

# Le déjeuner des canotiers

Dans la peau d'Auguste Renoir

3 à 6 joueurs – 40 min – 8 ans

## 1) présentation

Dans « Le déjeuner des canotiers » vous incarnez le célèbre peintre impressionniste : Auguste Renoir. Nous sommes en Avril 1880 et vous avez invité vos amis à la Maison Fournaise afin de réaliser votre nouvelle œuvre. Vos convives sont exigeants et il vous faudra faire preuve de diplomatie et de tact. Faites plaisir à tout le monde afin que votre peinture puisse refléter la joie et la gaieté. Interrogez vos amis et tentez de les satisfaire au mieux.

## 2) matériel

60 décorations

6 paravents

6 plateaux

6 boîtes / tables

6 cartes « favori »



6 cubes

6 lots de 14 personnages

14 enveloppes « personnage »

42 cartes « vœu » (cf. annexe 1)

5 cartes « valeur des décorations »

10 cartes « échanges » : 5 cartes avec le symbole « décoration »  , 5 cartes sans symbole « décoration »   
(cf. annexe 2)

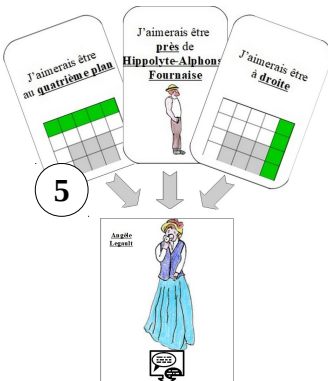
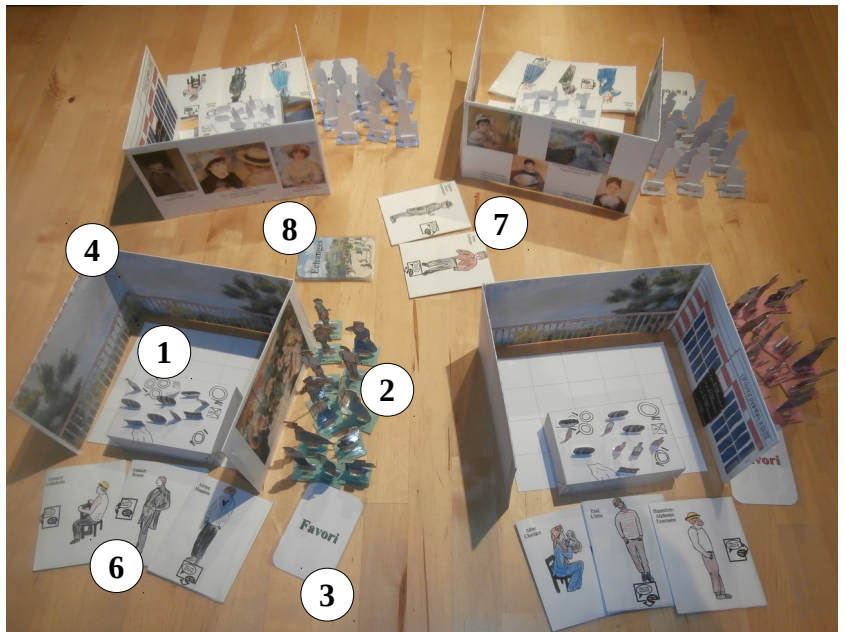


## 3) But du jeu

Placez les différents personnages du tableau en essayant de satisfaire le plus de vœux possible.

## 4) mise en place

- Donnez à chaque joueur 1 paravent, 1 plateau, 1 boîte table, 1 carte « favori », les 14 personnages et 10 décorations. Chaque joueur place son plateau avec la zone grise devant lui, place la table sur la zone grise et pose les décorations dessus (1), met ses personnages à côté afin de tous les voir (2), garde à proximité sa carte « favori » (3) et place son paravent afin de cacher son plateau (4).



- Placez 3 cartes « vœu » dans chaque enveloppe « personnage » (5) : les 3 cartes « vœu » représentent les souhaits du personnage. Certains souhaits peuvent être contradictoires.

- Distribuez les enveloppes « personnage » aux joueurs (6) et laissez les enveloppes non distribuées au centre de la table (7).

3 joueurs : 4 enveloppes par joueur et 2 au centre.

4 joueurs : 3 enveloppes par joueur et 2 au centre.

5 joueurs : 2 enveloppes par joueur et 4 au centre.

6 joueurs : 2 enveloppes par joueur et 2 au centre.

