

Si vous essayez ce jeu un retour sera apprécié ([ljournau@club-internet.fr](mailto:ljournau@club-internet.fr)).

## Règle et partie commentée en vidéo

Si vous n'avez pas envie de lire la règle ou si vous voulez découvrir le jeu, une vidéo de partie commentée est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=60VVWaVICM8&>

## L'histoire

Chaque année à la saint Glinglin, le Maire de Trifouilly-Les-Oies remet la médaille de citoyen d'honneur du village à l'habitant le plus méritant. Serez vous celui là ? Pour cela vous devrez visiter à bon escient les lieux les plus emblématiques du village en fonction des événements.

## But du jeu

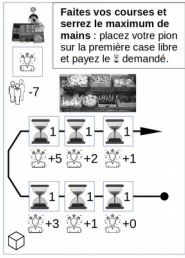
Avoir la meilleure réputation au bout de 9 mois pour devenir citoyen d'honneur du village. Pour cela le joueur devra répartir au mieux son temps sur les activités proposées

## Caractéristiques

Jeu de placement d'ouvrier pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans.

Durée de la partie : 30 à 45 mn.

# Matériel

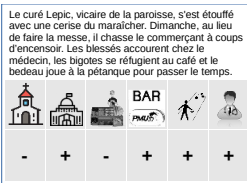


Deux cartes pour chacun des 6 lieux (l'église, la mairie, le bar PMU, le marché, le boulodrome, le médecin), soit **douze cartes** en tout (voir annexe de description des cartes).

*Le Verso des cartes* comporte une image du lieu du village, avec un numéro d'ordre pour la mise en place sur la table ;

*Le Recto des cartes* comprend le nécessaire pour le déroulement de l'action qui rapportera des points de réputation positifs ou négatifs

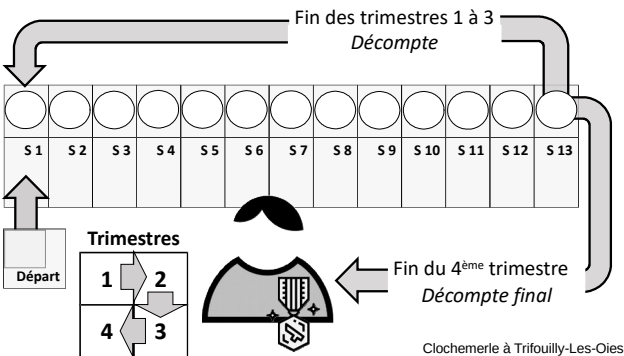
## 12 petits dés à 6 faces<sup>1</sup>



9 cartes clocherle qui décrivent un événement insignifiant, monté en épingle dans le village, qui influence les points distribués dans les 6 lieux . Elles indiquent si un lieu donné rapportera des points positifs ou négatifs au cours du trimestre.

La réputation de						à Trifouilly-Les-Oies	
	Eglise	Mairie	Marché	Bar PMU	Boulodrome	Médecin	
Trim 1							Pénalité de fin
Trim 2							
Trim 3							
Trim 4							
<b>Total</b>							Total final

Une feuille de score » par joueur.



Une échelle de temps de 13 semaines à parcourir 4 fois : chaque pose de pion, dans chaque lieu, demande plus ou moins de temps à chaque joueur. Cette échelle sert à enregistrer le temps consommé et détermine quel est le prochain joueur à jouer (celui qui a consommé le moins de temps) Avec en plus un compteur des trimestres écoulés.

Un pion pour compter les trimestres.



8 pions « + » verts et 4 pions « - » rouges pour signaler sous les cartes le signe des points de réputation pour la manche en cours. Un pion « N » pour marquer les lieux sur lesquels se joue le nouveau trimestre qui commence.



Onze pions par joueur<sup>2</sup>. Un pour compter le temps écoulé et 10 pour se placer dans les différents lieux du village.

