

LE TAPECHO LES RÈGLES

Un jeu de Maxime Acker et Christophe Molino

De 4 à 10 joueurs. De 16 à 106 ans durée d'une partie: 10 à 20mn

But du jeu :

Chaque joueur dispose d'un nombre de cartes défini. Chacun doit utiliser son pouvoir de séduction au bon moment avec les cartes "atout" que l'on s'attribue pour se rajouter des points et les cartes "handicap" que l'on attribue aux adversaires pour leur en soustraire. Le but du jeu étant d'acquérir le plus grand nombre de points. Mais attention au contexte et aux cartes "attaque" qui déstabilisent les stratégies et résonnent dans l'imaginaire de chacun comme du vécu.

Les cartes :

Les cartes "handicap" :

Ce sont les cartes que l'on inflige aux autres, les attributs physiques pas très avantageux, les traits de caractère encombrants... Chaque carte dispose d'un nombre de points variant d'une carte à l'autre. Les cartes "handicap" sont parfois mixtes, parfois destinées à un homme ou à une femme (carte bleue pour les hommes, rose pour les femmes).

Les cartes "atout" :

Ce sont les cartes qui représentent les atouts de séduction, aussi bien physiques que sociologiques ou psychologiques. Ce sont les cartes pour pécho quoi... Chaque carte dispose d'un nombre de points variant d'une carte à l'autre. Les cartes "atout" sont parfois mixtes, parfois destinées à un homme ou à une femme (carte bleue pour les hommes, rose pour les femmes).

Les cartes "attaque" :

Les cartes "attaque" donnent lieu à une action nuisible pour l'adversaire. Elles sont parfois mixtes, parfois destinées à un homme ou une femme (carte bleue pour les hommes, rose pour les femmes).

Les cartes "défense" ou "Wonderchopeuse/Superchopeur" :

C'est une sorte de joker. Wonderchopeuse défend les femmes et Superchopeur défend les hommes, en annulant tout effet de n'importe quelle carte attaque.

Les cartes "contexte" :

Elles indiquent le lieu de l'action, le territoire de chasse...

Les cartes "hors contexte" :

Elles permettent d'empêcher un joueur de poser un atout ou handicap si celui-ci n'est pas en accord avec le contexte en vigueur.



Préparation du jeu :

La table de jeu se compose de joueurs masculins et féminins en essayant d'avoir un nombre équivalent ou voisin (à + ou - 1). Si ce n'est pas le cas, certains joueurs peuvent changer de sexe mais cela doit être défini en début de partie (pour une meilleure reconnaissance des sexes, nous vous conseillons d'utiliser des artifices tels qu'une perruque, une fausse moustache etc).

Si il y a un nombre équivalent d'hommes et de femmes autour de la table, les joueurs peuvent alors être, dans le jeu, leur propre sexe.

Une carte "contexte" est ensuite tirée au sort puis déposée sur la table de manière à ce qu'elle soit visible de tous. Cette carte a une importance car elle donne l'ambiance de la partie et a donc une influence sur les atouts et handicaps. La carte "contexte" s'applique toute la partie.

Le tas de cartes est mélangé, incluant atouts, handicaps, attaques, défenses (sans les contextes).

10 cartes sont distribuées à chaque joueur et sont gardées en main face cachée.

Le reste des cartes est placé au centre de la table et fait office de pioche.

Un joueur est tiré au sort et commence la partie. Le sens est celui des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Le jeu :

Chaque joueur, lorsque son tour arrive, a le droit d'effectuer une action de son choix.

Il peut:

-déposer une carte "atout" devant lui pour engranger des points.

ou

-déposer une carte "handicap" devant un autre joueur, homme ou femme, ce qui aura pour effet de diminuer les points de l'adversaire en question.

ou

-déposer une carte "attaque" devant un adversaire de son choix.

ou

-défausser une carte pour en piocher deux autres. Le joueur devra alors choisir une des deux cartes et remettre l'autre sur le haut de la pioche.

Attention, deux cartes peuvent être jouées en même temps. Il s'agit uniquement des cartes "attaque" et des cartes "handicap". Ces deux cartes peuvent être déposées devant le même adversaire ou un autre.

(Le nombre de cartes restant dans la main de chacun, doit toujours rester visible aux autres).

Le nombre de points gagnés ou perdus est indiqué sur la carte, "atout" ou "handicap", en haut à droite.

Chaque carte déposée doit rester visible aux autres toute la partie. Il conviendra de faire deux tas devant soit : un tas "atout" et un tas "handicap" en laissant apparaître le haut de chaque carte.

