
7 familles confinées

UN JEU DE RÔLE FAMILIAL ou PRESQUE

Un jeu de **Xaviiiier** développé par **Yaakab** sur une idée de **Eiksei**

pour le Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB 2021.

Le jeu est placé sous licence Créative Commons « CC BY-SA-NC »

« 7 familles confinées »

est un jeu de rôle à narration partagée,

de 2 à 6 joueurs, sans meneur de jeu

Contexte et avertissements

Le jeu « 7 familles confinées » prend place dans une réalité alternative :

Suite à l'arrivée d'un virus inconnu, les gouvernements ont décidé de confiner leurs populations.

Du jour au lendemain, les gens se sont retrouvés enfermés, en famille, dans leurs habitations pour une durée encore inconnue.

Cela fait de très long mois à présent que la situation semble s'éterniser et personne, aujourd'hui, n'est capable de prédire une fin à tout cela.

Aussi notre belle famille a-t-elle décidé, pour manifester son mécontentement, mais aussi pour occuper le temps, de se lancer dans une série d'actions de rébellion !

Ouai... bon ok, ça sent un peu trop une réalité toute fraîche et encore actuelle dont certains joueurs pourraient avoir souffert. Donc disons que c'est là l'un des très nombreux synopsis possibles à vos formidables mésaventures.

Voici un second synopsis qui pourrait tout autant faire l'affaire :

Suite à l'arrivée d'un immense vaisseau intergalactique extra-terrestre, ou présumé comme tel, les gouvernements ont décidé de confiner leurs populations en cas d'issue belliqueuses des premières approches diplomatiques.

Du jour au lendemain, les gens se sont retrouvés enfermés, en famille, dans leurs habitations pour une durée encore inconnue.

Cela fait de très long mois à présent que la situation semble s'éterniser et personne, aujourd'hui, n'est capable de prédire une fin à tout cela.

Aussi notre belle famille a-t-elle décidé, pour manifester son mécontentement, mais aussi pour occuper le temps, de se lancer dans une série d'actions de rébellion !

Et un troisième un peu moins conventionnel :

La famille, refusant l'idéal capitaliste et consumériste de cette société mercantile écœurante a décidé de vivre désormais recluse, à l'abri dans son home sweet home, et loin du monde extérieur si injuste et cruel.

Cette manifestation radicale de leur idéal libertaire n'a visiblement, et après plusieurs mois, attiré aucune attention ni suscité la moindre remise en question autour d'eux.

Aussi notre belle famille a-t-elle décidé, pour manifester son mécontentement, mais aussi pour occuper le temps, de se lancer dans une série d'actions de rébellion !

La seule constante est que les personnages que vous allez y incarner sont de la même famille dans un contexte contemporain, et pour une raison qu'il vous appartient de déterminer, ou que vous pourrez tirer au sort si vous manquez d'inspiration, les membres de cette famille aimante ou pas se retrouvent tous enfermés dans un même lieu pendant une durée prolongée et indéterminée.

Chaque personnage de la famille va voir ses difficultés, ses rancœurs, ses petits secrets inavouables qu'il garde bien cachés depuis toujours, être mis en lumière à l'occasion de cette loooooongue réunion de famille contrainte. Qu'advient-il alors de l'unité et de la cohésion familiale ? Comment chacun sortira-t-il grandit ou pas de cette expérience ?

Le jeu se déroulera tour par tour qui mettront en scène jours après jours les relations, péripéties et évolutions des personnages et de la famille.

A toute fin utile, et profitant de l'occasion qui nous est offerte, attirons ici votre attention sur cet avertissement :

Ce jeu a pour but de répondre à la question suivante :

« Comment les secrets inavouables et objectifs incompatibles des individus seraient-il exacerbés si tous les membres d'une famille se retrouvaient enfermés ensemble sur une certaine durée et devaient faire face à de nombreuses et fâcheuses tuiles ? »

Bien sûr, le jeu n'est qu'une fiction qui a pour seul but le divertissement.