- Prenez 6 cartes « échanges » (3 cartes avec le symbole « décoration » et 3 sans le symbole « décoration ») et 1 carte « valeur des décorations », mélangez-les et faites-en une pioche au centre de la table (8).

### **5) Le déroulement du jeu :**

une partie du « déjeuner des canotiers » se déroule en trois phases :

- placement des premiers personnages.
- échanges d'informations sur les autres personnages.
- estimation de l'œuvre.

#### **a) Placement des premiers personnages**

Chaque joueur va pouvoir consulter les cartes « vœu » des personnages dont il possède les enveloppes. Il peut alors placer ses personnages en fonction de ces informations. Les joueurs peuvent placer et déplacer librement leurs personnages. Attention à ne pas mélanger les cartes « vœu » des différents personnages.

Lors de cette phase, les joueurs peuvent placer leur carte « favori » dans une des enveloppes en leur possession. A 5 et 6 joueurs, une fois les premières enveloppes consultées, les joueurs donnent une de leurs enveloppes au joueur à leur droite et l'autre au joueur à leur gauche.

#### **b) Échanges d'informations sur les autres personnages**

Les joueurs vont avoir 6 tours pour récolter un maximum d'informations sur les personnages.

A chaque tour, le premier joueur retourne une carte « échanges » et la lit à voix haute. Les cartes « échanges » réglementent les échanges durant ce tour. Une fois les échanges effectués, les joueurs peuvent placer et déplacer librement leurs personnages. Ensuite, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur pour le prochain tour.

Lors de cette phase, les joueurs peuvent placer leur carte « favori » dans une des enveloppes en leur possession.

#### **c) Estimation de l'œuvre (Cf. Annexe 3)**

les joueurs peuvent placer les personnages qu'ils n'ont pas encore placés puis révèlent leur œuvre aux autres joueurs. Les joueurs peuvent choisir de ne pas placer certains personnages et de les retirer du tableau. Chaque joueur plie son paravent afin d'avoir la piste de score et prend un cube pour compter les points. les enveloppes « personnage » sont regroupées.

Les joueurs comptent leurs décorations et les convertissent en points de satisfaction en fonction de la carte « valeur des décorations ».

Ensuite, les cartes « vœu » de chaque enveloppe sont révélées à tous les joueurs et le placement du personnage concerné est vérifié.

Si aucun de ses vœux n'est satisfait, le joueur perd 4 points de satisfaction.

Si 1 vœu sur les 3 est satisfait, le joueur gagne 1 point de satisfaction.

Si 2 vœux sur les 3 sont satisfaits, le joueur gagne 3 points de satisfaction.

Si les 3 vœux sont satisfaits, le joueur gagne 6 points de satisfaction.

Si une ou plusieurs cartes « favori » sont présentes dans l'enveloppe d'un personnage, ce personnage est compté une fois supplémentaire pour chaque carte « favori ».

Les personnages qui ne sont pas placés rapportent 0 point de satisfaction.

### **6) Fin de partie :**

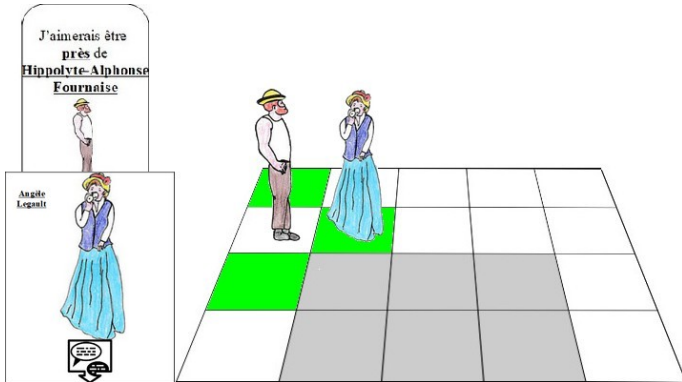
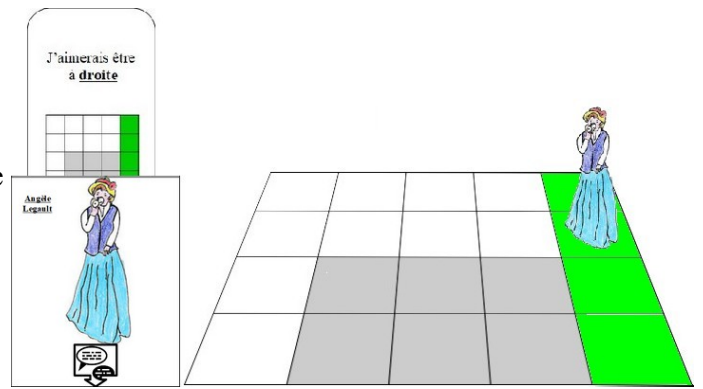
Le joueur ayant le plus de points de satisfaction est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de décorations qui est déclaré vainqueur.