<sup>1</sup> Qui peuvent être remplacé par un dé à 6 face, un crayon de papier et une gomme ou par les jetons à imprimer et à mettre dans un bol pour faire des tirages aléatoires.

<sup>2</sup> Des pions sont fournis avec le PnP, mais des pions cylindriques plat en bois pour le décompte du temps et des cubes à poser sur les cartes lieux conviennent aussi très bien.

# Mise en place du jeu

Chaque joueur reçoit une feuille de score, un crayon, les pions de la couleur qu'il a choisi.

Placez au centre de la table l'échelle de temps. Mettez dessus, sur la case départ, un pion par joueur. Les pions sont empilés dans un ordre tiré aléatoirement. Le pion au sommet de la pile jouera en premier.

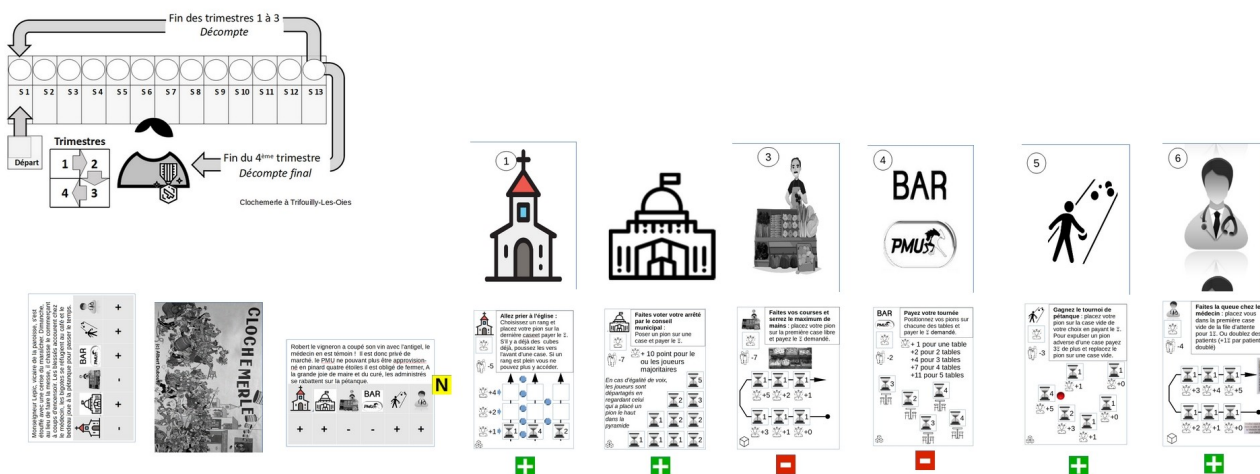
Mélangez les cartes clochemerle et posez les sur la table. Mettez en place les cartes de chaque lieu en ligne en ordre croissant de gauche à droite suivant numéro figurant sur le verso, sur deux colonnes (voir figure ci dessous).

## Déroulement de la partie

### Principe des gestion de l'évolution du plateau et des décomptes

Au début du jeu et quand, sur l'échelle de temps, un joueur franchit le premier le début d'un trimestre, tirez la carte clochemerle du dessus du talon et la placer en face d'une ligne des lieux posés face verso visible. Retournez les lieux de la ligne sur leur face recto, mettez sous les lieux les pions « + » et « - », en fonction des indications données sur la carte clochemerle pour se souvenir des modalités de comptage des points de réputation en positif ou en négatif. Mettez le pion « N » à côté de la carte clochemerle pour se rappeler que cette ligne est la dernière à avoir été activée. Lancez 6 dés un par un et placez les, dans l'ordre des numéros des cartes lieux (de gauche à droite), sur l'emplacement des cartes prévu à cet effet<sup>3</sup>.

Exemple de disposition (sans les pions des joueurs) en début de partie



Lorsque le dernier joueur franchit la fin d'un trimestre, ou lorsqu'un joueur qui doit jouer n'a plus de pions disponibles (dans ce cas le joueur avance son pion jusqu'à la première case du trimestre suivant), un décompte est réalisé.

