

Le grand jeu de la

Vie



*Jeu éducatif aux vertus pédagogiques et astringentes,
pour personnes averties
possédant un jeu de 54 cartes complet*



“

Dédié à nos fe.ho.mmes qui nous aiment

”



Préliminaires



- * Nombre de joueurs : 3 - 4
- * Nombre de joueur idéal : 4
- * Durée de la partie : 20 à 45 minutes selon le mode de jeu.

L'objectif du Grand Jeu de la Vie (GJV) est de **mettre le plus d'enfants au monde** (si possible des génies) et empêcher les autres de mettre bas afin d'être le meilleur incubateur.

Si c'est la première fois que vous jouez au GJV, nous vous conseillons de faire quelques tours de jeux avec les *Simples Règles*, qui vous aideront à mieux comprendre les mécaniques centrales du jeu. Mais la partie prendra une toute autre dimension une fois que l'on se frotte aux *Règles Abondantes*.



Note des auteurs : Des termes éducatifs tels qu' « ovulation », « éjaculation », ou « joli coup de cintre » peuvent être employés durant une partie du Grand Jeu de la Vie, aussi nous prions les personnes opposées à la procréation et à la survie de l'espèce de ne pas jouer à ce jeu, ou du moins d'avoir la décence de n'en pas lire les règles.
Vous voilà avertis.

Objectif

L'objectif du grand jeu de la vie est de marquer le plus grand nombre de points en mettant au monde un maximum de nouveaux nés ou en avortant ceux de ses concurrents.

Pour ce faire, chaque joueur doit parvenir à associer des gamètes mâles (M) et femelles (F) - la **fécondation** - et les garder dans son utérus jusqu'à son prochain tour de jeu. A la fin de la partie, les points sont comptabilisés selon la valeur des nouveaux nés : plus l'écart entre le gamète F et le gamète M sera grand, plus le nouveau-né apportera de points.

On cumule les points après chaque manche et le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de points à la fin de

- 9 manches pour une *Partie à terme*
- 5 manches pour une *Partie prématurée*

Pour la première partie, il est conseillé de suivre les *Simplees Règles* pour comprendre les mécaniques centrales du jeu, mais le jeu ne prendra réellement son sens qu'une fois les joueurs aguerris pour se frotter aux *Règles Abondantes*



Simples Règles



“
Jouer sans les habits...yeah !
”

Mise en place

Le Grand Jeu de la Vie se joue avec un jeu de carte de 54 cartes. Séparer les cartes noires ♠♣ (Gamètes Mâles ou GM) des cartes rouges ♥♦ (Gamètes Femelles ou GF).

Pour les *Simplees Règles*, écarter les habillés (Roi, Dame, Valet). Les GM sont distribuées face cachée. Chaque joueur doit avoir un nombre égal de cartes : les cartes restantes (s'il y en a) sont écartées face visible dans la pile 'Mouchoir'.