## Annexe 1 : liste des vœux

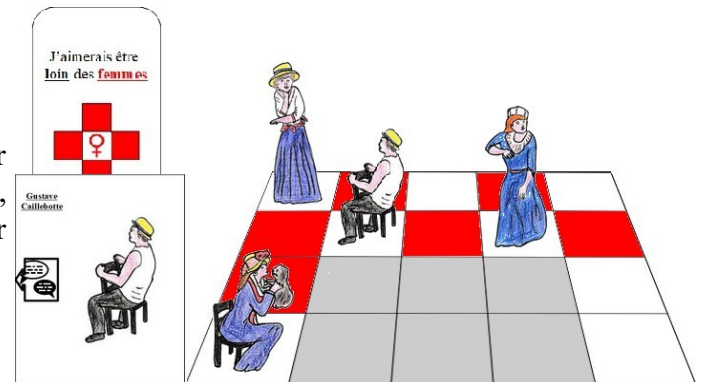
### J'aimerais être « dans une zone »

Pour que ce vœu soit satisfait, le personnage doit se trouver dans la zone signalée en vert sur la carte.



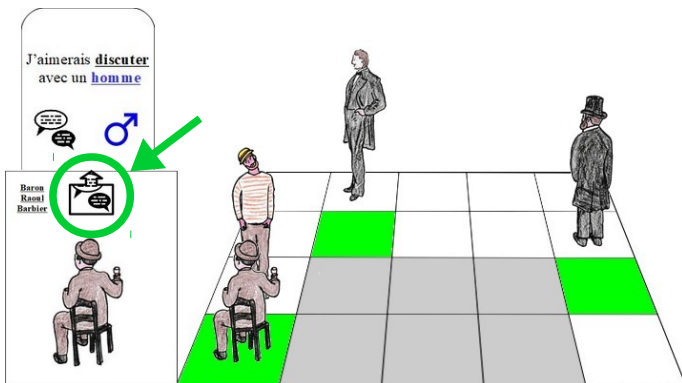
### J'aimerais être près d'un « personnage »

Pour que ce vœu soit satisfait, le personnage indiqué sur la carte doit se trouver sur une case directement au dessus, en dessous, à droite ou à gauche du personnage sur l'enveloppe. L'orientation des personnages n'est pas pris en compte et les diagonales ne comptent pas.



### J'aimerais être loin « des hommes ou des femmes »

Pour que ce vœu soit satisfait, Il ne doit pas y avoir d'homme / de femme sur les cases directement au dessus, en dessous, à droite et à gauche du personnage sur l'enveloppe. Les diagonales ne comptent pas.



### J'aimerais discuter avec « un homme ou une femme »

Pour que ce vœu soit satisfait, un personnage homme / femme doit se trouver sur la case indiquée sur l'enveloppe du personnage.

### J'aimerais vraiment que mes deux autres vœux soient satisfaits

Pour que ce vœu soit satisfait, les deux autres vœux présents dans l'enveloppe doivent être satisfaits. Si c'est le cas, le personnage rapportera 6 points de satisfaction lors du décompte final, sinon il rapportera -2 points.



## Favori

### Favori

Le personnage est comptabilisé une fois supplémentaire pour chaque carte « favori » présente dans l'enveloppe. Contrairement aux autres cartes « vœu », la carte « favori » est introduite dans les enveloppes en cours de partie par les joueurs.

## **Annexe 2 : liste des échanges.**

### **Consultation au centre**

1) Le contenu des enveloppes au centre de la table est révélé à l'ensemble des joueurs.

### **Droite / gauche**

1) Chaque joueur donne une de ses enveloppes au joueur à sa droite et une autre au joueur à sa gauche. Si un joueur n'a qu'une seule enveloppe, il choisit à qui il la donne.