Mais les thématiques abordées dans celui-ci sont néanmoins sujettes à heurter certaines sensibilités, à susciter certaines gênes, à mettre certains joueurs mal-à-l'aise.

N'hésitez donc pas dès avant la partie à faire un tour de table pour déterminer ensemble les sujets potentiellement sensibles et définissez ensemble les limites à ne pas franchir.

Si malgré cela certains manifestaient une forme de gêne ou malaise, qu'ils l'expriment ou pas, n'hésitez à mettre une pause pour « désamorcer » l'ambiance.

Vous pouvez, et nous vous conseillons d'opter pour des outils de sécurité émotionnelle de type X-card ou autre ayant votre préférence. »

Ceci étant dit et souligné, reprenons...

Création de la famille et de ses membres

En premier lieu l'ensemble des joueurs vont créer ensemble une famille et un contexte d'intrigue.

Ce choix, ou ce hasard, définit les bases communes de la partie, et dépend du nombre de joueurs et de l'envie d'univers souhaités.

Munissez-vous d'un jeu de sept familles.

Vous remplacerez ensuite les familles de ce jeu par chacun de celles-ci-dessous :

- Famille Tapapayé
- Famille Oucépacé
- Famille Béfaimtévé
- Famille Tatoubouffé
- Famille Cétoupété
- Famille Véroufermé
- Famille Vivonkaché

Ceci fait, tirez au sort votre famille.

Pour cela, le joueur le plus jeune tire une carte au sort dans le jeu. La famille de cette carte sera donc votre famille et le personnage de cette carte sera son personnage.

Retirez toutes les cartes de cette même famille du jeu, et tirez chacun une carte pour découvrir votre personnage : 1- la fille, 2 - le fils, 3 - la mère, 4 - le père, 5 - la grand-mère, 6 - le grand-père.

S'il y a moins de 6 Joueurs, les membres restant de la famille seront des PNJ.

Chaque joueur donne à son personnage un prénom ou un surnom.

Exemple :

Patrick se dévoue pour tirer la première carte et tire donc Le Fils Véroufermé.

Tous les joueurs incarneront des membres de la famille Véroufermé.

Kevin tire La Mère, Margaux Le Grand-Père, Jules La Fille, Edouard Le Père, et Justine La Grand-Mère.

Chacun donne ensuite un nom et un prénom à son personnage. Sauf que ceux-là choisissent que leurs personnages porteront leurs prénoms : « plus facile à retenir » a décrété Justine.

En vous référant aux tables dans les pages suivantes, vous complèterez ensuite le profil de cette famille et de vos personnages, et instaurerez le contexte de jeu.

Sales habitudes

Regardons dès à présent quelle est l'habitude agaçante ou quelque peu dérangeante pour sa famille de votre personnage. Pour cela, chercher votre personnage dans le tableau ci-dessous, puis notez sur votre fiche cette Habitude. Re-mélangez ensuite les cartes dans le paquet.

