

The Club (Le Club) – Règles



Un jeu de Jussi Autio

BIENVENUE AU CLUB

Nous sommes vendredi soir et les cœurs isolés cherchent l'amusement (et l'amour). Le Club est l'endroit où les gens se réunissent sous les lumières des stroboscopes sur la piste de danse. Dans la lueur vacillante de la boule disco, les émotions montent et descendent et ce jeu ne finira pas avant que les désirs soient satisfaits. Comme joueurs, votre tâche est d'essayer de faire que les "bons" danseurs se rencontrent au "bon" moment de sorte que le Club reste l'endroit le plus chaud de la ville (et que vous marquiez le plus de points de victoire, PV).

COMPOSANTS

120 tuiles (108 danseurs, 6 videurs, 4 stars du rock et 2 raseurs)
Plateau de jeu (la piste de danse), diagrammes qualités/points
4 marqueurs, un sac pour les tuiles
Ce livret de règles

OUVERTURE DU CLUB (préparation de la partie)

D'abord, récupérez et mettez de côté pour le moment toutes les tuiles *videurs* (6), *stars du rock* (4) et *raseurs* (2) :



Videur



Star du rock femelle



Star du rock mâle



Raseur

Remettez le nombre suivant de tuiles danseurs dans boîte, ils ont décidé de rester à la maison ce vendredi soir et n'iront pas au Club.

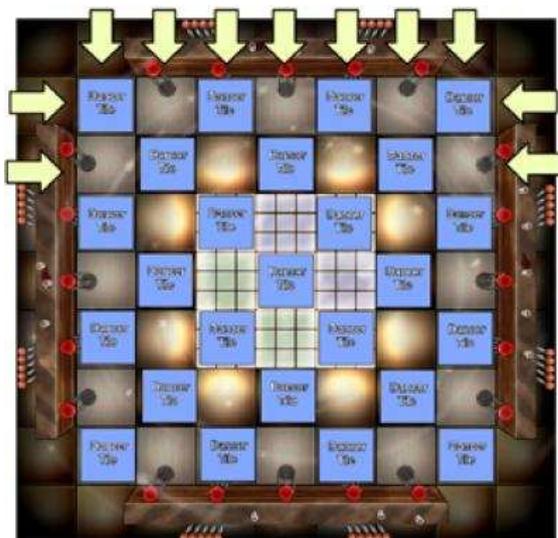
2 joueurs : Remettez 23 tuiles dans la boîte. 3 joueurs : Remettez 11 tuiles dans la boîte. 4 joueurs : Remettez 11 tuiles dans la boîte.

Mettez toutes les tuiles danseur restantes dans le sac. Un par un, n'importe quel joueur peut tirer une tuile danseur du sac et, en faisant attention à NE pas regarder le verso de la tuile, la place face visible sur le plateau, une case sur deux (jamais deux tuiles adjacentes).

Quand vous avez fini cette mise en place, le plateau aura 25 danseurs présents, occupant tous les espaces alternatifs possibles (voir l'illustration de la page suivante). Remettez maintenant toutes les tuiles précédemment mises de côté (*videurs*, *stars du rock* et *raseurs*) avec les tuiles danseur restantes.

The Club (Le Club) – Règles

Joueur 1



Le joueur du côté haut du plateau peut pousser des danseurs (tuiles) sur le plateau à partir de la direction des flèches.

OUVRONS LE BAL ! (Début de la partie)

Chaque joueur pioche 3 tuiles du sac à son tour. Après examen de ces tuiles (recto et verso), le joueur les pousse, une par une, sur son côté du plateau de jeu. Vous pouvez utiliser les 7 cases devant vous et les deux cases de chaque côté du plateau de jeu les plus proches de vous (voir l'illustration). **A deux joueurs**, chacun joue des deux côtés opposés du plateau et alterne entre eux, **à trois joueurs**, les joueurs alternent l'utilisation du quatrième côté du plateau sur chaque troisième tour. Le barman connaît les secrets des danseurs ainsi vous pouvez vérifier le verso des 7 tuiles de votre côté à tout moment de la partie.

RENCONTRER VOTRE "AME SOEUR"

Pendant que de nouveaux danseurs se précipitent sur la piste de danse, poussés par les joueurs, ils poussent à leur tour d'autres danseurs devant eux

vers le centre de la piste (et parfois du côté opposé hors du plateau, et ce de manière permanente, ils sont alors remis dans la boîte et retirés de la partie). Maintenant qu'ils sont "collés" les uns aux autres (dans des cases adjacentes) ils peuvent devenir des couples s'ils se conforment aux "règles d'attraction" ci-dessous. Un joueur ne peut créer qu'un couple de la piste de danse sur son tour (exception : les stars du rock, voir ci-dessous). Quand les danseurs deviennent des couples ils quittent la piste de danse, et le Club, et continuent leur nuit ailleurs. Prenez ce couple du plateau et mettez-le à côté de vous. Comptez et enregistrez les PV que vous avez obtenus pour faire ce couple en fonction du diagramme des PV.