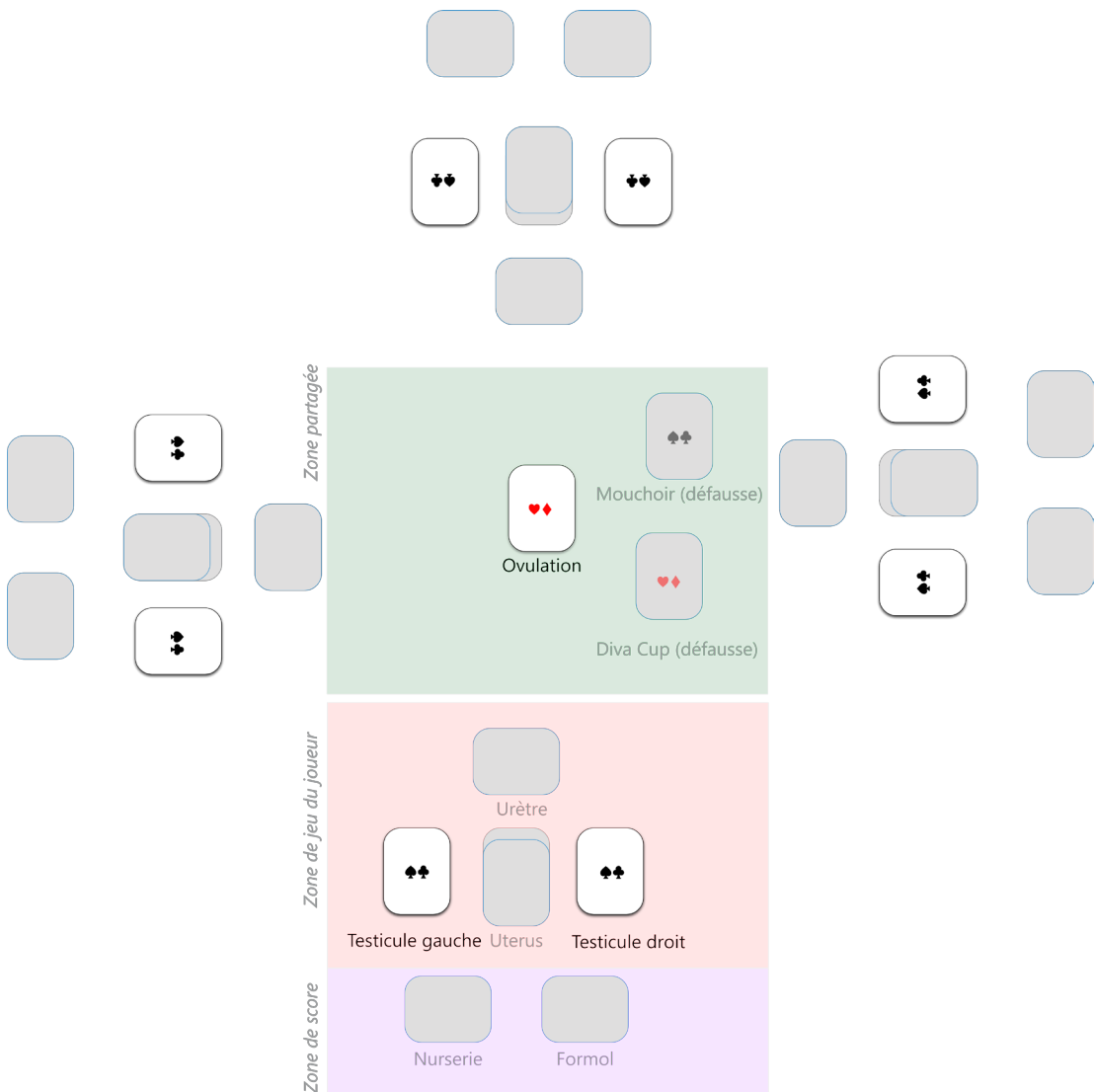
Chaque joueur mélange et répartit ses cartes en deux pioches à sa droite et sa gauche : ce sont ses pioches 'Testicules'. Dans les cas où les joueurs débutent avec un nombre de cartes impaire, ils choisissent quel 'Testicule' est plus rempli que l'autre.

Les gamètes femelle sont toutes empilées face cachées au centre du jeu et constituent la pioche 'Ovulation'. A côté de cette pioche se situera la défausse 'Diva Cup'.

Tous les emplacements en gris sur le schéma sont vides en début de partie (exception du mouchoir dans le cas où des cartes sont écartées).

Voici un plan de la mise en place du jeu pour 4 joueurs. En gris, les emplacements vides en début de partie (à l'exception du mouchoir, pouvant être déjà ensemencé).