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|--|---|--|--|--|---|
| Tapapayé | Passe des heures sous la douche | Fait une crise s'il ne peut pas utiliser son smartphone | Accro aux séries sur plateformes VOD | Maître de guilde sur un MMORPG, y consacre ses nuits | Anime quotidiennement la chaîne tuto «Mamie cuisine » | Anime le podcast quotidien « Les français parlent au français » |
| Oucépacé | Laisse traîner ses bijoux un peu partout | Laisse traîner ses vêtements sales un peu partout | Collectionne les chaussettes orphelines | N'a jamais ses papiers ni ses clés sur lui | Cherche souvent son dentier | Perd toujours ses lunettes |
| Béfaimtévé | Egérie du Mouvement Ensemble Réunis | Tient un blog politique « Les jeunes avec Trouduc » | Militante gilet-rouge et bonnet-jaune | Passe son temps devant les journaux télévisés | Terrorisée par le Grand Remplacement par les bretons | Adepte des théories du complot |
| Tatoubouffé | Se gave de bonbecs dont elle laisse les papiers partout | Se gave de biscuits apéros et fout des miettes au large | Pop-corn en chouinant devant des films romantiques | Plateau TV saucisson binouze foot | Fait des expériences culinaires improbables | Se gave de fayots aux petits oignons et poivrons... |
| Cétoupété | S'entraîne à jongler avec à peu près tout | Saute les lits, le canapé, ... | Maladroite chronique avec l'électroménager | Adore bricoler mais ne finit jamais rien | Echappe tout ce qu'elle tient en main | Si ça veut pas s'arrêter, tape dessus |
| Véroufermé | S'enferme dans les WC des heures | Squatte le canapé et la TV pour jouer en ligne sur la console | Met des heures à « se faire belle » | Passe son temps enfermé dans son bureau | T.O.C. : vérifie chaque serrure au moins 5 fois quand elle passe devant. | Ne s'éloigne jamais de son coffre où sont cachés ses titres d'action chez SASUFI-PHARMA |
| Vivonkaché | Gothique, se dit vampire et vit volets clos dans son « antre » | Ne déconnecte de World of Landcraft que pour ses besoins naturels | Fait de la voyance par téléphone sous le pseudo de Zora Larousse | Creuse un abri-antiatomique dans la cave | Anime un téléphone rose sous le pseudo de Bella-Nana | Paranoïaque, se prépare à défendre sa famille contre l'envahisseur |

Exemple :

Jules La Fille s'enferme des heures dans les WC,

Patrick Le Fils squatte le canapé et la TV pour jouer en ligne sur la console,

Kevin La Mère Met des heures à « se faire belle »,

Edouard Le Père Passe son temps enfermé dans son bureau,

Justine la Grand-Mère vérifie chaque serrure au moins 5 fois quand elle passe devant

Margaux Le Grand-Père ne s'éloigne jamais de son coffre où sont cachés ses actions SASUFI-PHARMA

Secrets et valeurs de caractéristiques

Votre personnage cache plusieurs sombres secrets, oui mais lesquels ?

Piochez chacun trois nouvelles carte et tenez les bien secrètes.

Notez sur votre fiche, toujours secrètement, ces terribles Secrets que sa famille ignore.

Chacune des 3 cartes tirées porte un chiffre entre 1 et 6.

Attribuez ces valeurs comme il vous plaira aux 3 caractéristiques de votre personnage qui sont :

Bagou, Tonus, Jugeotte

Là encore, re-mélangez ensuite les cartes dans le paquet.

Secrets

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|-----------------------------------|--|--|--|--|---|
| Tapapayé | Pique dans le coffre de papi | A piraté la box des voisins | Est en interdit bancaire | Cache des courriers de relance du FISC | Entretien une relation extra-conjugale | Fait des chèques en bois |
| Oucépacé | Bordelique | Accro aux Yuri mangas | Kleptomane | Fume en cachette | Début d'Alzheimer | Fait des réserves au cas où les fringolins reviennent |
| Béfaimtévé | Pense que ce n'est pas sa famille | Clone de laboratoire | Agent infiltré | Être extra dimensionnel | Membre d'une secte | Ami du Dr. Raoul |
| Tatoubouffé | Fumeuse de pétards | Mange ses crottes de nez | Accro aux anti-dépresseurs | Alcoolique | Acheteuse compulsive | Cannibale |
| Cétoupété | Pyromane | Dépressif | A tué le chat par accident | Constipé | Pacemaker dysfonctionnel | Fait pipi au lit |
| Véroufermé | A peur du noir | Tiens un journal intime douteux | A installé un traceur sur le smartphone du petit | Espionne la charmante voisine | Porte une ceinture de chasteté | Garde sur lui la clef de la cave |
| Vivonkaché | Fait des nudes sur Chat-Clquette | Possède un compte sur PornoLive payé avec la carte de papi | Scientologue | Joueur compulsif | Cache son illettrisme | Passé politique douteux |

Exemple :

Patrick Le Fils, tire La Fille Tapapayé, Le Père Cétoupété, et le Fils Oucépacé.

