

MAUVAIS PERDANT

LE JEU DANS LE JEU



UN JEU DE
JÉRÔME MOREL

ILLUSTRÉ PAR
JÉRÔME MOREL

GD
GAME
ASIDE
GAMES

MATÉRIEL

172 putain de cartes :

- 72 cartes «Injures» (27 injures masculines, 27 féminines, 18 mixtes)	- 15 cartes «Défouloir»
- 24 cartes «Combo»	- 15 cartes «Blasé»
- 1 carte «Martyre»	- 15 cartes «Secret»
	- 15 cartes «Annulation»
	- 15 cartes «Triche»

PRÉSENTATION

Le Mauvais Perdant est un **jeu de défausse** qui se joue durant un autre jeu de votre choix. Le premier à s'être défaussé de toutes ses cartes se dévoile être le gagnant du «**Mauvais perdant**». Une fois cette victoire acquise, les autres joueurs peuvent toutefois continuer à lui déverser leurs différentes cartes, histoire de prendre exemple sur le grand vainqueur du «**Mauvais perdant**».

PRÉPARATION

Le jeu est prévu pour au moins 2 joueurs et plus.

Les cartes doivent être distribuées de manière égale entre tous les joueurs. Vous pouvez cependant choisir d'adapter le nombre de cartes distribuées selon la durée supposée de votre jeu principal. Par exemple, pour une partie de 30mn, comptez environ une quinzaine de cartes par personne par exemple.

Selon le degré d'acceptation et d'humour de vos convives, vous pouvez choisir de bannir certaines cartes avant la distribution.

Si vous êtes trop sensibles, nous vous recommandons l'extension du jeu le «**Mauvais Perdant, le puritain**» qui peut remplacer le deck principal ou le compléter. Si vous ne souhaitez pas introduire de triche dans le jeu, vous pouvez mettre de côté les cartes «**Triche**» du «**Mauvais Perdant**».

LES CARTES

Une fois les cartes distribuées, les joueurs peuvent en prendre connaissance en toute intimité. Quand l'occasion se présente, le joueur peut se défausser de la ou des cartes de son choix. Il n'a pas besoin d'attendre son tour pour les jouer, c'est l'occasion qui fait le larron ! Une fois les cartes utilisées par les joueurs, celles-ci partent directement dans la défausse. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes vos cartes. Cependant, si vous êtes "mauvais perdant" dans la vie, nous vous conseillons de toutes les utiliser afin de savourer votre victoire. Et si vous ne souhaitez pas qu'un mauvais perdant triomphe, tentez de vous défausser de vos cartes avant lui ! Défoulez-vous, elles sont là pour ça.

INJURE

Balancez ces cartes à la gueule des joueurs, comme ça, gratuitement, quand vous voulez, pourvu que ce soit un peu justifié.



Les cartes munies du logo ... débloquent des combos !
Tirez une carte supplémentaire de la pioche "COMBO" pour accompagner une injure.



*Dos des cartes
à distribuer*



*Dos des cartes
combo à piocher*

Exemple : Francine a envie d'insulter Dominique qui fait le fier depuis le début. Elle a dans son jeu la carte "GROS BÂTARD" muni du logo ... Elle décide alors de lui balancer cette carte au visage, mais ce n'est pas tout. Le logo ... lui permet de tirer une carte combo où on pourra lire "DE MERDE". Dominique sera donc un gros bâtard oui, mais un gros bâtard de merde.

Toutes les victimes doivent collectionner les cartes injures dans une défausse qui leur est personnelle. Le premier à avoir cumulé 7 injures pourra débloquer la carte Martyre (voir plus bas).

Sexisme : Dans notre monde, et par conséquent, dans ce jeu, les hommes peuvent se faire insulter par des jurons féminins. Si vous souhaitez blesser la virilité d'un homme vous pouvez donc l'insulter de «Petite conne». Par contre, les femmes ne peuvent pas être la cible d'injures masculines. S'il n'y a pas d'homme en jeu, et que vous avez en main des jurons masculins, défaussez-les pour les remplacer par de nouvelles cartes depuis la pioche. Vous pourrez ainsi insulter ces dames comme il se doit.