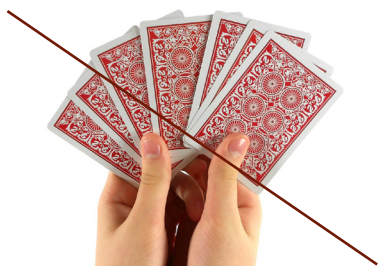




Consul ses gamètes

Chaque joueur pioche la première carte du **Testicule gauche** dans sa main gauche, la première carte du **Testicule droit** dans sa main droite. Il est important de ne pas mélanger les cartes de chaque Testicule : à chaque fois qu'un joueur posera une carte Gamère Mâle, il devra repiocher une carte dans la pile Testicule dont elle provenait. Lorsqu'un Testicule est vide, le joueur n'aura plus accès qu'à une seule carte.

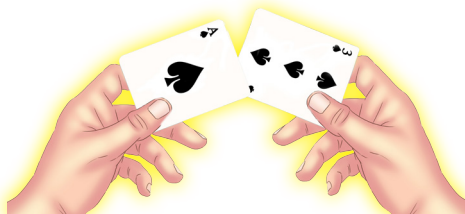
Illustrons cela pour les moins favorisés d'entre vous



N'importe quoi : déjà les cartes sont toutes mélangées entre elles, et en plus il faut pouvoir regarder ses cartes.

Pas l'arrière de la carte.

Et puis il ne faut en avoir que 2



Chapeau l'artiste, tu iras loin !

Vous êtes enfin prêt pour l'aventure de la vie : le premier joueur est celui ayant assisté à un avortement le plus récemment. A défaut, assisté à un enfentement.

Lorsque vient l'ovule

Phases d'un tour

1. OVULATION (Systématique)

Le joueur actif dévoile la première Gamète Femelle (GF) de la pioche 'Ovulation'.

2. ACTION (Systématique)

Le joueur actif a le choix entre trois actions :

- **Féconder :**

Le joueur pose n'importe quelle GM sur la GF ovulée : ce couple de cartes est rapatrié dans l'**Utérus**, il devient un **Embryon**. La gestation de l'Embryon durera un tour avant la **Mise au monde**.

- Faire une **Mère Porteuse** (on peut utiliser à loisir le verbe 'Mère-porter') :

Il s'agit d'une action offensive contre un concurrent disposant déjà d'un Embryon en gestation. Le joueur actif peut récupérer le gamète femelle d'un Embryon adverse à condition de jouer un gamète mâle lui permettant de réduire l'**Écart Génétique** (voir encart à la page suivante) de l'Embryon ciblé.

Le gamète mâle adverse est alors défaussé dans le Mouchoir. Le nouvel Embryon est placé dans l'Utérus du joueur actif. Il place l'Embryon comme une fécondation habituelle qui sera mis au monde au début de son prochain tour. Cet embryon pourra à son tour se faire mère-porter.

Ex : Caroline dispose d'un Embryon fécondé à partir d'un 2 ♥ et d'un 5 ♠, Mc Solaar peut faire une mère porteuse s'il dispose d'un gamète mâle strictement plus proche du 2 que le 5, par exemple :

- 4 ♣♣ - 3 ♠♠ - 2 ♠♠ (mais attention, il sera consanguin), ou encore 1 ♠♣. Or, MC Solaar a un as de trèfle. Il peut donc piquer le coeur de Caroline.

père castor raconte moi



l'Écart génétique

Chaque Embryon dispose d'un **Écart Génétique (EG)**. Il se calcule en soustrayant la carte la plus haute du couple par la plus basse.

A/ Un Embryon 4 ♥ / 9 ♣ a un EG de $9-4=5$

B/ Un Embryon 10 ♦ / 1 ♣ a un EG de $8-1=9$

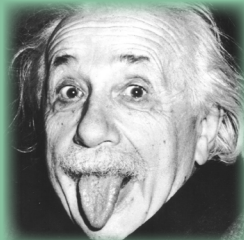
C/ Un Embryon 3 ♦ / 3 ♠ a un EG de $3-3=0$

Le jeu *encourage* le brassage génétique car plus l'EG d'un Embryon est grand, plus le nouveau-né rapportera de points en fin de manche, l'écart génétique servira alors de bonus de score.