Donc, en plus de squatter le canap', Patrick pique dans le coffre de papi, est constipé, et est accro aux Yuri Magas.

Mais cela, bien entendu, Patrick qui s'il est influençable n'en est pas sot pour autant, le note discrètement sur sa fiche sans rien en dire à ses camarades de table.

Il choisit d'attribuer 1 en Bagou, 4 en Tonus et 2 en Jugeotte.

Cause du confinement

Tirez au sort dans le paquet la cause de votre confinement, ou inventez la vôtre.

Causes

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|---------------------------------|--|-----------------------------------|------------------------------|---|-----------------------------|
| Tapapayé | Pluies acides | Eclipse sans fin | Vents record | Canicule record | Gelées record | Inondations record |
| Oucépacé | Invasion de moustiques tigres | Invasion de sauterelles | Invasion de fourmis légionnaires | Invasion d'extraterrestres | Invasion armée | Invasion de robots |
| Béfaitmévé | Loi martiale | Guerre civile | Manifs anti quelque-chose | Instauration d'une dictature | Apocalypse nucléaire annoncé | Grève générale |
| Tatoubouffé | Odeur pestilentielle | Grève des éboueurs à reconduction tacite | Invasion de rats mutants | Invasion d'asticots putrides | Invasions de cafards géants | |
| Cétoupété | Séisme imminent annoncé | Nuage radioactif | Alerte fuite à la centrale | Chutes de météorites | Chutes de déchets spatiaux | Jugement dernier annoncé |
| Véroufermé | Sectarisme | Idéal de vie | Entraînement pour show TV-réalité | Vœux monastiques | Paranoïa | Survivalisme anti-nucléaire |
| Vivonkaché | Stars cherchant la tranquillité | Familles de monstres de foire | Agents secret | Cellule dormante | Espions extra-terrestres en observation | Clandestinité |

Exemple :

Patrick tire la Grand-Mère Tatoubouffé.

Notre famille est donc confinée suite à une invasion de cafards géants !

Objectifs personnels

Les objectifs de chaque personnage sont les actions qu'ils devront effectuer pour espérer survivre à ce confinement.

Chaque joueur détermine en début de partie, en les tirant secrètement, 3 objectifs personnels.

La valeur des cartes tirées indique le niveau de difficulté de ces objectifs.

Les cartes sont ensuite re-mélangées dans le paquet.

Ces Objectifs personnels vont ressurgir au cours de la partie sous forme d'Objectifs familiaux.

Lorsqu'un objectif personnel est atteint, le joueur incarnant le personnage peut alors en tirer un nouveau.

Objectifs personnels (et familiaux)

