

Les CRADOS – le jeu dégueu !

Les Principes de Jeu :

Chaque joueur pioche 3 cartes qui forment sa main de départ, à chaque tour de jeu on doit piocher une carte, quelque soit le nombre de cartes déjà en main.

En alignant des cartes de personnages dégoûtants, les joueurs doivent se rapprocher des conditions de victoires, mais attention celles-ci peuvent évoluer au cours de la partie.

C'est le joueur le plus abruti qui commence, et si tous en tiennent une bonne couche, alors c'est le plus moche !

Pour poser une nouvelle carte sur la table depuis leur main, les joueurs doivent obtenir aux « dés de la schlingue » 3 caractéristiques de celle-ci.

Avec leurs résultats aux « dés de la schlingue », inutilisés pour faire venir une carte, les joueurs peuvent obtenir des combinaisons qui auront un effet immédiat (voler une carte dans la main d'un adversaire, défausser une carte posée par un adversaire, changer les conditions de victoire, etc)...

Attention, même si certaines cartes sont particulièrement dégueulasses, il est formellement interdit de vomir sur la table de jeu, sous peine d'élimination par éviscération ! ;)

Les Caractéristiques des cartes :

Les cartes de personnages dégoûtants ont différentes caractéristiques, qui doivent sauter aux yeux sans avoir besoin de chipoter.

On distingue les caractéristiques suivantes :

_ 1 :Gore (sang, armes, violence)	_ 11 : Acné
_ 2 : Hygiène (mauvaise bien sûr)	_ 12 : Poubelle
_ 3 : Bouffe (nourriture, obésité)	_ 13 : Haleine (mauvaise bien sûr)
_ 4 : Maladie	_ 14 : Vermine (insectes)
_ 5 : Geek (technologie, star)	_ 15 : Grimace
_ 6 : Vomi	_ 16 : Mocheté
_ 7 : Prout	_ 17 : Politique (dictateur, propagande)
_ 8 : Alcool	_ 18 : Pipi-Caca
_ 9 : Crotte de nez	_ 19 : Pervers Pépère (allusion sexuelle)
_ 10 : Freak (monstre de foire, difformité)	_ 20 : Poils

Bien entendu, la plupart des cartes rempliront plusieurs de ces caractéristiques dégueu.

Quand un joueur pose une carte avec ses résultats aux dés de la schlingue, ses adversaires doivent être d'accord avec les 3 caractéristiques retenues.

Les Gages :

Lorsqu'un joueur obtient la combinaison d'un gage avec ses résultats aux dés de la schlingue, l'adversaire qu'il choisit doit tirer un dé à 10 faces, et regarder le résultat dans la liste ci-dessous.

Les gages sont plus ou moins corsés :

_ 1 : Lâcher un gros pet bien sonore, quel qu'en soit l'odeur (attention, sans chier dans son froc)

_ 2 : Faire une bouboule avec ses crottes de nez

_ 3 : Bouffer de la bidoche crue, ou un fruit à la moutarde, mais sans les mains

_ 4 : S'enfiler un shoot de vodka (ou digestif équivalent)

_ 5 : Se percer un bouton devant tout le monde

_ 6 : S'arracher un poil du nez (sans chialer comme une tafiole)

_ 7 : Mettre sa tête entière dans la poubelle de cuisine

_ 8 : Faire une grimace horrible ou pathétique

_ 9 : Respirer les aisselles de tous les joueurs

_ 10 : Montrer son cul

Bien entendu, un joueur qui se dégonfle et ne réalise pas son gage doit défausser une carte sur la table, au choix de celui qui lui a assigné le gage.

Les Conditions de Victoire :

Au début du jeu, pour gagner la partie un joueur doit aligner des cartes afin de réunir une fois telle caractéristique, deux fois telle autre, et trois fois telle autre.

Ces caractéristiques sont tirés aux dés de la schlingue.

Ensuite, lorsqu'un joueur obtient une combinaison permettant de changer les conditions de victoire, il peut soit augmenter ou diminuer une valeur de caractéristique d'une carte, soit changer une caractéristique en la retirant aux dés de la schlingue (en fonction de la combinaison obtenue aux dés).

Ainsi, stratégiquement, il peut rapprocher les conditions de victoire de sa situation actuelle pour gagner plus vite, ou bien les éloigner de la situation actuelle d'un adversaire pour le retarder.

Si tout ceci est trop compliqué pour vous, c'est que vous n'avez pas de cerveau, et que votre portrait décore sûrement une carte Crados, espèce de tête de nœuds !

Les Combinaisons au Dés de la Schlingue :

Les dés de la schlingue sont 6 dés à 20 faces, chaque numéro correspondant à une caractéristique de carte.