Mais le jeu *facilite* la consanguinité car plus l'EG d'un Embryon est petit plus le risque de se faire Mère-porter est faible.

Les Nouveaux-nés avec un EG = 0 sont considérés comme **Consanguins Complets**.

relie chaque exemple A, B et C ci-dessus à l'image de célébrité correspondante :



- **Se Retenir :**

Si le joueur actif ne peut pas ou ne souhaite ni féconder ni mère-porter, il lui reste l'option de se retenir. Il pose alors un GM devant lui face cachée sur l'emplacement **Urètre**.

Durant le tour de table qui suit la retenue, si un concurrent ne féconde pas le gamète femelle ovulé à son tour, un joueur qui s'est retenu peut éjaculer pour le féconder avant la phase de **Menstruation**. S'il parvient à féconder de cette manière, il place l'Embryon comme une fécondation habituelle qui sera mise au monde lorsque viendra son tour (*voir le cas particulier de la Fécondation Express dans l'encart un peu plus loin*).

Si le joueur n'a pas trouvé d'occasions de vider son urètre pendant tout un tour de jeu, au début du tour suivant la retenue, il défausse le gamète dans le Mouchoir.

3. ÉJACULATION RETENUE (optionnelle)

Si le joueur actif n'a pas fécondé le Gamète Femelle ovulé au début de son tour (par exemple s'il a Mère-porté ou s'il s'est Retenu) il ouvre une opportunité aux joueurs qui se sont Retenus :

Avant de passer à la phase de **Menstruation**, le joueur actif doit faire une annonce. Tous les joueurs ayant un GM Retenu dans leur Urètre choisissent s'ils veulent féconder le GF délaissé : Si oui, ils posent le GM Retenu face caché sur le GF Délaissé.

S'il n'y a aucune éjaculation : On passe à la phase de Menstruations

S'il y a une seule éjaculation : Le joueur concerné récupère l'Embryon et le place dans son utérus.

S'il y a 2 éjaculations ou plus : On compare les Gamètes Mâles fraîchement éjaculés, celui réalisant le plus faible Écart Génétique remporte l'Embryon et le place dans son Utérus. Les Gamètes Mâles vaincus sont défaussés dans le 'Mouchoir'.

père castor raconte moi



La fécondation express

Évènement rare désignant un phénomène encore inexpliqué par la science.

Si le J1 s'est retenu, et que le joueur jouant juste avant lui ne féconde **pas** le Gamète Femelle ovulé, alors le J1 peut éjaculer pour féconder ce Gamète. Comme le J1 entame son tour tout de suite après, cet Embryon est immédiatement mis au monde.

En cas d'ex aequo, les Gamètes Mâles réalisant un Écart Génétique identique sont immédiatement défaussés dans le Mouchoir. Si après cela il reste encore des Gamètes Mâles en lice, c'est celui restant avec le plus faible EG qui remporte.

4. MENSTRUATIONS (Optionnelle)

Si personne n'a fécondé le Gamète Femelle ovulé en début de tour, il est défaussé dans la pile Diva Cup.

0. MISE AU MONDE / MOUCHOIR (systématique)

Si le joueur dispose déjà d'un EMBRYON en gestation il le **Met au Monde**. Il pose alors le couple de cartes face visible sur sa pile '**Nurserie**'. Le décompte des points sera réalisé à la fin de la

manche.

Si le joueur retient encore un gamète mâle dans son 'Urètre', il le défause dans le Mouchoir avant d'entamer un nouveau tour.

Avortement

A tout moment, en réponse à une fécondation d'un concurrent (peu importe qu'elle soit une fécondation directe, une mère porteuse ou suite à une retenue) il est possible de procéder à son **Avortement**. Il faut pour cela, jouer le 2e Gamète Mâle ayant la même valeur que celui utilisé pour la fécondation.

Ex : Jean-Bruno utilise son 4 ♣ pour féconder un 6 ♥ ovulé au début de son tour. Marie-Michaëlle a comme première carte de son 'Testicule' gauche le 4 ♠, elle peut donc le jouer au moment où Jean-Bruno réalise sa fécondation afin de le contrer.