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|--|--|---|--|--|--|
| Tapapayé | Pirater la box des voisins | Faire du trafic de BitCoins | Détourner le courrier des voisins, surtout les factures | Détourner le réseau électrique | Pirater le site opérateur SuperTel Mobile | Hacker le site Taxes.gouv |
| Oucépacé | Piquer les légumes du jardin partagé | Kidnapper le chat de la mamie d'en face contre rançon | Voler les fleurs du cimetière | Piquer les stocks de la cantine de l'école | Chaparder les drapeaux devant la préfecture | Kidnapper le député local contre rançon |
| Béfaimtévé | Publier un bulletin communal pamphlétaire | Créer un blog anti-woke | Alerter la presse nationale sur les fraudes fiscales du maire | Lancer une fake-new à l'échelle planétaire | Fonder le mouvement « Les jeunes avec Pompidou » | Trafiquer le résultat des élections régionales |
| Tatoubouffé | Réceptionner à la place du voisin son colis BouffParGel et le garder | Payer le livreur PizzaPresto avec des chèques resto falsifiés | Kidnapper le livreur Uber-Miam | Se faire livrer une palette de cigarettes de contrebande | Faire la razia sur le dépôt SuperMiam Drive | Braquer la caisse des retraites |
| Cétoupété | Crever les pneus du facteur | Bousiller les boîtes aux lettres du quartier | Vandaliser le radar de la rue piétonne | Couper le câble téléphonique de la gendarmerie | Faire sauter la station essence | Vandaliser et piller le McBurger |
| Véroufermé | Mettre du chewing-gum dans les serrures des voisins | Enfermer le chien des voisins dans l'abri de jardin des autres voisins | Enfermer les voisins chez eux | Libérer les animaux de la ferme voisine | Enfermer le conseil municipal jeune dans la mairie | Libérer les résidents de l'EPHAD Beauséjour |
| Vivonkaché | Organiser une soirée pyjama | Organiser une rave-party clandestine | Effacer toute trace de la famille sur les réseaux sociaux et le net | Hacker les Anonymousses | Obtenir des faux papiers pour toute la famille | Fonder une organisation secrète |

Exemple :

Patrick tire La Mère Cétoupété, Le Père Vivonkaché et le Fils Oucépacé.

Il aura donc pour objectifs personnels au départ :

- Vandaliser le radar de la rue piétonne (difficulté 3)
- Hacker les Anonymousses (difficulté 4)
- Kidnapper le chat de la mamie d'en face contre rançon (difficulté 2)

Déroulement de la partie

La partie va s'organiser en tour de jeu qui représenteront chacun une journée de confinement.

Chaque journée est découpée en 6 parties :

1 – Petit Déj'

2 – Matinée

3 – Déjeuné

4 – Après-midi

5 – Dîner

6 - Nuit

Les repas : Petit Déj', Déjeuné, Dîner seront des moments d'échange entre les personnages qui vont permettre aux joueurs d'élaborer leurs stratégies et de débriefer.

La Matinée et l'Après-midi seront des moments d'action

La Nuit sera le moment du mystère...

A l'issue de chaque tour/jour, un nouveau peut commencer.

1/ Petit Déj'

Chaque tour, un nouveau joueur va tirer une carte représentant un Objectif familial et une carte représentant une Tuile.

Pour le premier jour/tour, ce sera la Fille, pour le second le Fils, puis la Mère, le Père, la Grand-Mère et enfin le Grand-Père.

L'objectif familial doit être accompli dans la journée. Nous verrons plus loin ce qui arrive dans le cas contraire.

Objectifs familiaux (et personnels)

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|--|--|---|--|--|--|
| Tapapayé | Pirater la box des voisins | Faire du trafic de BitCoins | Détourner le courrier des voisins, surtout les factures | Détourner le réseau électrique | Pirater le site opérateur SuperTel Mobile | Hacker le site Taxes.gouv |
| Oucépacé | Piquer les légumes du jardin partagé | Kidnapper le chat de la mamie d'en face contre rançon | Voler les fleurs du cimetière | Piquer les stocks de la cantine de l'école | Chaparder les drapeaux devant la préfecture | Kidnapper le député local contre rançon |
| Béfaimtévé | Publier un bulletin communal pamphlétaire | Créer un blog anti-woke | Alerter la presse nationale sur les fraudes fiscales du maire | Lancer une fake-new à l'échelle planétaire | Fonder le mouvement « Les jeunes avec Pompidou »" | Trafiquer le résultat des élections régionales |
| Tatoubouffé | Réceptionner à la place du voisin son colis BouffParGel et le garder | Payer le livreur PizzaPresto avec des chèques resto falsifiés | Kidnapper le livreur Uber-Miam | Se faire livrer une palette de cigarettes de contrebande | Faire la razia sur le dépôt SuperMiam Drive | Braquer la caisse des retraites |
| Cétoupété | Crever les pneus du facteur | Bousiller les boîtes aux lettres du quartier | Vandaliser le radar de la rue piétonne | Couper le câble téléphonique de la gendarmerie | Faire sauter la station essence | Vandaliser et piller le McBurger |
| Véroufermé | Mettre du chewing-gum dans les serrures des voisins | Enfermer le chien des voisins dans l'abri de jardin des autres voisins | Enfermer les voisins chez eux | Libérer les animaux de la ferme voisine | Enfermer le conseil municipal jeune dans la mairie | Libérer les résident de l'EPHAD Beauséjour |
| Vivonkaché | Organiser une soirée pyjama | Organiser une rave-party clandestine | Effacer toute trace de la famille sur les réseaux sociaux et le net | Hacker les Anonymous | Obtenir des faux papiers pour toute la famille | Fonder une organisation secrète |