LES RÈGLES D'ATTRACTION DU CLUB

Pour que deux danseurs deviennent un couple ils doivent :

- 1.) **Etre dans les cases adjacentes (en diagonale ce n'est pas assez près)**
- 2.) **Etre dans les 9 cases blanches au centre même de la piste de danse**
- 3.) **ET avoir au moins deux "qualités" visibles communes (voir ci-dessous).**

QUALITÉS DE DANSEUR

Chaque danseur a 4 qualités visibles et une qualité "cachée" (indiquée au verso de la tuile). Les qualités visibles sont **le sexe**, **le goût musical** (représenté par le modèle d'habillement), **la corpulence** (taille du corps) et **"l'humeur"** (voyez les icônes sur chaque tuile sur la prochaine page). Etre de sexe opposé est considéré comme "une qualité visible commune" dans ce jeu.

DECOMPTE (on se parle)

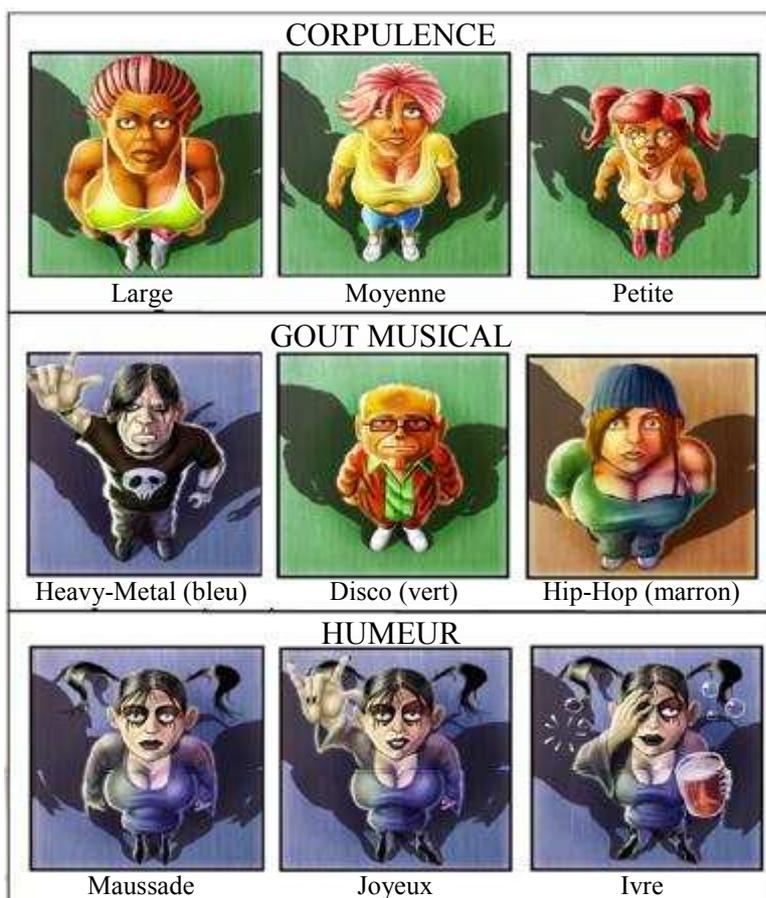
Pendant votre tour, vous ne pouvez constituer qu'un couple. Les couples scorent des PV dépendant de la façon dont ils vont ensemble. Les qualités visibles déterminent la valeur de base du couple comme suit :

The Club (Le Club) – Règles

Un couple qui a seulement le minimum de **deux qualités visibles communes** ne vaut qu'**un point** de base car ils ont probablement trouvé de la compagnie pour une seule nuit. Les couples qui ont **trois qualités communes** sont plus intéressés par l'autre et prennent date. Ils valent **trois points de base**.

Mais le Club ne serait pas ce qu'il est sans amour vrai. A chaque fois que Cupidon frappe, l'amour remplit deux cœurs et ils vivent ensuite heureux. C'est vrai si chacune des **quatre qualités visibles** est en harmonie et le couple chanceux marque de base **5 points** pour le joueur créateur du couple.

Ainsi les PV initiaux pour chaque couple sont 1, 3 ou 5, selon le nombre de qualités visibles communes, MAIS ces PV initiaux peuvent être changés par un facteur, les qualités cachées !



QUALITÉS CACHÉES (voir diagramme détaillé en dernière page, utiliser le comme référence)

Il y a toujours des choses au sujet des personnes que vous ne pouvez pas dire par un premier examen de leurs qualités visibles. Il en est ainsi au Club, où chaque danseur a une qualité cachée qui modifie également les PV que vous obtenez. C'est seulement quand vous avez pris ces qualités cachées en considération que vous pouvez dire que la "correspondance" fonctionne et déterminer ainsi vos PV finaux pour ce couple.