Le joueur qui réalise l'avortement récupère les 3 cartes (les deux de la fécondation ciblées + le Gamète Mâle servant pour avorter) et les place sur sa pile **Formol**. Cela lui rapportera des points.

Dernière ronde

Lorsqu'un joueur pose sa toute dernière carte (ses deux Testicules sont vides et il n'a plus de carte en main) il doit l'annoncer à tout le monde. Il déclenche ainsi le tout dernier tour de table de la manche qui s'achèvera après sa prochaine **phase 0 - mise au monde / mouchoir**.

Durant ce tour chaque joueur peut continuer à mettre au monde, féconder, mère-porter, avorter, ou se retenir normalement.

Cependant, dans la mesure où seul le joueur ayant annoncé la fin du tour reviendra à sa phase 0, les fécondations lancées durant le dernier tour n'iront pas à terme et ne rapporteront aucun point.

En revanche les avortements réalisés durant ce tour sont immédiatement posés sur la pile Formol il sont donc bien comptabilisés normalement à la fin de la manche.



Fin de la manche

Décompte des points

A la fin de la manche chaque joueur comptabilise ses points selon les règles ci dessous :

Formol : Chaque Avortement = 3 points

Nurserie : Chaque Nouveau-né = 5 points + EG

Malus de consanguinité = Plus un joueur met au monde de CONSANGUINs COMPLETs (i.e. un nouveau-né avec un EG = 0) plus il diminue le nombre de points qu'ils rapportent. Chaque CC au delà du premier fait baisser la valeur de chacun des CC d'1 point :

1 CC = 5pts

2 CC = 4pts + 4pts

3 CC = 3 pts + 3pts + 3 pts

etc.

Fin de la manche

Les points de la manche sont cumulés à ceux des manches précédentes. Puis on entame la manche suivante, le 2e joueur de la manche terminée devient le nouveau premier joueur.

Fin de la partie

A la fin de **9 manches** (5 manches pour une partie prématurée) le joueur ayant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Il est l'avenir de notre espèce et peut être révééré comme un héros des temps modernes.



Règles Abondantes



“
Encore plus (de) fluide
”

Mise en place

La mise en place et le déroulement du jeu sont semblables en tout points.

On y ajoute :

_ Les 6 cartes habillées rouges ♥♦ (les **Ovules Royaux**) que l'on mélange avec le reste des Gamètes Femelles de la pioche 'Ovulation.

_ Les 6 cartes habillées noires ♠♣ (les **Spermatozoïdes Impériaux**) à mélanger avec le reste des Gamètes Mâles avant de les distribuer dans les Testicules des différents joueurs.
Ces cartes auront des effets spéciaux qui pimenteront le jeu !



Ovules royaux

Les habillés rouges ♥♦

Fécondation :

Lorsqu'un habillé rouge (appelé Ovule Royal ou OR) est ovulé, il peut être fécondé à partir de n'importe quel Gamète Mâle **À L'EXCEPTION DES SPERMATOZOÏDES IMPÉRIAUX.**

C'est la seule chose un peu difficile à saisir de ces règles, profitez-en pour faire fonctionner votre mémoire.

Avortement :

Les fécondations comprenant un OR peuvent être avortées selon les mêmes règles qu'auparavant.

Ex : Dominique Strauss Kahn éjacule sur un ovule royal Reine avec 2♠, Nicolas Bedos peut poser son 2♣ pour avorter le Strauss qui a balancé la sauce.

Mère-porteuse :

Pour réaliser une Mère Porteuse sur un Embryon composé d'un OR, il faut utiliser n'importe lequel des Spermatozoïdes Impériaux, mais **il est impossible d'utiliser une carte simple.**

Rien n'empêche de faire des mères porteuses successives, n'importe quel Spermatozoïde Impérial ayant la capacité de mère-porter n'importe quel Ovule Royal sans hiérarchie.