Il est important de noter que chaque carte "atout", "handicap", s'applique soit à un homme, soit à une femme, sauf exception pour les cartes mixtes. Chaque joueur ne peut donc avoir devant lui que des cartes de son sexe ou des cartes mixtes (bleue pour les hommes, rose pour les femmes, bicolore pour les cartes mixtes).

Les cartes "attaque" disposent d'un pouvoir d'action nuisible. Ce pouvoir est décrit sur la carte en question et prend effet au moment où celle-ci est déposée devant l'adversaire.

Chaque carte "attaque", s'applique soit à un homme, soit à une femme, sauf exception pour les cartes mixtes.

(bleue pour les hommes, rose pour les femmes, bicolore pour les cartes mixtes). Un joueur ne peut recevoir plus d'une carte "attaque" en un tour.

Une fois données, les cartes "attaque" doivent rester visibles sur la table pendant un tour, à l'exception de la carte attaque "fuck friend" qui doit rester visible toute la partie.

Les cartes défense "wonderchopeuse" ou "superchopeur", annulent les cartes "attaque" immédiatement. C'est à dire que si un joueur a dans sa main la carte défense qui correspond à son sexe, wonderchopeuse pour les

femmes, superchopeur pour les hommes, il peut recouvrir la carte "attaque" qui lui a été attribuée sans attendre son tour et ainsi annuler l'effet en question. Si le joueur suivant entame une action, il est trop tard pour déposer sa carte défense...

Les deux cartes sont ensuite jetées dans la fausse.

Attention, cela ne peut être considéré comme une action classique, le joueur qui dépose une carte wonderchopeuse/superchopeur, aura le droit de jouer son tour venu.

Certaines cartes, "atout" et "handicap", ont une tâche de couleur en haut à gauche. Chaque couleur est associée à un contexte. Si, lorsqu'un atout ou handicap est déposé, celui-ci n'est pas de la couleur du contexte en vigueur dans la partie, les autres joueurs ont la possibilité de jouer, sans attendre leur tour, une carte "hors contexte" qui aura pour effet d'annuler la carte "atout" ou "handicap" en question. Les deux cartes, "hors contexte" et "atout/handicap" sont alors mises dans la fausse et le joueur suivant passe à l'action.

Dans le cas où deux joueurs voudraient jouer une carte "hors contexte" en même temps, c'est le premier joueur qui pose la carte sur la table qui a ce droit.

Les atouts et handicaps sans tâche ne sont pas attaquables.

Attention, la carte "hors contexte" étant considérée comme une attaque, elle peut, à son tour, être immédiatement annulée par la carte "wonderchopeuse/superchopeur".

Le gagnant :

Le jeu prend fin lorsqu'un des joueurs n'a plus de carte. Les cartes posées sur la table sont donc comptabilisées suivant les points indiqués sur les atouts/handicaps. Les points des cartes restées en main, "atout" et "handicap", sont comptabilisés et viennent se soustraire au score final.

Exemple: un atout valeur -2 et un handicap valeur +7 restés en main enlèveront 9 points au score final.

Les scores de chaque partie sont comptabilisés sur une feuille de papier. Le joueur au total le plus élevé sera sacré grand séducteur, les autres lui devront allégeance.

Le joueur qui gagne une partie débute la partie suivante.

Cas particuliers :

Si un joueur ne peut poser sa dernière carte car il s'agit d'une carte "hors contexte" ou "superchopeur/wonderchopeuse", il devra la défausser pour en prendre une autre.

Quelques variantes de la règle de base :

Le mode "guerre des sexes" :

En mode guerre des sexes deux groupes s'affrontent, celui des hommes et celui des femmes. Les règles classiques sont conservées. Les cartes sont comptabilisées de la même façon puis additionnées au score des partenaires de son groupe pour un résultat final.

Cette motivation sexiste peut susciter chez certains joueurs des poussées d'altruisme temporaires envers les membres de leur sexe afin de grappiller quelques points de séduction, ce qui confère au Tapécho un autre niveau stratégique à découvrir...

Le mode "guerre des couples" :

Crêpages de chignon et scènes de ménage garantis, voici le mode "guerre des couples".

Les couples (masculin-féminin) de la table font équipe. Les règles classiques sont conservées. Cette aspect tribal du Tapécho réside sur une bonne entente car il s'agit aussi d'attribuer des atouts à son partenaire au moment opportun, tout en pourrissant bien sûr le capital séduction des autres couples avec les cartes "handicap" et les cartes "attaque".

Les cartes sont comptabilisées de la même façon puis additionnées au score de son partenaire pour un résultat final.

Contact : maxime.acker@gmail.com Tel : 06 68 46 29 70