La Tuile est événement contrariant qui est découvert au petit matin par l'un des membres de la famille. Le joueur dont c'est le tour tire secrètement la Tuile et l'introduit plus ou moins subtilement dans la conversation au cours du Petit Déj'.

Tuiles

| | La fille | Le fils | La mère | Le père | La grand-mère | Le grand-père |
|-------------|--|---|---|--|--|---|
| Tapapayé | Coupure d'eau | Licenciement sec d'un parent | Panne des réseaux de communication | Coupure d'électricité | Coupure de gaz | Interdit bancaire : plus de carte ni chéquier |
| Oucépacé | Le chat a disparu | Télécommande de TV perdue | L'ouvre-boîte a disparu | La voiture n'est plus devant le domicile | La clé du cadenas sur le frigo est perdue | Le câble de la box a disparu. Plus d'internet. |
| Béfaimtévé | Fin du monde dans un mois selon le calendrier Inca | Indépendance des 3 B : Bretagne, Pays Basque, Bourgogne | Changement d'orbite de la terre autour du soleil, le climat et les saisons sont bouleversés | Déclaration de guerre Euro-Russe | Invasion extraterrestre | Crac boursier, les actions dégringolent |
| Tatoubouffé | Plus de forfait internet | Grève des livreurs à domicile | Plus de tabac | Plus d'alcool | Plus de café | Plus de PQ |
| Cétoupété | Toilettes bouchées | Balon d'eau chaude Hors Service | Lave-linge Hors Service | Mur éventré par la chute d'un arbre | Une tornade emporte le toit | Frigo en rade |
| Véroufermé | La porte des WC est coincée | Le congélateur refuse de s'ouvrir | Incident nucléaire au Tricastin | Invasion de moustiques tigre | Infestation de cafards | Des pillards sillonnent le quartier |
| Vivonkaché | Le voisin matte la famille avec des jumelles depuis chez lui | Un hélicoptère survole le domicile | Quelqu'un frappe à la porte en prétendant être de la police | Des lettres anonymes dans la boîte aux lettres | Une micro-caméra trouvée dans la salle de bain | Un micro-espion derrière un bibelot dans le salon |

Les personnages échangent ensuite sur la stratégie à adopter pour accomplir l'objectif journalier commun.

Bien entendu, toute Tuile, ou Sale habitude, ou Secret révélé qui viendrait compliquer l'atteinte de cet Objectif doit être pris en compte.

De plus, les dangers qui guettent dehors sont réels (du moins on le suppose).

Exemple :

Puisque c'est le premier tour et le premier jour de cette formidable aventure en famille face aux cafards géants envahisseurs, Jules La Fille tire le premier un Objectif familial et une Tuile.

Il tire Le Grand-Père Béfaimtévé comme Objectif et La Grand-Mère Tapapayé comme Tuile.

La Famille devra donc trafiquer le résultat des Régionales mais se retrouve en interdit bancaire sans carte ni chéquier.

2/ Matinée

Les personnages vont avoir là une première occasion d'agir pour accomplir l'objectif familial du jour.