Chaque joueur compte les points positifs ou négatifs gagnés pour le trimestre écoulé sur la ligne de lieu en place depuis le plus longtemps (qui ne contient pas le pion « N »). Les points du dernier trimestre sont doublés. Les joueurs marquent ces points sur leur feuille de score et les joueurs

<sup>3</sup> Ou lancer un seul dé 6 fois et à chaque fois marquer au crayon à papier la valeur dans l'espace de la carte

récupèrent leurs pions posées sur les cartes de cette ligne. Les dés sont retirés et mis de côté, la carte clochermerle est défaussée, les cartes lieux de cette ligne sont retournés faces verso visible.

Attention : les points du décompte final sont doublés.

## Tour d'un joueur

Le joueur qui joue est celui qui est le plus en retard sur la piste de temps (si plusieurs pions de joueurs sont empilés sur la même semaine, le pion le plus en retard est le pion au dessus de la pile).

L'action d'un joueur consiste à poser un de ses pions qu'il a devant lui sur une carte lieu exposée en dépensant le temps indiqué et en se conformant à la règle figurant sur la carte (suivant les situations, il peut y avoir 6 cartes ou 12 cartes disponibles).

Lors de son dernier tour, un joueur ne peut pas réaliser une action qui lui demande plus de temps que celui dont il dispose pour arriver exactement sur la case « fin » du compteur de tour, sauf à recevoir des points de réputation négatifs (1 pour la première semaine manquante ; 2 pour la deuxième semaine manquante ; 3 pour la troisième semaine manquante etc).


## Fin de la partie

Lorsque le dernier joueur atteint la case fin (buste avec la décoration), on procède au décompte final. Les joueurs additionnent leurs score des 3 trimestres. Le joueur avec le plus de points de réputation est élevé par le maire au rang de citoyen d'honneur et il se voit remettre les clés de Trifouilly-Les-Oies.

## Annexe : explication des cartes

Cette annexe décrit en détail les cartes clochermerle et les cartes lieux.

### Cartes clochermerle

Texte d'ambiance	Monseigneur Lepic, vicaire de la paroisse, s'est étouffé avec une cerise du maraîcher. Dimanche, au lieu de faire la messe, il chasse le commerçant à coups d'encensoir. Les blessés accourent chez le médecin, les bigotes se réfugient au café et le bedeau joue à la pétanque pour passer le temps.
Lieux	
Signe à appliquer aux points de réputation gagnés	- + - + + +

### Cartes lieu

#### Description générale

Les informations suivantes figurent sur les cartes lieu :



Un joueur ne peut poser qu'un seul pion sur la carte.



Un joueur peut poser plusieurs pions sur la carte.



Malus de points appliqué à tous joueur qui n'a pas de pion sur cette carte lors du décompte (ce sont toujours des points négatifs, quelle que soit la carte clochermerle en jeu).

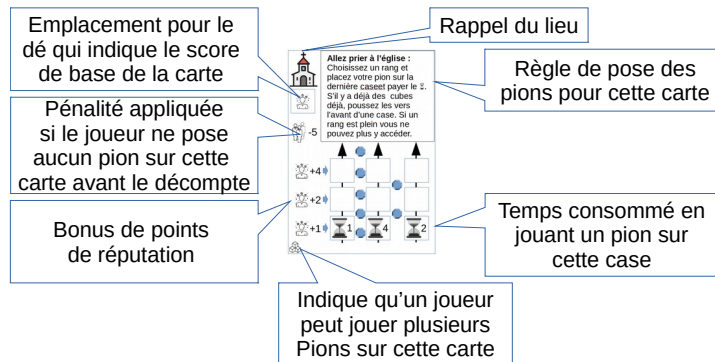


Points de réputation supplémentaires gagnés par le joueur dont le cube est positionné sur cette case à ajouter à la valeur du dé posée sur la carte (attention en fonction de la carte clochermerle ces points sont positifs ou négatifs).