Cette carte «MARTYRE» est unique. Le premier à avoir subit 7 cartes «Injure» doit se manifester pour obtenir la carte «MARTYRE». Grâce à ce titre, plus personne ne peut lui balancer des cartes «INJURE», car il en a gros sur la patate. Cette carte «MARTYRE» est confiée à un autre joueur lorsque ce dernier se fait insulter 7 fois. Et ainsi de suite.

Exemple : Dominique a souffert en recevant au total 7 cartes injures que Francine et Sophie lui ont balancées injustement. Il décide alors de vite récupérer la carte «MARTYRE» et ne peut plus désormais être la cible d'insultes pas gentilles. Il perd cette carte si Francine ou Sophie se font injurier 7 fois à leur tour.

DÉFOULOIR

Ces cartes doivent accompagner une action du jeu en cours.



Exemple : Francine doit lancer un dé du jeu principal. Elle doit faire un 3,4,5 ou 6 pour gagner la manche. Dominique l'observe. Il est en sueur et sa jambe tremble. Il ne veut pas qu'elle réussisse son lancer. Francine jette les dés. Elle fait un 5 royal. Elle lâche alors sa carte «ET BIM» au nez de Dominique qui hurle de rage en cognant accidentellement son genoux sur le dessous de la table. Francine est contente. Si Dominique est un mauvais perdant et que son jeu le lui permet, il peut défausser aux yeux de tous une carte «BLASÉ», «INJURE»...



BLASÉ

Jouez ces cartes logiquement lorsque vous en avez marre d'une situation, qu'on s'en prend trop à vous, ou tout simplement parce que vous en avez envie et que la situation le permet. Que ce soit au sein du jeu ou pour répondre simplement à une remarque de vos "amis".



Exemple : Francine a remporté une manche face à Dominique. Ce dernier, pour garder bonne figure, peut défausser aux yeux de tous sa carte «RIEN À FOUTRE».



 **SECRET**

Passez en secret l'une de ces cartes au joueur de votre choix. Ce dernier ne doit pas révéler son contenu aux autres. Vous pouvez vous faire des signes de la tête pour enrichir votre action et ainsi énerver les autres joueurs qui aimeraient bien connaître le contenu de la carte. Votre ami secret ne garde pas votre carte et la place face cachée dans la défausse commune.



Exemple : Francine tend une carte à Sophie tout en regardant Dominique, ce qui attise la curiosité de ce dernier. Sophie lit secrètement la carte «FALLAIT PAS L'INVITER». Sophie acquiesce d'un signe de la tête. Francine fait de même. Sophie place la carte dans la défausse. Dominique aimerait bien savoir ce qu'il y avait sur cette carte mais il n'en a pas le droit. Si Dominique est un mauvais perdant et que son jeu le lui permet, il peut défausser aux yeux de tous une carte «BLASÉ», «INJURE», «DÉFOULOIR»...

ANNULATION

Ces cartes renvoient les actions du jeu «Mauvais perdant» dans la main des joueurs. Une carte annulation ne peut pas annuler une carte annulation. Sinon c'est le bordel. Et parce qu'il n'a pas été gentil et qu'il aime se défouler, le joueur qui a attaqué doit reprendre une nouvelle carte du jeu dans la pioche.



