

# PALAB

Repas de famille. Les tontons et les tantines sont réunis. Ce qui veut dire que les palabres commencent à fuser dans tous les sens. Protégez-vous, personne n'est à l'abri ! Les secrets de tous les cousins et cousines sont en grand danger... qui va devenir la honte de la famille ?

## Contenu :

- 10 cartes événement
- 8 cartes secret
- 76 cartes palab

## Mise en place :

1. Mélanger **les cartes secret** puis en distribuer 1 à chaque personne. Chacune des personnes met la carte qu'elle a reçue devant elle, face cachée, et ne peut pas la consulter. Les cartes secret non distribuées sont remises dans la boîte.
2. Mélanger **les cartes événement** et former une pioche face cachée au centre de la table.
3. Mélanger **les cartes palab** puis en distribuer 3 à chaque personne. Ces cartes composent la main de départ de chaque personne et ne sont visibles que par elle. Le reste des cartes forme une pioche face cachée à côté de la pioche des cartes événement.
4. Garder un espace à côté de la pioche de carte palab pour les cartes qui seront jouées. Garder un espace à côté de la pioche de carte événement pour les cartes défaussées.
5. La première personne à jouer sera la dernière personne à avoir raconté un secret qu'elle avait promis de garder, « *oui tah, à qui je vais aller répéter ça ?* ». Eh bien, apparemment à la Terre entière.

### EXEMPLE VISUEL DE LA MISE EN PLACE

## But du jeu :

Gagner ? Non, ici, rien de tout ça. Il n'y aura **qu'un seul perdant** : la première personne dont l'ensemble des secrets sera révélé. Autrement dit, la première personne qui **perd deux manches**. Elle devient alors la honte de la famille. Ses tantes lui disent « *enn bon zenfan kouma twa ? Mo pa ti pou krwar...* »<sup>1</sup>, tandis que son grand-père lui retire des mains l'enveloppe qu'il lui avait offerte, remplie de billets de Gaëtan Duval (Rs 1000, pour ceux qui ont du mal à suivre). Les autres peuvent être rassurés, leurs secrets sont toujours bien gardés... pour l'instant.

## Déroulé de la partie :

La partie se déroule sur plusieurs manches. La **jauge à palab** est un montant commun qui va grandir au fur et à mesure de la partie en fonction des cartes jouées. Une manche se termine quand le montant

---

<sup>1</sup> « *Un aussi bon enfant que toi ? Je ne l'aurais pas cru...* »

de la **jauge à palab** dépasse 99. La personne qui fait dépasser ce seuil de 99 est celle qui perd la manche. À la fin d'une manche, la personne qui a perdu doit **révéler son secret**. Elle bénéficiera de l'effet de ce secret pour le reste de la partie. Si la personne qui a perdu a déjà révélé son secret, elle perd la partie (et devient accessoirement la honte de la famille). Elle peut, si elle le souhaite (on ne force pas les gens !), révéler un vrai secret (petit ou gros) aux autres.

## Déroulé d'un tour :

Le tour d'une personne se découpe en deux étapes obligatoires et une étape optionnelle : 1. **Jouer une carte** puis 2. **Compléter sa main** sont obligatoires tandis que 3. **Utiliser un secret** est optionnel.

### 1. Jouer une carte

La carte jouée peut être, soit une carte de la main de la personne dont c'est le tour, soit être la première carte de la pioche palab.

#### A. Une carte de la main :

La personne joue une carte de sa main, face visible, au sommet de la pile des cartes jouées, puis annonce le montant de la jauge à palab.

#### B. La première carte de la pioche palab :

Il n'est possible de réaliser cette action que dans les cas suivants :

- La main de la personne est vide, dans ce cas c'est **obligatoire**,

*OU*

- La jauge à palab a atteint un montant d'au-moins 89, dans ce cas c'est **optionnel**.

La personne **révèle la première carte de la pioche palab**, qu'elle **joue** au sommet de la pile des cartes jouées, puis annonce le montant de la jauge à palab. Si la carte révélée offre un choix, c'est la personne dont c'est le tour qui décide. Si la carte révélée fait la jauge dépasser 99, elle perd la manche.

Quand une carte qui possède une étoile est joué, elle déclenche un événement. Voir [**Carte événement**].

### 2. Compléter sa main

Après avoir joué, la personne dont c'est le tour pioche la première carte de la pioche palab et l'ajoute à sa main. Elle recommence jusqu'à compléter sa main à hauteur de 3 cartes.

Il existe différents cas où la personne **ne pioche pas** :

- Si elle a déjà **3 cartes ou plus** - sauf si le jeu lui indique que sa main peut contenir plus de cartes.
- Si un élément du jeu (une carte jouée ou un événement) l'empêche de piocher.

Si la pioche est vide, récupérer l'ensemble des cartes palab qui ont été jouées, sauf la dernière, et les mélanger pour former une nouvelle pioche.

Quand une personne a fini de jouer et de piocher, c'est au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, à part si le sens du jeu a été inversé.

### 3. Utiliser un secret

Après avoir perdu une manche, la personne concernée doit révéler son secret.

Un secret peut être **utilisé durant n'importe lequel des tours** d'une personne durant la manche. Il se déclenche toujours **avant de jouer une carte**. Puis le tour de la personne se déroule normalement : jouer puis piocher.