Temps dépensé pour poser son pion sur cette case.

## L'église



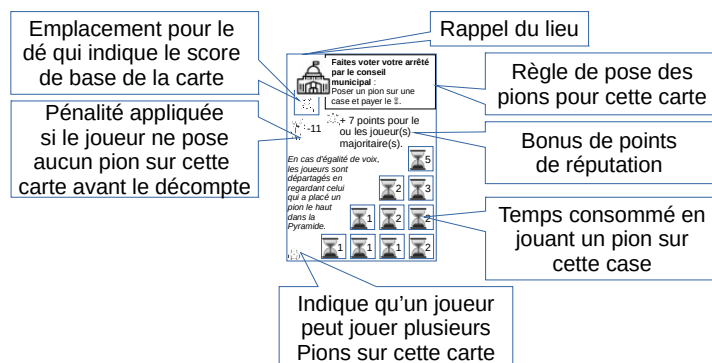
### Règle de pose des pions

Choisissez un rang (une colonne sur la carte), placez votre pion sur la dernière case et payez le nombre de semaines demandées (🕒) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. S'il y a déjà des cubes sur cette colonne, poussez les vers le haut de la carte d'une case. Si un rang (une colonne) est plein vous ne pouvez plus y accéder.

### Détail du décompte des points réputation

Chaque joueur marque les points indiqués par le dé auxquels s'ajoutent les points des lignes où figurent ses pions multiplié par le nombre de pions présents.

## La mairie



### Règle de pose des pions

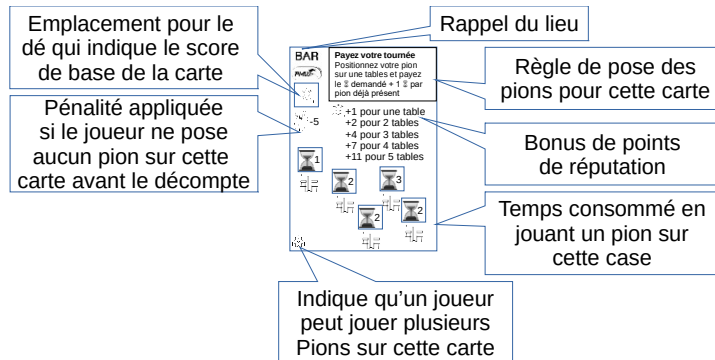
Poser un pion sur n'importe quelle case et payez le nombre de semaines demandées (🕒) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps.

### Détail du décompte des points réputation

Seul le joueur qui a le plus de pions posé sur la carte (le joueur majoritaire) gagne des points (le dé + un bonus de 10 points). Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de pions posés, c'est le

joueur qui a un pion posé le plus en haut de la carte qui gagne la majorité. Si malgré tous les joueurs sont encore ex æquo, on regarde la composition de la ligne d'en dessous celui qui a le plus de pions gagne la majorité, et ainsi de suite. Si malgré tout les joueurs sont ex æquo, ils marquent chacun les points de la carte (points de bonus + points indiqués par le dé).

## Le bar PMU



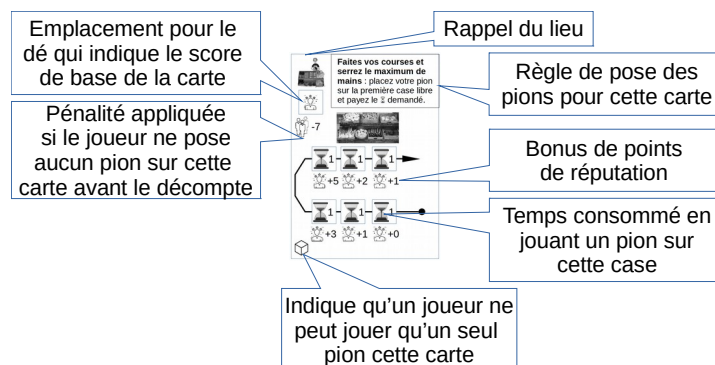
### Règle de pose des pions

Positionnez vos pions sur n'importe quelle case vide et payez le nombre de semaines demandées (⌚) + une semaine par joueur déjà présent en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps.