TUILES SPÉCIALES

Un videur fait partie du personnel de sécurité grincheux du Club. Si vous piochez un videur du sac, ne le poussez pas sur le plateau de jeu. A la place, vous pouvez enlever n'importe quelle tuile de la piste de danse.

Une star du rock est la superstar égoïste du Club. Quand vous piochez une star du rock, jouez-la comme n'importe quelle autre tuile en la poussant sur le plateau de jeu. La star du rock quitte le Club une fois qu'elle a recueilli une foule de fans tout autour d'elle, c'est-à-dire une fois qu'elle a été complètement entourée de chacun des 8 côtés (y compris en diagonale). Quand ceci se produit, le joueur qui a causé "l'entourage" retire la star du rock et les 4 danseurs adjacents du plateau de jeu. Le joueur peut alors coupler ces quatre danseurs 2 à 2, marquant des PV pour LES DEUX. Vous obtenez également un PV bonus de la star du rock elle-même.

The Club (Le Club) – Règles

Le raseur est vraiment ennuyeux ! Il est le type qui cherche la bagarre avec les hommes et harcèle les femmes. Quand vous piochez une telle tuile du sac, vous pouvez la mettre sur n'importe quelle case libre du plateau de jeu. Les danseurs qui sont adjacents au raseur ne peuvent pas se mettre en couple.

LE CLUB VA FERMER POUR CETTE NUIT (la fin de la partie)

Quand vous piochez la dernière tuile du sac, le slow final de la nuit commence à être joué au Club. Quand cette dernière tuile est placée, le club se ferme (et la partie est terminée). Vérifiez les PV. Le joueur qui a reçu le plus de PV gagne la partie. Mais les vrais gagnants sont déjà partis, naturellement.

Veillez revenir au club demain quand nous rouvrirons pour de nouveaux joueurs et promouvrons l'action. Ce sera samedi soir et de nouveaux cœurs isolés chercheront l'amusement (et l'amour).

The Club (Le Club) – Règles

"VOUS ÊTES QUI ? " (Qualités cachées détaillées, diagramme de référence)



Un danseur avec une **grosse pochette** donne aux couples **un PV supplémentaire**.



Tricher n'est jamais bon, mais pour un **danseur religieux** c'est deux fois pire. Un danseur religieux avec un **danseur marié** vaut **moins 4 PV**. Mais si deux **danseurs religieux** se rencontrent au Club, ils sont bénis d'un miracle et un tel couple vaut **3 PV supplémentaires**.



Si le type a une **corpulence "large"**, le couple vaut **deux PV supplémentaires** sauf si son partenaire est complètement ivre.



La **belle Roomie** signifie un amusement triple. Elle vaut **trois PV supplémentaires** mais seulement si vous étiez un couple d'un PV de base, pour la nuit.



Mais le vrai miracle est quand deux danseurs **timides** se rencontrent puisque ni l'un ni l'autre n'arrive à prendre l'initiative. Un tel couple vaut **trois PV supplémentaires**. La timidité peut vraiment vous inciter à manquer les plus grandes rencontres, cependant, *une belle Roomie n'a aucun effet* avec un danseur timide.



Une nuit est vraiment foutue si vous découvrez que votre partenaire a **une maladie**. Ceci diminue les PV d'un couple de **cinq** à moins que le partenaire n'étant pas porteur de la maladie ait été sobre (pas ivre). Dans ce cas, vous êtes chanceux qu'on ait été assez sensible pour avoir pris des précautions et vous ne perdez aucun PV. Si les deux danseurs ont une maladie, vous ne perdez aucun PV non plus.



Il est trop tôt pour commencer une nouvelle liaison si **vous avez récemment rompu**. La frustration vaut **moins deux PV** sauf si c'était seulement pour une nuit (une seule qualité visible commune). Ce cœur cassé signifie alors le sexe libre de toute culpabilité et vaut **deux PV supplémentaires**.



Un danseur avec **un enfant** diminue les PV du couple de **un** à moins que l'autre ait également un enfant. Le bonheur de la mono paternité mutuelle vous donne lors **deux** PV supplémentaires.



Un couple où l'un a le **goût adaptatif de la musique** est toujours considéré comme ayant la qualité musique commune (ajoutez une **qualité visible commune**).



Un danseur qui est déjà **marié** diminue les PV du couple de **deux** (2).



Un couple où on a la **bisexualité** est toujours considéré comme ayant la **qualité sexe** commune.



Vivre avec Maman a seulement un effet si l'autre danseur vit également avec Maman ou est marié. Ils n'ont alors aucun endroit pour aller et leur frustration vaut ainsi **moins 2 PV**.