Chacun décrit comment il agit, puis quand tous estiment avoir suffisamment étoffé la scène, on passe à la résolution.

Chaque joueur va tirer une carte et comparer sa valeur à l'une de ses caractéristiques qui dépend de l'action qu'il veut réaliser.

Si la valeur de la carte tirée est inférieure à la valeur de caractéristique, on compte :

- 1 Réussite, de 4 à 6 joueurs
- 2 Réussites de 2 à 3 joueurs

Sinon, c'est raté et le joueur coche une case Folie sur sa fiche personnage.

Une fois toutes les actions résolues, on compare le nombre de Réussites de la famille à la valeur de la carte représentant l'Objectif familial du jour.

Il faut autant de Réussite que cette valeur d'Objectif pour qu'il soit atteint.

Exemple :

Chacun y est allé de ses propositions stratégiques lors du Petit Déj', et tous activent leurs réseaux d'influence, Patrick essaye d'utiliser son Tonus pour aller bourrer les urnes discrètement.

Il parvient miraculeusement devant le bureau de vote et tente le tout pour le tout ! Il tire Le Grand-Père Vivonkaché : 6. Comparé au 4 de Tonus de Patrick, c'est un échec et il doit cocher une Folie.

3/ Déjeuner

La famille peut débriefer sur la stratégie du matin et ses effets plus ou moins positifs sur l'atteinte de l'Objectif.

Si l'objectif familial est accompli, la famille peut s'en féliciter, et choisir d'en tirer un deuxième pour l'Après-midi ou de passer directement au Dîner.

Dans le cas où l'Objectif familial n'aurait pas été atteint, la famille doit s'y atteler de nouveau pendant l'Après-midi en conservant les réussites obtenues le matin auxquelles s'ajouteront celles de l'Après-midi.

Il faut alors à la famille élaborer une nouvelle stratégie, ou conserver la même si elle le souhaite.

Exemple :

L'objectif n'est malheureusement pas atteint ; Il manque 2 Réussites à la famille. Avec l'Après-midi, ça devrait le faire.

4/ Après-midi

Pour cette fin de journée, chaque membre décrit à nouveau les actions qu'il veut effectuer pour essayer d'atteindre l'Objectif familial journalier.

On procède alors comme pour le matin :

Chacun décrit comment il agit, puis quand tous estiment avoir suffisamment étoffé la scène, on passe à la résolution.

Chaque joueur va tirer une carte et comparer sa valeur à l'une de ses caractéristiques qui dépend de l'action qu'il veut réaliser.

Si la valeur de la carte tirée est inférieure à la valeur de caractéristique, on compte :

1 Réussite, de 4 à 6 joueurs

2 Réussites de 2 à 3 joueurs

Sinon, c'est raté et le joueur coche une Folie sur sa fiche personnage.

Une fois toutes les actions résolues, on compare le nombre de réussites de la famille à la valeur de la carte représentant l'Objectif familial du jour s'il n'a pas déjà été atteint le Matin.

Si cet Objectif familial se trouve être en plus un Objectif personnel d'un personnage, en cas de réussite, le joueur peut choisir de perdre une Folie ou d'en infliger une à un autre joueur.

Exemple :

Les joueurs ont décidé de ne rien changer à leur stratégie et de poursuivre sur la même voie en retentant les mêmes actions.

Cette fois Patrick à plus de chance, et les autres joueurs aussi.

Le nombre de Réussites cumulée Matin+Après-midi suffit et l'Objectif est atteint.

5/ Dîner

La famille se retrouve de nouveau à table pour débriefer sur cette journée. Elle fait le décompte des objectifs atteints, qu'ils soient familiaux ou personnels, mais également des Tuiles qui leur restent sur les bras.

Pour chaque Objectif atteint, la famille peut se débarrasser d'une Tuile, dont la carte sera mise de côté, en distinguant les différentes « familles » de Tuiles.