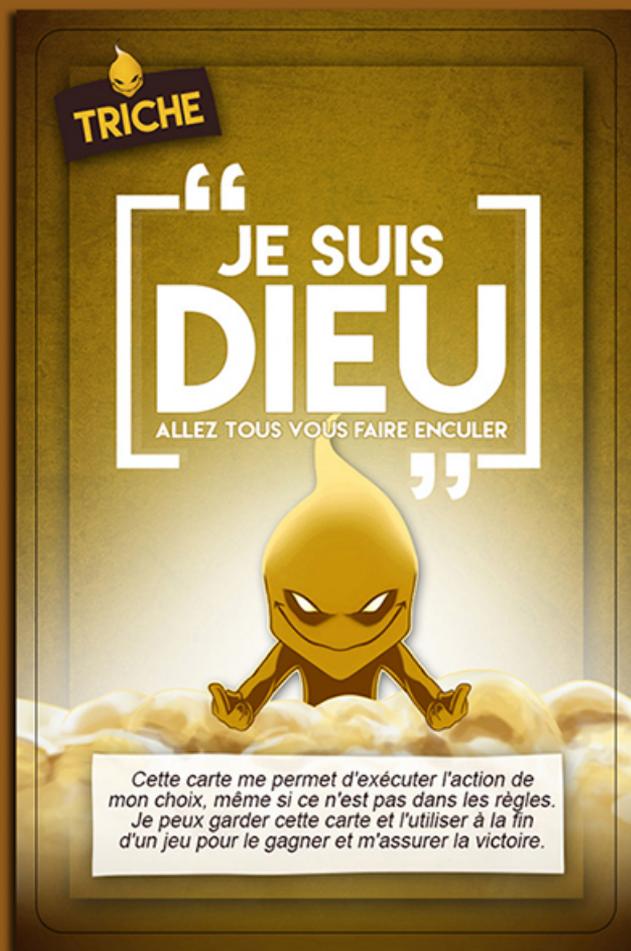
Exemple : Dominique balance une carte injure à Francine «SALOPERIE». Francine, choquée et au bord des larmes, peut choisir de lui tendre sa carte «T'AS PAS LE DROIT DE DIRE ÇA, C'EST MÉCHANT». Dominique s'excuse alors, et reprend sa carte dans son jeu. Il essaiera de l'insulter plus tard, ou bien il s'en prendra peut-être à Sophie. En plus de reprendre sa carte injure, il pioche une nouvelle carte à ajouter à son jeu. Ça lui apprendra à être pas gentil. S'il n'y a plus de carte à tirer, il reprend une carte depuis sa défausse. S'il n'a pas de défausse, dans celle d'un autre. Et s'il n'y ni défausse, ni pioche, il s'en sort vachement bien...

TRICHE

Tout joueur a rêvé un jour de pouvoir tricher légalement. Ces cartes vous permettent de tricher et de bafouer les règles de votre jeu principal. Utilisez-les en toute logique. Vous pouvez choisir de distribuer ces cartes ou non. Et de les choisir selon le jeu principal.



Exemple : Dominique exprime sa joie de manière ostentatoire car il vient de remporter la partie du jeu principal. Il fait des fucks à tout le monde en suçant le bout de ses majeurs. C'était sans savoir que Francine avait encore des cartes du mauvais perdant dans son jeu. Elle place alors sur la table «JE SUIS DIEU, ALLEZ TOUS VOUS FAIRE ENCULER», qui lui permet de remporter la partie. Dominique est sous le choc. Mais, Sophie aussi avait gardé une carte Triche dans son jeu. Elle joue «ÉCHANGE», et prend la place de Francine. C'est Sophie qui remporte alors la partie. Les gagnants précédents peuvent choisir de devenir de mauvais perdants en sortant immédiatement de la pièce. Francine et Dominique décideraient alors de prendre un dernier verre au bar d'en face pour se remettre de leurs émotions. Quelques mois plus tard, ils repenseraient à leur ancienne amie Sophie lors de leur voyage de noce...



Les perdants sont toujours ceux qui trouvent des problèmes, les gagnants sont ceux qui trouvent des solutions aux problèmes des perdants. (Anonyme)

**MAUVAIS
PERDANT**

LE JEU DANS LE JEU

Un jeu conçu et illustré par Jérôme Morel

EXTENSIONS Le puritain

L'extension du puritain reprend exactement la même mécanique que la version du jeu d'origine. Elle est spécialement conçue pour les âmes sensibles, les prudes, les chochottes, qui préfèrent mettre les formes. Les insultes sont ici soutenues, avenantes, politiquement correctes, et ce, afin de ne choquer personne. Voici quelques exemples :



Il est tout à fait possible de mélanger ces cartes au jeu d'origine.

