

THE BIG IDEA

Un jeu de
James Ernest

Sous licence de
Cheapass Games

Illustré par
Stéphane Boutin

RÈGLE DU JEU



SUIVEZ L'ACTUALITÉ
DE "THE BIG IDEA" SUR
WWW.FUNFORGE.FR

CONTENU DE LA BOÎTE

- ★ 92 cartes "CHOSE" (bleues)
- ★ 92 cartes "QUALIFICATIF" (vertes)
- ★ 30 cartes "VOTE" (violette)
 - ★ Dont 6 cartes "MEDAILLE" et 24 cartes "VOTE BLANC"
- ★ Ce livret de règle



Les cartes
"CHOSE"

Les cartes
"QUALIFICATIF"

Les cartes
"VOTE"

PRINCIPE DU JEU

Vous êtes un inventeur à la recherche de l'idée géniale qui va, bien évidemment, changer la face du monde.

Votre but va être de proposer à un public incroyablement incrédule (les autres joueurs) vos inventions les plus géniales, folles ou révolutionnaires et de le convaincre de voter pour vous.

MISE EN PLACE

Battez les cartes "CHOSE" et "QUALIFICATIF" séparément, puis placez-les en 2 pioches distinctes sur la table.

Distribuez à chaque joueur des cartes "VOTE" à raison d'1 carte "MEDAILLE" et d'autant de cartes "VOTE BLANC" moins 2 qu'il y a de joueurs autour de la table.

Ainsi, pour 3 joueurs, chacun recevra 1 carte "MEDAILLE" et 1 carte "VOTE BLANC" alors que pour 6 joueurs, chacun recevra 1 carte "MEDAILLE" et 4 cartes "VOTE BLANC".

Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes "CHOSE" et 3 cartes "QUALIFICATIF" pour constituer sa main de base qu'il garde secrète.

TOUR DE JEU

Note : à chaque tour de jeu, chaque joueur peut choisir de se débarrasser de ses cartes si celles-ci ne l'inspirent pas. Dans ce cas, il doit changer toutes ses cartes. Il ne peut échanger ses cartes qu'une seule fois par tour et il doit donc faire avec les nouvelles cartes ainsi piochées quoi qu'il arrive.

1/ CRÉATION DES INVENTIONS

Chaque joueur regarde ses cartes et, en panachant ces dernières comme bon lui semble, met au point en secret son invention géniale. Il est possible d'utiliser de 1 à 6 cartes pour chaque invention, cela n'a aucune incidence sur la valeur de cette dernière.



On est également totalement libre de la façon d'assembler ses cartes à partir du moment où l'on est capable de donner un sens à ce que l'on crée.

La signification d'une carte peut également être détournée si le joueur arrive à le justifier dans son argumentaire marketing. Seul le résultat compte !

Note : les légendes de bas de cartes n'ont rien d'obligatoire, elles ne sont présentes qu'à titre d'aide et d'illustration et peuvent être totalement ignorées lors de la création de l'invention.



Un bel exemple d'invention révolutionnaire !

2/ PRÉSENTATION DES INVENTIONS

En commençant par le premier joueur qui se manifeste (si plusieurs veulent commencer, les joueurs se mettent bruyamment d'accord sur celui qui prendra la main), chaque joueur va présenter son invention à l'aide d'un argumentaire bien senti et le plus convaincant possible.



Il est recommandé ici de ne pas ménager ses effets de suspense, dramatiques, ou toutes mises en scène que le joueur jugera nécessaire à sa présentation.

A l'issue de sa présentation, les cartes de son invention doivent être posées sur la table (il le fait dans l'ordre et à la vitesse qu'il veut suivant ce que sa présentation pourra dicter comme mise en scène).

L'un après l'autre, tous les joueurs vont ainsi présenter leur invention.

3/ VOTES ET RÉCOMPENSES

Une fois toutes les inventions présentées, chaque joueur prend ses cartes "**VOTE**" et, en même temps que ses adversaires, va les poser, faces cachées, sur les inventions des autres joueurs (il est interdit de voter pour soi) en posant sa "**MEDAILLE**" sur l'invention qu'il aura préférée et ses cartes "**VOTE BLANC**" sur les autres.

Une fois toutes les cartes "**VOTE**" posées, chacun retourne celles qu'il a reçues, le (ou les) joueur(s) n'ayant pas récolté de cartes "**MEDAILLE**" (ou le moins de cartes médailles) perd la manche et conserve une des cartes utilisées pour son invention à titre de point d'échec.



On vous avait bien dit que c'était super !

Toutes les autres cartes utilisées pour les inventions partent dans les défausses (chaque type de carte dans sa défausse spécifique) et tous les joueurs piochent de nouveau des cartes pour remonter leur main à 6 cartes (3 cartes "**CHOSE**" et 3 cartes "**QUALIFICATIF**").

Un nouveau tour commence alors.

Note : dans le cas où une pioche venait à s'épuiser, on mélange alors sa défausse pour faire une nouvelle pioche.

FIN DE PARTIE

La partie se joue en un nombre fixe de tours :

- ★ 3 joueurs : 7 tours
- ★ 4 joueurs : 6 tours
- ★ 5 joueurs : 5 tours
- ★ 6 joueurs : 4 tours

À l'issue de la partie, les joueurs ayant le moins de points d'échec seront sacrés meilleurs inventeurs.

Note : ces nombres de tours sont bien évidemment donnés à titre indicatif pour des parties d'une durée moyenne de 25 minutes environ et l'on est totalement libre de les augmenter ou de les réduire suivant la durée de la partie souhaitée.