



# Les cuillères de Miserandino

Un jeu développé pour la Game Jam #d1000d100challenge.

Les mots du défi sont les suivants, définis par le CNRTL.

**Handicap** : Ce qui empêche quelqu'un ou quelque chose de développer, d'exprimer au mieux toutes ses possibilités ou d'agir en toute liberté

**Relier** : Lier ensemble, rendre solidaire

**Émotion** : Conduite réactive, réflexe, involontaire vécue simultanément au niveau du corps d'une manière plus ou moins violente et affectivement sur le mode du plaisir ou de la douleur ;  
Mouvement assez vif

Vous êtes une personne en situation de handicap. Vous avez été correctement diagnostiqué-e et reconnu-e comme incapable de travailler, vous bénéficiez d'une petite allocation sous le seuil de pauvreté pour vivre.

Partez du principe que votre personnage a le même cadre de vie que vous : même tête, même quartier, mêmes transports en commun, mêmes horaires d'ouverture, mêmes travaux au coin de la rue, etc.

Vous avez une liste de tâches à faire pour la semaine (voir le document "Programme"). Si vous terminez la semaine sans avoir fini vos tâches, vous avez perdu.

Au début de la journée, jetez 3d6. Prenez autant de cuillers (ou autre) devant vous et chaque fois que vous faites une action dans laquelle vous êtes limité, retirez une cuiller. Vous pouvez aussi cocher une case sur l'aide de jeu (voir le document "Programme").

Votre personnage est défini par ses 8 compétences :

- vous êtes **valide** dans 2 d'entre elles, **limité-e** dans 5 et **invalide** dans 1.
- Lorsque vous êtes valide, vous pouvez faire l'action sans problème.
- Lorsque vous êtes limité-e, vous devez dépenser 1 cuiller pour la réaliser.
- Lorsque vous êtes invalide, vous ne pouvez pas la faire sans utiliser *Payer* ou *Demander de l'aide*.
- Si une action vous semble fatigante mais qu'il n'y a pas de compétence associée, dépensez une cuiller.

Si vous épuisez toutes les cuillers de la journée et que vous en dépensez encore, le prochain lancer pour déterminer votre nombre de cuillers est diminué du double de cuillers en trop que vous avez dépensées la veille.

Si vous vous endettez deux jours de suite sur vos cuillers, faites un jet de *Mental*. Pour ce faire, jetez un d6. Si vous faites 1 ou 2, vous subissez un stress mental significatif. Pour le reste de la semaine, une compétence valide passe à limité et une compétence limitée passe à invalide.

Lorsqu'il est midi (ligne rouge sur le tableau des tâches de la semaine), tirez 2d6 dans la table consacrée aux événements aléatoires. Si vous avez déjà eu un résultat, prenez le plus proche non encore obtenu.

Si les cuillers vous manquent ou que vous devez faire une action pour laquelle vous êtes invalide, vous avez deux possibilités :

- *Payer* : vous permet de réussir une action ou plusieurs actions sans perdre de cuiller, même si vous êtes invalide. Expliquez comment votre argent vous permet de réaliser ce que vous souhaitez faire. Vous ne pouvez payer que 3 fois sur toute votre partie.
- *Demander de l'aide* : jetez 1d6 lorsque vous avez besoin de faire une action pour laquelle vous êtes limité-e ou invalide. Si vous obtenez 3 ou plus, l'action est réussie. Avec un 1 ou un 2, vous ne trouvez personne de disponible. Il faudra alors faire un jet de *Mental*.

## Compétences :

- Sortir du lit
  - Sans sortir du lit, il est seulement possible de *Passer un coup de fil*, de *S'occuper* ou de *Remplir de la paperasse*. Vous pouvez également vous faire à manger pour 2 cuillers ou en *Payant*. Rester au lit permet d'avoir 10 cuillers supplémentaires pour le lendemain.
- Faire sa toilette
  - Implique de se laver, de s'habiller voire de se maquiller.
- Se faire à manger
  - Implique de cuisiner, de manger et de faire la vaisselle pour un repas.
- Se déplacer à l'extérieur
  - Implique de faire une étape pour un trajet. Par exemple, marcher puis prendre le bus dépense deux cuillers.
- Passer un coup de fil
- Remplir de la paperasse
- Socialiser
  - Dépense une cuiller pour chaque heure mais finir de socialiser avant moins de 3 heures (avec des proches) vous fait culpabiliser et demandera un jet de *Mental*. Votre prochain *Demander de l'aide* réussira sur un 2 ou plus.
- S'occuper
  - Lorsque vous souhaitez vous occuper assez longtemps ou de manière constructive pour rendre l'ennui supportable. Sans ça, vous devrez faire un jet de *Mental* à la fin de la journée.

## Fin de partie

Après la partie, si vous avez éprouvé des difficultés, que vous êtes passé à un cheveu de la défaite ou que vous avez échoué, écrivez sur un papier les aménagements publics qui vous auraient aidé à faire en sorte de vous faciliter la vie.

Vous pouvez ensuite partager ce que vous avez écrit sur la page [itch.io](https://itch.io) du jeu.



Payer □ □ □

Demander de l'aide

Cuillers en trop

## Événements aléatoires

2-3. Aucun évènement.

4. Au prochain déplacement, vous l'aurez fait pour rien : le magasin est fermé, vous aviez mal noté la date, votre demande n'avait pas été enregistrée. Vous dépensez toutes les cuillers nécessaires à vos démarches mais rien n'avance.

5. Une personne de votre famille vous appelle. Vous perdez votre temps à lui expliquer pour la 4<sup>e</sup> fois que la réflexologie est une pseudo-science qui ne vous aidera pas. Vous vous faites crier dessus pour votre manque d'ouverture d'esprit. Perdez 2 cuillers et faites un jet de *Mental*.

6. C'est la grève des transports en commun : impossible de *Se déplacer à l'extérieur sans Payer ou Demander de l'aide*.

7. Vous n'avez toujours pas reçu vos allocations ce mois-ci. Vous ne pouvez rien *Payer* jusqu'au lendemain.

8. Vous avez passé une mauvaise nuit : perdez 4 cuillers.

9. Vous trouvez par hasard une opportunité super pour vous occuper. Vous réussissez automatiquement votre prochain jet de *Mental*.

10. Votre espace intime est rendu inconfortable : Toutes les actions faites chez vous coûtent 1 cuiller de plus.

11-12. Aucun évènement.