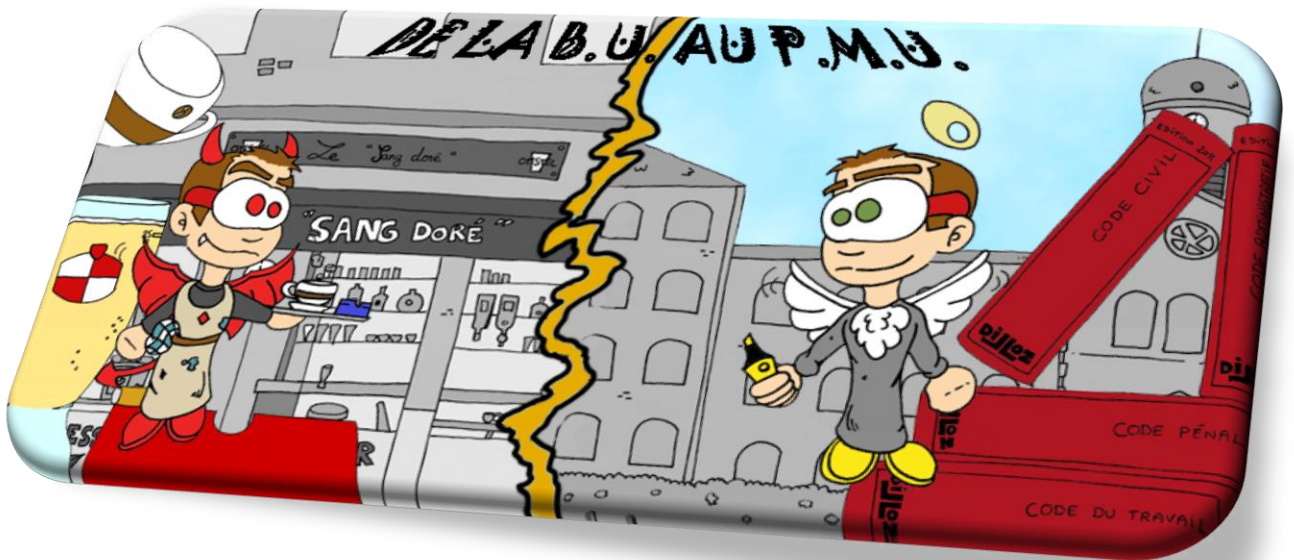


De la B.U. au P.M.U.



De 6 a 16 joueurs.

De la B.U. au P.M.U...

Brillant étudiant, vous vous étiez inscrit dans une des facs de droit françaises. Votre but : devenir avocat. Et pour y parvenir, vous aviez décidé de vous mesurer aux autres étudiants. Mais vos révisions incessantes à la bibliothèque universitaire et les nombreuses pauses vont ont peu à peu conduit au *Sang Doré*, le bar situé juste en face de l'université. Depuis, vous refaites sans cesse le monde avec les habitués pour savoir qui va se faire payer la prochaine tournée... et une chose est sûre, ce sera vous !

Contenu.

- 14 cartes POUR spéciales juré.**
- 14 cartes CONTRE spéciales juré.**
- 13 cartes JURES.**
- 1 carte PRESIDENT DU JURY.**
- 2 cartes POUR spéciales plaideur.**
- 2 cartes CONTRE spéciales plaideur.**
- 16 cartes TOURNEE GENERALE !!!**
- 2 x 8 cartes PRESSE de A à H.**
- 1 carte MOTIVATION.**



But du jeu.

Le but du jeu est de devenir l'heureux bénéficiaire de la prochaine tournée.

Principe general.

Les joueurs s'affrontent lors de différentes discussions, où ils doivent plaider le « pour » ou le « contre ». Le joueur perdant de chaque discussion est éliminé de la partie.



Tour de jeu.

Chaque tour est divisé en grandes phases :

- ❶ Les différents journaux de la manche sont tirés au sort. Chaque joueur tire une carte presse et prend connaissance de son contradicteur.
- ❷ L'affaire du journal A est résolue. Les deux plaideurs tirent les cartes pour/contre puis lance le dé pour connaître leur affaire.
- ❸ Les deux plaideurs ont 3 minutes de préparation.
- ❹ Au bout du temps de préparation, les deux plaideurs de l'affaire suivante (ici la B) tirent à leur tour le pour/contre de leur affaire, et commencent à la préparer pendant que l'affaire précédente est discutée.
- ❺ Les joueurs restants (qui ne plaident pas et ne préparent pas leur affaire) tirent une carte juré.
- ❻ L'affaire A est plaidée. Les deux plaideurs ont 3 minutes de débats pour convaincre le jury.
- ❼ Le jury rend son verdict. Chaque juré vote en montrant sa carte pour ou sa carte contre. **En cas d'égalité, le vote du président du jury est la décision finale.** On passe à l'affaire suivante (ici la B) en tirant au préalable une nouvelle affaire (ici la C). Les joueurs concernés par le ❺ forment le jury, y compris ceux ayant déjà plaidé.
- ❽ Après la délibération du jury, mais avant le verdict de celui-ci, les joueurs peuvent utiliser -une seule fois dans toute la partie- leur carte *tournée générale*. Cette carte permet de cibler un membre du jury et inverser son vote, sans le regarder avant toutefois.

Un joueur, même éliminé dès sa première affaire, reste dans le jeu en tant que membre des jurys.

Il est du devoir du jury de veiller au respect du temps de préparation et de parole de chaque joueur.

Tableau des tours.

Voici un tableau montrant le déroulement des affaires suivant le nombre de joueurs (jusqu'à 16).

NBRE	Tour1 /jurys	Tour2 /jurys	Tour3 /jurys	Finale /jurys
6	ABC /2	AO /4		A /4
7	ABCO /3	AO /5		A /5
8	ABCD /4	AB /4		A /6
9	ABCD O /5	ABO /5	AO /7	A /7
10	A → E /6	ABO /6	AO /8	A /8
11	A → EO /7	ABC /7	AO /9	A /9
12	A → F /8	ABC /8	AO /10	A /10
13	A → FO /9	ABCO /9	AB /9	A /11
14	A → G /10	ABCO /10	AB /10	A /12
15	A → GO /11	ABCD /11	AB /11	A /13
16	A → H /12	ABCD /12	AB /12	A /14

MOTIVATION: dans le tableau, le **O** représente la carte MOTIVATION. En effet, afin de préserver l'équilibre du jeu, il se peut dans certains cas qu'un joueur ne plaide pas durant un tour. La carte MOTIVATION est mélangée avec les cartes affaires. Le joueur l'ayant tirée est exempté de plaidoirie pour le tour, mais participe tout de même aux jurys.

Un joueur ayant tiré la carte MOTIVATION à un tour plaide automatiquement le tour suivant. Pour cela, il tire une carte affaire avant que la cartes MOTIVATION soit remise dans les cartes affaires (si besoin est).

Fin du jeu.

Le gagnant est le joueur ayant remporté toutes ses affaires.

Maxime Diet-loisier,
2007

