

TOKYO PQQ DIVERS

Un jeu foireux plutôt profond. Pour 2 à 4 personnes à partir de 12 ans. Par Thade Precht.

Dès le matin dans les égouts, et le soir dans les bouges. La vie des scaphandriers de Tokyo, de sinistre réputation, sent mauvais du début à la fin. Les plus minables des minables sont, comme tous les soirs, attablés dans un boui-boui de Shinjuku, et ronflent sur leur temps perdu. Leurs pensées enfiévrées vacillent à travers les fosses à purin qui se déversent dans un nirvana infini d'ivresse et d'excès de confiance en soi. Seul point fixe de leur regard, le pot dégoulinant d'une mixture tord-boyaux, mélange de Jensaïrien et de Jepréfèrepassavoir. Une atmosphère moite et confinée, mais étrangement animée, suinte à travers l'air humide. Elle dégouline de la salive qu'ils inspirent et transpirent.

Les plongeurs étalent fièrement les précieuses trouvailles dénichées dans les égouts de Tokyo. Dans le brouillard de l'alcool, la morve se change en or et la mort-aux-rats en cocaïne. Et ça, ce n'était pas un diamant géant, qu'une mule a éjecté à la hâte dans les toilettes juste avant la descente de police ? Et au fait, les pièces d'argent qu'Akito prétend avoir trouvées ? Et le politicien momifié sur lequel Aoki bafouille tous les soirs ?

Dans ce jeu, deux à quatre personnes vont entrer en contact étroit – et gluant – avec la confrérie secrète des scaphandriers. Partagez leurs découvertes crasseuses et leur joie à chaque cochonnerie. Dans cet univers, chaque trouvaille a la même valeur. Mais suis les sages préceptes des sages scaphandriers et garde tes yeux chassieux bien ouverts : ça serait dommage de te faire voler tes prises sous le nez par le premier trou de balle venu !

CONTENU

70 cartes, dont:

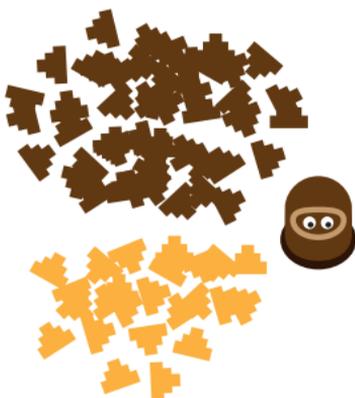
- 14 Foirages (X)
- 14 Apathiques (zZz)
- 42 Trouvailles

50 crottes, dont:

- 20 marron (1 point)
- 30 dorées (5 points)

1 plongeur

1 règle du jeu

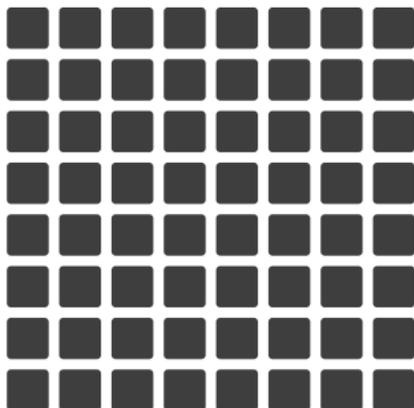


MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez-les face cachée (plaque d'égout vers le haut) en carré de 8 cartes sur 8.

Jetez les cartes supplémentaires aux toilettes (dans la boîte de jeu) sans les regarder.

Placez les crottes au bord de la zone de jeu : elles constituent une réserve générale. Placez le plongeur dessus. Et c'est parti !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Qui parmi vous peut se vanter des plus longues traces de freinage ? Pas de détails, par pitié, sauf si c'est absolument nécessaire ! Vous commencez. Soulevez la plaque d'égout de votre choix, et plongez dans la soupe brune.

Qu'avez-vous déniché ?



A1) Foirage / X

Domage, rien du tout. En clair : 0 point. En lot de consolation, vous pouvez regarder secrètement une carte face cachée. Remplacez-la au même endroit, dans la même position (sans la tourner). Terminez votre tour : la personne à votre gauche prend la suite.