Il faut aligner au moins trois résultats pouvant s'appliquer à une carte pour la jouer sur la table.

Avec les 3 résultats restants (ou les 6 si aucune carte n'a été jouée), le joueur vérifie qu'il n'a pas une combinaison utile.

_ 666 le chiffre du diable : défaussez toutes les cartes d'un adversaire

- _ 3 chiffres identiques (sauf 666) : défaussez une carte à tous les adversaires
 - _ 2 chiffres identiques : défaussez une carte à un adversaire
 - _ 3 chiffres qui se suivent : volez au hasard une carte à tous les adversaires
 - _ 3 chiffres qui ne se suivent pas : volez au hasard une carte à un adversaire
 - _ 3 chiffres pairs : changez les conditions de victoire en augmentant une valeur de caractéristique d'une carte
 - _ 3 chiffres impairs : changez les conditions de victoire en diminuant une valeur de caractéristique d'une carte
 - _ 2 chiffres pairs : changez une caractéristique des conditions de victoire en la retirant aux dés de la schlingue
 - _ 2 chiffres impairs : imposez un gage
- Bien sûr, le joueur n'est pas obligé d'utiliser les combinaisons qu'il obtient si elles ne sont pas à son avantage.
- D'un autre côté, ce jeu n'est pas fait pour les timorés du slibards et autres sans couilles qui hésiteraient à user d'un jeu trop agressif, soyez aussi fermes que la queue de Rocco et utilisez le maximum de combinaisons possibles !

Note d'Intention :

Énorme succès dans les cours d'école au début des années 1990, les cartes à collectionner Crados et leurs personnages politiquement incorrects ont fait scandale. Les images montrent des personnages enfantins aux apparences scabreuses. Les visuels sont créés par l'artiste Brent Engstrom. Les noms des personnages constituent souvent des calembours (Anne Burger, Tony Truand, Jean-Pierre Tombale, etc)...

La série est déclinée en sous-catégories : les Degueulos, Animos, Crevos, Dechiros, Craignos, Lardos et Gravos !!!

Les Crados sont une adaptation de la série américaine Garbage Pail Kids créée par Art Spiegelman et Mark Newgarden en 1985 comme parodie des poupées Cabbage Patch Kids (distribués en France sous le nom de Patoufs par Coleco, puis de Câlinous par Mattel).

Les cartes Crados ont été diffusées en France le 23 janvier 1989 par Avimages. Elles étaient disponibles chez les marchands de journaux au prix de 2,50F la pochette de 5 cartes (à l'effigie de Mathieu le Dégueu).

Un album, vendu 6F, permettait de les coller et d'avoir une légende pour chaque personnage, la liste des chefs de chaque famille ainsi que des jeux.

Toutes les cartes françaises sont extraites de l'énorme bibliothèque de cartes US, les Garbage Pail Kids de la société Topps (1240 cartes au total).

Au dos de chacune des cartes, se trouvent des diplômes, des certificats, des permis ou des avis de recherche (rubrique Versos).

L'album comporte au total 177 cartes.

Il s'est vendu 12 millions de pochettes, 500000 albums, le tout dans 23500 points de vente !

Si l'humour grossier «pipi-caca-morve» des Crados réjouit les enfants, il divise les adultes et c'est peu de le dire.

A la tête des «anti», rien moins que le célèbre commandant Cousteau qui en avalerait son bonnet rouge.

Dans un communiqué de presse, datant de mars 1989, il interpelle avec véhémence : «Parents !

Si vous ne réagissez pas immédiatement et énergiquement contre cette pollution des esprits, ne vous étonnez pas si vos enfants partent à la dérive et finissent à la cocaïne. Ne vous étonnez pas si la tolérance abusive de l'Occident provoque le succès des fanatismes.

La discipline reste le rempart de la liberté.»

A la suite de cette missive, les hommes politiques Michel Rocard et Lionel Jospin expriment aussi leur mécontentement, et les Crados sont même interdits dans certaines écoles...

Pas dans la mienne heureusement, aussi le résultat sur mon cerveau malade est bien clair aujourd'hui ! ;)

J'ai voulu rendre hommage à ces cartes à l'humour sale et méchant, en les adaptant en un jeu aussi barré que débile, bref, impossible à sortir en société.

Alors, si toi aussi tu est un gros naze, un sale porc, un mongol fini à la pisse, un masturbateur chronique, un coupeur de cheveux en quatre qui chie dans la colle, voire un empêcheur de tourner en rond qui se cache dans un coin, ce jeu est fait pour toi !!!

Laisse ton cerveau au vestiaire, et amuses toi bien.