Les secrets peuvent prendre deux formes :  $\infty$  (l'effet perdure durant toute la partie) ou *symbole tourner la carte* (l'effet ne s'active qu'une fois par manche - faire pivoter la carte à 180 degrés pour indiquer que son effet a été utilisé pour cette manche).

- $\infty$  : Commencer la manche avec 4 cartes. Compléter sa main à 4 cartes.
- *Symbole tourner la carte* : Défausser autant de cartes que vous voulez puis piocher autant de cartes. Interdit de défausser la carte Bol Renversé.
- *Symbole tourner la carte* : Skip. **Ne pas jouer de carte.**
- *Symbole tourner la carte* : La prochaine carte que vous jouez vaut 0.
- *Symbole tourner la carte* : La valeur de la prochaine carte que vous jouez est son opposé. Une carte positive devient négative, et inversement.
- *Symbole tourner la carte* : Jouer une carte qui fait la jauge à palab dépasser 99, puis réduire de 20 le montant. Pour le reste de la manche, compléter votre main à 2 cartes.
- *Symbole tourner la carte* : Ajouter à votre main une carte de la pile des cartes jouées.
- *Symbole tourner la carte* : Échanger votre main avec une autre personne.

### Nouvelle manche :

1. Mélanger les événements et reformer la pioche.
2. Mélanger les palab puis en distribuer 3 à chaque personne et reformer la pioche. Selon les secrets révélés, le nombre de cartes reçues peut varier.
3. Redresser les secrets révélés qui ont été utilisés et qui pourront à nouveau servir pour cette manche.
4. La personne qui a perdu la manche précédente relance la nouvelle manche. Le sens du jeu redémarre dans le sens horaire. Les manches suivantes se déroulent de la même façon.

### Cartes palab

Toutes les cartes sont en 4 exemplaires sauf *Bol renversé* et *Super Skip* qui sont en 2 exemplaires.

- **De 2 à 9** – Ajouter la valeur de la carte au montant de la jauge à palab.
- **0/24, 1/11, ±10** – Carte qui nécessite un choix. Ajouter la valeur de la carte au montant de la jauge à palab. Une valeur négative en diminue le montant.
- **Miroir** – Copier la dernière carte sur la pile des cartes jouées. Si un miroir est joué sur un autre miroir, alors c'est la dernière carte non-miroir qui a été jouée qui est copiée. Si un miroir est joué sur aucune autre carte, alors il ne copie rien et vaut 0.
- **Reverse** – Inverser le sens du jeu.
- **Toem** – Désigner une personne. C'est à elle de jouer. Le reste de la partie continue à partir d'elle. La personne qui a joué cette carte ne pioche pas.
- **Ce qui est à moi est à toi** – Donner toute sa main à une personne (de son choix) et recevoir l'ensemble de la main de cette personne en retour. Il est possible de donner une main de 0 carte.

- **Jauge à palab MAX** – Monter le montant de la jauge à palab à 99.
- **To fou** – Annule la dernière carte jouée. Effet jouable à votre tour ou durant un tour adverse. La personne dont la carte a été annulée complète sa main puis rejoue. La personne qui a joué cette carte ne pioche pas. Il est possible de To fou un To fou.

*OU*

- Uniquement à votre tour, cette carte vaut 12.
- **Skip** – Passer son tour.
- **Super Skip** – Passer son tour 2 fois de suite. La personne qui joue cette carte la place devant elle et non sur la pile des cartes jouées. Après le second tour sans jouer, la carte est placée dans la défausse. Durant ces 2 tours, la personne ne pioche pas.
- **Bol renversé** – Ne peut pas être défaussé. Si cette carte est jouée par une personne, elle perd instantanément la manche.

## Cartes événement

Si une personne joue une carte avec une étoile, elle réalise dans l'ordre les actions suivantes :

1. Compléter sa main,
2. Révéler la première carte événement,
3. Déclencher son effet.

Certains événements se déroulent « *dans l'ordre du tour* ». Dans pareil cas, le tour de la personne qui a révélé l'événement étant terminé, c'est la personne suivante dans le sens du jeu qui est la première dans l'ordre du tour de jeu.

1. Défausser votre carte blanche de plus petite valeur. Ne rien défausser si vous n'avez pas de carte blanche.
2. Défausser une carte mauve de votre choix. Ne rien défausser si vous n'avez pas de carte mauve.
3. Chaque personne donne une carte de sa main de son choix à la personne à sa gauche et une carte à la personne à sa droite. S'il manque des cartes à une personne, elle pioche le nombre de cartes manquantes pour pouvoir réaliser cette action.
4. Si le montant est de 49 ou moins, +40 à la jauge à palab. Si le montant est de 51 ou plus, -20 à la jauge à palab.
5. Révéler autant de cartes que de personnes + 1. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque personne prend une carte qu'elle ajoute à sa main. La carte qui n'a pas été prise est automatiquement jouée. Si la carte fait dépasser 99, elle est défaussée.
6. La jauge à palab passe à 99. Si le montant est déjà à 99, le montant passe à 66.
7. Chaque personne donne l'ensemble de sa main à la personne suivante dans l'ordre du tour de jeu.
8. Les cartes dans les mains sont mises en commun. Mélanger et redistribuer ces cartes en rendant autant de carte que ce que chacun a donné.
9. Personne ne peut piocher jusqu'au prochain événement.
10. Chacun révèle une carte de sa main. Mettre ces cartes en commun, les mélanger et les remettre au-dessus de la pioche palab.