### **Enchère à poing fermé**

- 1) Chacun leur tour, les joueurs proposent une de leurs enveloppes aux enchères.
- 2) Les autres joueurs prennent secrètement des décorations dans leur main. Les joueurs peuvent choisir de ne miser aucune décoration.
- 3) Tous les joueurs révèlent leur mise simultanément. Le vainqueur de l'enchère paie le joueur actif et prend l'enveloppe proposée par le vendeur. Les autres joueurs récupèrent leur mise.
- 4) En cas d'égalité, un second tour d'enchère est effectué pour compléter l'offre de départ. En cas de nouvelle égalité, l'enchère est annulée.

### **Enchère ascendante**

- 1) Chacun leur tour, les joueurs proposent une de leurs enveloppes aux enchères.
- 2) Les autres joueurs proposent un nombre de décorations. Chaque proposition doit être supérieur à la précédente. L'enchère prend fin lorsque les joueurs ne souhaitent plus faire de proposition.
- 3) Le joueur qui a fait la plus grande offre, paie le joueur actif et prend possession de l'enveloppe.

### **Enchère descendante**

- 1) Chacun leur tour, les joueurs proposent une de leurs enveloppes aux enchères.
- 2) Le joueur actif annonce un prix de 10 décorations puis diminue régulièrement ce prix de 1 décoration.
- 3) Dès qu'un joueur dit stop, il paie le vendeur (minimum 1 décoration) et prend l'enveloppe proposée.

### **Enchère en un tour**

- 1) Chacun leur tour, les joueurs proposent une de leurs enveloppes aux enchères.
- 2) Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut faire une et une seule proposition en décoration.
- 3) Le joueur qui a fait la plus grande offre, paie le joueur actif et prend possession de l'enveloppe.

### **Espionnage**

1) Les joueurs peuvent consulter une enveloppe de leur choix. Une même enveloppe peut-être consultée par plusieurs joueurs.

### **Redistribution**

1) L'ensemble des enveloppes sont récupérées, mélangées puis redistribuées.

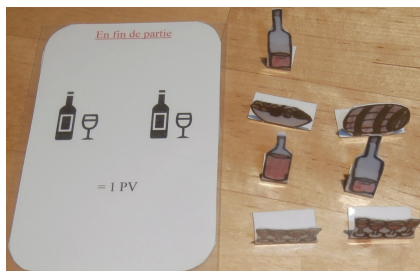
### **Vente d'informations**

- 1) Chacun leur tour, les joueurs proposent une de leurs enveloppes à consulter et fixent un prix.
- 2) Les joueurs qui le souhaitent, paient le vendeur et peuvent consulter l'enveloppe proposée. L'enveloppe reste la propriété du joueur actif.

### **Vol**

1) Chaque joueur prend l'enveloppe de son choix au joueur à sa gauche.

**Annexe 3 : exemple de décompte de points**



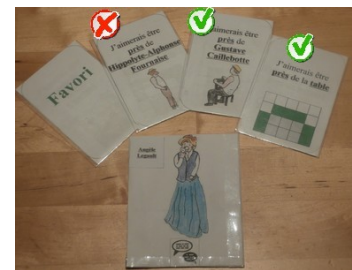
-4 pts x 3



+3 pts



+3 pts



+3 pts x 2

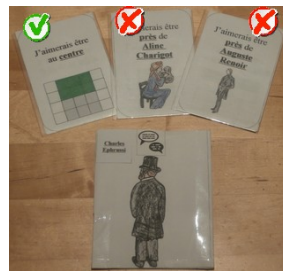


-4 pts

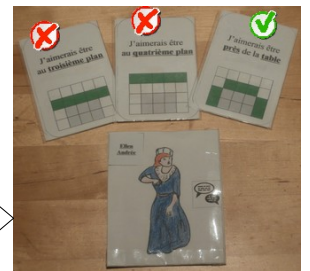
+1 pt



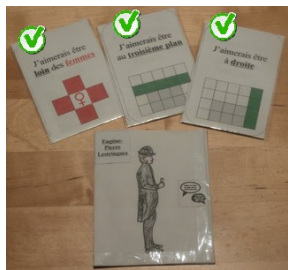
+6 pts x 2



+1 pt



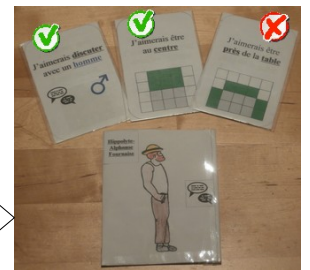
+1 pt



+6 pts



+1 pt



+3 pts



+3 pts



+3 pts



+6 pts

**33 points de satisfaction**