Ex : Socrate veut mère-porter la D♥ de Nicolas Sarkozy. Il ne peut pas le faire avec son 5♠, mais peut le faire avec son R♠. Il rapatrie donc l'Embryon. Mais la partie étant pleine de rebondissements, c'est Bozo le Clown au tour suivant qui mère-porte l'Embryon de Socrate avec une D♣.

Une fois les embryons mis au monde, voici les effets qui s'appliquent :



Roi "Sang Royal" :

Le nouveau-né incluant un roi ♥♦ rapporte **10 points** à la fin de la manche.



Dame "Petite Mère des peuples" :

0 point à la fin de la manche.

Au moment où cette fécondation arrive à terme (durant la phase 0), le joueur a le droit de récupérer le dernier nouveau-né du concurrent de son choix. Ce nouveau-né "volé" sera comptabilisé normalement pour son nouveau géniteur.



Valet "Assassin Royal" :

5 points à la fin de la manche

Au moment où cette fécondation arrive à terme (durant la phase 0), le joueur a le droit de retirer de la manche un Embryon en cours de gestation chez le concurrent de son choix. Il ne s'agit pas d'un avortement et ne rapportera pas de points supplémentaires en fin de manche. Les gamètes de l'Embryon sont défaussés respectivement dans le 'Mouchoir' et dans la 'Diva Cup'.

Spermatozoïdes Impériaux

Les habillés noir ♠♣

Les **Spermatozoïdes Impériaux** (SI) peuvent être utilisés :

_ Comme des Gamètes Mâles pouvant féconder, avorter ou mère-porter des Ovules Royaux (et **seulement** des Ovules Royaux !).

_ Comme des cartes bonus ayant chacune un pouvoir (précisés dans la page suivante). Une fois utilisées comme carte bonus, les SI doivent être défaussés.

Fécondation :

Les **Spermatozoïdes Impériaux** ne **peuvent pas** être utilisés pour **féconder** un gamète femelle, *sauf les Ovules Royaux*.

Avortement :

Les fécondations contenant un SI peuvent être avortées de la même manière qu'auparavant.

Mère-porteuse :

Les SI peuvent être joués durant son tour pour mère-porter un Embryon incluant un Ovule Royal, même si un autre SI faisait partie de l'Embryon.

Les SI peuvent être joués en réponse à une action d'un concurrent :



Roi "Manif pour Tous"

Annule un avortement

Le GM joué pour avorter et le Roi ♠♣ joué en "Manif pour Tous" sont tous deux défaussés. Aucun point n'est remporté dans l'action et l'Embryon ciblé par l'avortement reste intact. Une belle victoire pour les pro-vies !



Dame "Amour Maternel"

Annule une mère-porteuse

Le GM joué pour mère-porter et la Dame ♠♣ jouée en "Amour Maternel" sont tous deux défaussés dans le Mouchoir. Aucun point n'est remporté dans l'action et l'EMBRYON ciblé par l'avortement reste intact.



Valet "Guilde du Cintre" :

Avorte une fécondation en train de se réaliser, quelque soit les gamètes impliqués.

Comme un avortement habituel, les 3 cartes sont placées sur la pile 'Formol' et rapportent 3 points à la fin de la manche.

Ainsi dans un tour, le Joueur 1 décide de **féconder** mais joueur 2 le fait **avorter avec le Valet♠** mais le Joueur 3 **annule l'avortement** avec un Roi♣. Au final, le Joueur 1 peut garder son embryon. Bien entendu, le Joueur 1 aurait très bien pu être moins sympa.

Vous voilà enfin prêts à devenir grand maître du GJDLV.

Ce jeu est un don du ciel, n'oubliez pas de le **partager**, **l'enseigner**, créer vos variantes maison, bref, en finir définitivement avec les jeux idiots que sont la bataille corse, le tas de merde et le Poker. Devenez notre Patrick Bruel, un jour le GJDLV deviendra peut-être un sport !