B1) Apathique / zZz

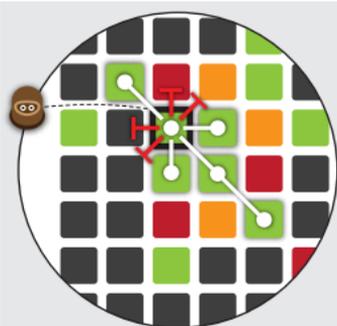
Ah, on s'est laissé aller à s'assoupir ? Ça arrive. 0 point. Vous avez de la chance dans votre malheur : Si vous êtes debout, maintenant, vous pouvez y aller. Retournez une autre plaque d'égout.



C1) Trouvaille

Très bien. Vous les voyez ? Les primes qui viendront récompenser vos efforts. La carte Trouvaille vaut 1 point. Prenez le plongeur et placez-le sur la Trouvaille. Comptez à présent combien de Trouvailles face visible sont positionnées en étoile ininterrompue autour du plongeur. Chacune de ces Trouvailles vous rapporte 1 point !

Par "en étoile", on entend : dans toutes les directions, à l'horizontale, à la verticale et en diagonale. "Ininterrompue" : sans que la ligne soit coupée par des Foirages ou des Apathiques révélés ou des plaques d'égout fermées. Comptez les points ensemble.



Exemple C1 :

Lu retourne la carte entourée en noir et pêche une Trouvaille. 1 point pour Lu. Elle place le plongeur sur cette Trouvaille. En étoile et sans interruption, on compte 5 autres Trouvailles autour du plongeur. Lu a donc gagné 6 points au total.

Principe fondamental : Toute carte retournée reste face visible. Seules les cartes consultées secrètement restent face cachée.

Les sages préceptes du scaphandrier :

„Qui prend trop de risques se met dans la caca, et repart souvent les mains vides...”

Vous avez déniché une Trouvaille ? (Cas C1)

Deux possibilités s'offrent à vous :

• Safety first !

Le mieux est l'ennemi du bien. Pour chaque point marqué, récupérez un caca de la réserve générale : crotte marron = 1 point ; crotte dorée = 5 points. Terminez votre tour : la personne à votre gauche prend la suite.

• No risk no fun – épisode 1 !

Ah, l'appât du gain. Tournez le plongeur vers une plaque d'égout face cachée adjacente, à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale. C'est fait ? Révélez la plaque d'égout ainsi désignée. S'il n'y a plus de plaque d'égout fermée autour du plongeur, vous devez jouer "Safety first" (voir plus haut).

Qu'avez-vous déniché ?

A2) Foirage / X

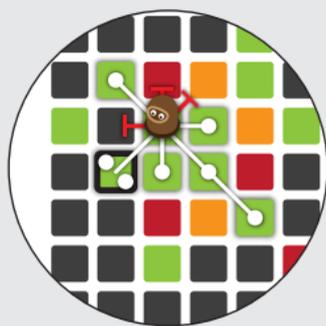
Perdu ! Vous retombez à 0 points (A1). Mais, comme toujours avec les Foirages, vous pouvez secrètement regarder une plaque d'égout face cachée. Remplacez-la au même endroit, face cachée. Terminez votre tour : la personne à votre gauche prend la suite.

B2) Apathique / zZz

Pas trop mal. La carte Apathique ne vous apporte aucun point supplémentaire. Mais vous ne repartez pas les mains vides : récupérez, sous forme de crottes, les points marqués lors de ce tour. Terminez votre tour : la personne à votre gauche prend la suite.

C2) Une nouvelle Trouvaille

Génial ! Cette carte Trouvaille ne vaut pas 1 point, mais 2 : voir exemple C2. Ajoutez ces points à ceux cumulés jusqu'ici.



Exemple C2 :

Avec l'exemple C1, Lu avait déjà cumulé 6 points. Elle décide de jouer "No risk no fun – épisode 1 !" et tourne le plongeur vers le bas, à gauche. Elle révèle la plaque d'égout adjacente (entourée en noir). Coup de bol ! Voici une autre Trouvaille. Puisque c'est la deuxième de son tour, elle rapporte 2 points à Lu, qui arrive donc à un total de 8 points.

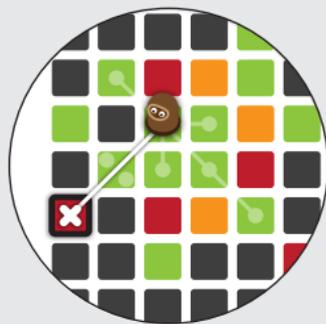
Les sages préceptes du scaphandrier :

„Qui prend trop de risques se met dans le caca, et repart souvent les mains vides...”