POUR ALLER PLUS LOIN...

Le culte

Cette extension proposerait des répliques connues de certains films.

Exemples : «Ça va couper, chérie», «La cuillère n'existe pas, ta carte non plus.», «Ou tu sors, ou je te sors», «L'oeil du tigre, mec», «Je t'ai cassé», «J'ai glissé, chef», «T'es mignon, mais t'es un tout p'tit breton»...

Le mélomane

Cette extension proposerait des répliques connues de certaines chansons.

Exemples : «Ne me quitte pas», «Comme un ouragan», «Qui veut de moi, et des miettes de mon cerveau ?», «Comme d'habitude...», «Casse-toi, tu pues. Et marche à l'ombre.», «Prends tes cliques et tes claques, et tes rêves et ta vie», «Et tu tapes, tapes, tapes...», «Cherche partenaire particulier»,...

Le quotidien (parce que la vie est un jeu)

Cette extension proposerait des cartes à distribuer à qui de droit, dans la vie de tous les jours.

Exemples : «Vous parlez trop fort», «Je vous envie», «Vous êtes mal garé», «Vous êtes magnifique», «Je suis sourd», «On mange dans 5 minutes», «Va faire la vaisselle», «J'ai pas envie de bouger»,...

Il est tout à fait possible de mélanger ces extensions entres elles ou avec le jeu d'origine.



Un jeu conçu et illustré par Jérôme Morel



Jérôme Morel

 5, place de l'hôtel de ville,
31410 Saint Sulpice sur Leze

 dje.morel@gmail.com

 06.77.95.93.26

 38 ans

 Permis B + Véhicule

GRAPHISTE

 www.jeromemorel.com

 @jeromeartb

 @jerome_morel_art

FORMATION

2005

MAÎTRISE EN ARTS PLASTIQUES, VISUELS ET DE L'ESPACE - OPTION BD (BAC + 5)

Académie des Beaux Arts. *Tournai.*

2000

BACCALAURÉAT GÉNIE ÉLECTRONIQUE

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Depuis 2016 **CONSEILLER DE VENTE SPÉCIALITÉ Bandes Dessinées** *Cultura Portet-sur-Garonne.*

2006/2016 **GRAPHISTE** Mairie (Service Communication), Freelance, Ankama (Presse), Zig-Zag Island, Supinfogame. *Le Portel, Boulogne-sur-Mer, Roubaix, Lille.*

2006/2016 **PHOTOGRAPHE** Service Communication, Freelance. *Le Portel, télé-travail.*

2010/2016 **AUTEUR BD** Editions Casterman, Steinkis, YIL, GDBM, Microcosme. *Boulogne-sur-Mer.*

2010/2016 **WEBMASTER** Activité personnelle. *Boulogne-sur-Mer.*

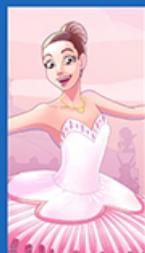
2010 **MAQUETTISTE** Ankama (Presse). *Roubaix.*

2009/2016 **YOUTUBER** Activité personnelle. *Boulogne-sur-Mer.*

2006/2008 **DIRECTEUR ARTISTIQUE** Association Futurn. *Boulogne-sur-Mer.*

2002/2015 **ANIMATEUR ATELIER DESSIN/BD** Médiathèque, bibliothèque, centres culturels. *Outreau, Saint-Laurent Blangy.*

BIBLIOGRAPHIE



DANSE !
Dessin / Adapté des romans d'Anne-Marie Pol / Jeunesse
Éd. Miss Jungle
6 tomes



ONLY TWO
Scénario, dessin, couleur / Ado-ad.
Éd. Microcosme :
4 tomes
Éd. Amilova :
2 tomes



SUCCUBUS BLOODSTONES
Dessin / Ado
Éd. YIL - 1 tome



ARTBOOK
Dessin
Éd. Microcosme
1 tome