### Détail du décompte des points réputation

Les points de réputation gagnés dépendent directement du nombre de cases occupées sur la carte au moment du décompte auxquels s'ajoutent les points de base du dé posé sur la carte.

## Le marché en plein air



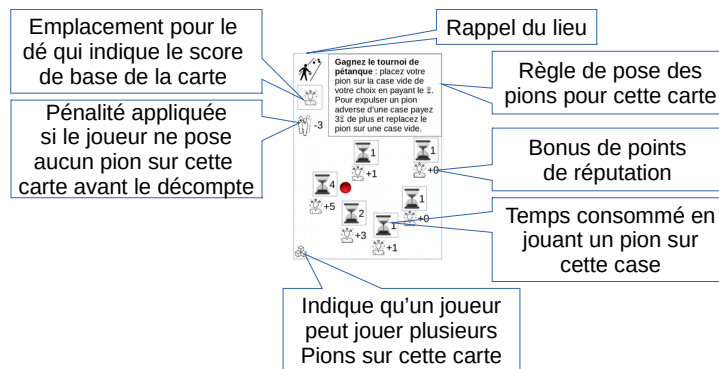
### Règle de pose des pions

Placez votre pion sur la première case libre et payez le nombre de semaines demandées (⌚) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Chaque joueur ne peut poser qu'un seul pion sur cette carte.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la case où il a posé son pion.

## Le boulodrome



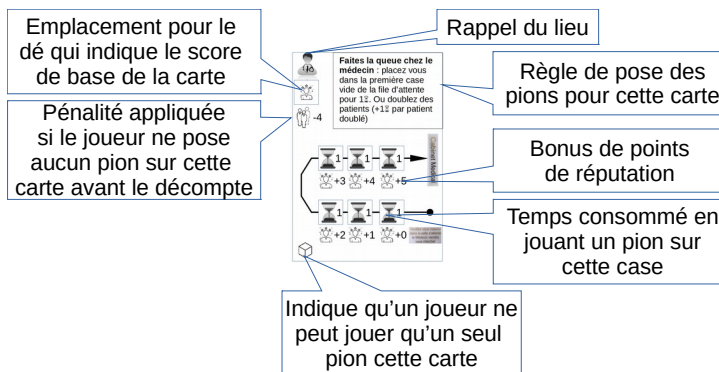
### Règle de pose des pions

Placez votre pion sur la case vide de votre choix et payez le nombre de semaines demandées ( $\mathcal{S}$ ) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Vous pouvez aussi expulser un pion adverse d'une case en payant le coût normal de la case où il est + 3  $\mathcal{S}$  de plus et remplacez le pion sur une case vide. S'il n'y a plus de cas vide sur la carte, on ne peut plus expulser de pions d'une case.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la ou des cases où il a posé ses pions.

## Le médecin



### Règle de pose des pions

Placez votre pion dans la première case vide de la file d'attente pour 1 $\mathcal{S}$ . Ou doublez des patients (+1 $\mathcal{S}$  par patient doublé) et payez le nombre de semaines demandées ( $\mathcal{S}$ ) en déplaçant votre pion sur l'échelle de temps. Chaque joueur ne peut poser qu'un seul pion sur cette carte.

### Détail du décompte des points réputation

Le joueur marque les points indiqués par le dé plus les points de la case où il a posé son pion.

## **Matériel de jeu à imprimer et découper**

Pour jouer il faut imprimer au minimum les 6 pages de cartes (cartes clochemerle et cartes lieu), une page pour la piste de temps et une ou plusieurs feuilles de décompte (une feuille permet de faire 6 décomptes).

---