Vous avez encore déniché une Trouvaille ? (Cas C2)

Choisissez à nouveau: „Safety first !” ou „No risk no fun – épisode 2 !”

Attention : Jusqu'à la fin de votre tour, la position et l'orientation du plongeur restent les mêmes. Vous ne pouvez opter pour "No risk no fun – épisode 2 !" que si'il reste une plaque d'égout fermée dans la direction où regarde le plongeur, adjacente à celle que vous avez précédemment révélée. Si cette condition est remplie et que vous optez pour "No risk no fun – épisode 2 !", révélez la plaque d'égout correspondante. En fonction de ce que vous découvrez, suivez les règles A2, B2 ou C2. Chaque Trouvaille dénichée de cette façon au cours de votre tour vous apporte un point de plus que la précédente. Ainsi, la troisième Trouvaille rapporte 3 points, la quatrième 4, et ainsi de suite.



Exemple C3 :

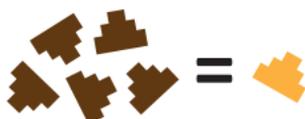
Avec sa Trouvaille de l'exemple C2, Lu a déjà marqué 8 points au total. Mais, démoniaque, elle tente encore sa chance et opte pour "No risk no fun – épisode 2". Le plongeur reste immobile. Lu doit à présent retourner la plaque d'égout à laquelle le plongeur fait face, directement adjacente à sa Trouvaille précédente (Dans le cas où il y a une plaque à retourner. Sinon, c'est

simple : on convertit ses points en caca, on ramasse et le tour est joué). Dans cet exemple, Lu peut encore retourner une plaque. Mais cette fois, c'est un Foirage (X) Crotte ! Au lieu d'engranger 3 points supplémentaires comme elle l'espérait, Lu a tout perdu. Si elle avait tiré au moins un Apathique à la place, elle aurait pu garder ses 8 points. Mais c'est ainsi : l'égout donne et l'égout reprend. Lu peut tout de même regarder secrètement la plaque d'égout face cachée de son choix. Son tour se termine et la personne à sa gauche prend la suite.

Les sages préceptes du scacaphandrier :

„Le plongeur en bois n'est autre qu'une aide pour le novice. Scacaphandrier expérimenté peut allègrement s'en passer.“

Gros caca, petit caca : Si vous avez 5 crottes marron (5 × 1 point), vous devez les échanger contre une crotte dorée (5 points).



FIN DE LA PARTIE

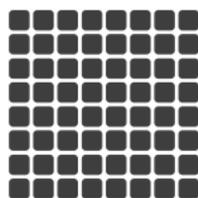
La partie se termine soit

- quand la dernière plaque d'égout a été ouverte et le tour de jeu au cours duquel elle a été ouverte touche à sa fin, **ou**
- quand la réserve générale de crottes est épuisée (les points qui ne peuvent être convertis sont alors perdus)

Comptez vos gains : la personne qui a amassé le plus gros tas de caca remporte la partie et le droit de présider à la table des habitués pendant trois mois sans se doucher. En cas d'égalité, la victoire est remportée lors d'un concours de pets !

VARIANTES

Vous en avez marre de toujours mariner dans le même caca ? Changez la disposition des cartes. Mais ne chiez pas dans la colle ! 60 cartes au moins, c'est la règle. Quelques exemples :



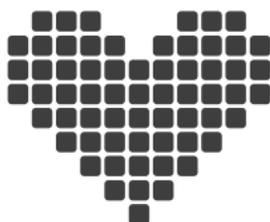
Carré simple
(8x8, 64 cartes)



Cercle de caca
(9x9, 68 cartes)



Emoji crotte
(11x10, 67 cartes)



Cœur de caca
(11x9, 63 cartes)



Bouse de vache
(9x9, 68 cartes)



Crâne de crotte
(9x10, 65 cartes)

N'oubliez pas : les trous dans la disposition auront une influence sur les points. Eh oui, "sans interruption" (v. cas C1) signifie aussi, bien entendu, sans trou au milieu de la ligne.