Si l'Objectif familial n'est pas atteint, il devient une Tuile supplémentaire.

Les tuiles non-écartées par l'atteinte d'Objectifs se cumulent et doivent bien-entendu être prises en compte pour la suite de la partie.

Exemple :

Nous sommes au 3^{ème} tour/jour.

La Famille vient d'atteindre son Objectif familial qui se trouve être en plus un Objectif personnel de Patrick.

Ce sont donc 2 Tuiles qui peuvent disparaître du jeu et être mises de côté.

6/ Nuit, secrets révélés et folies

C'est à la nuit tombée, dans l'obscurité que les plus sombres et les plus inavouables des travers se manifestent. Tout personnage qui n'aurait obtenu aucune réussite dans sa journée et donc coché 2 cases Folie, doit révéler l'un de ses Secrets.

Ce Secret révélé devra être pris en compte désormais dans les stratégies d'atteinte des objectifs.

Un personnage qui a révélé au moins 2 de ses 3 Secrets inavouables agira désormais différemment : Lorsqu'il atteindra un Objectif personnel, il n'écartera plus de Tuile lors du Dîner, mais attendra la Nuit tombée pour obliger un autre membre de la famille (celui de son choix) à révéler l'un de ses Secrets.

En outre, le joueur dont le personnage révèle un Secret doit tirer au sort une Folie. Ces Folies sont cumulatives :

Folies

| | 1 - La fille | 2 - Le fils | 3 - La mère | 4 - Le père | 5 - La grand-mère | 6 - Le grand-père |
|-------------|--|---|--|--|--|--|
| Tapapayé | Ne peut dire que 3 mots par phrase. | Ne peut dire ni OUI ni NON | Ne peut pas dire ni MOI ni JE | Ne peut pas dire CARTE | Ne peut pas ni TU ni VOUS | Ne peut pas dire ni LE ni LA |
| Oucépacé | Remplace les voyelles par le A | Remplace les voyelles par le E | Remplace les voyelles par le I | Remplace les voyelles par le O | Remplace les voyelles par le U | Remplace les voyelles par le OU |
| Béfaimtévé | Commence chaque phrase par Moi Président | Commence chaque phrase par Françaises, Français | Commence chaque phrase par Comme le dit Lao Tseu | Commence chaque phrase par Jacques a dit | Termine chaque phrase par C'est notre projet | Termine chaque phrase par Je vous ai compris |
| Tatoubouffé | Parle sans les A | Parle sans les E | Parle sans les I | Parle sans les O | Parle sans les U | Parle sans les consonnes |
| Cétoupété | Se gratte le nez en parlant | Se gratte le front en parlant | Se gratte le ventre en parlant | Se gratte le dos en parlant | Se gratte le cou en parlant | Se gratte les fesses en parlant |
| Véroufermé | Se lève lorsqu'il veut parler | Joue une main dans le dos | Lève la main quand il veut parler | Se mord la langue en parlant | Serre les dents en parlant | Fait le tour de la table lorsqu'il veut parler |
| Vivonkaché | Joue sous la table | Joue les yeux fermés | Joue le dos tourné à la table | Joue à plus d'un mètre de la table | Joue assis derrière un autre joueur | Joue le front sur la table |

Si toute une famille de Tuiles est écartée du jeu lors du Dîner, le premier joueur à hurler « FAMILLE ! » peut perdre 1 Folie.

Exemple :

La famille vient d'atteindre un nouvel objectif.

Cet Objectif se trouve être aussi celui de La Mère, qui d'humeur taquine, inflige une folie à Patrick.

Patrick tire La Fille Béfaimtévé : Patrick commencera désormais ses phrases par « Moi Président »

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les personnages sauf 1 ont révélé leurs 3 Secrets.

Il lui appartient alors de narrer la fin du confinement et l'impact de cette épreuve sur la famille et les conséquences de la folie chez ses membres.

Il se peut aussi que tous les personnages aient révélé l'ensemble de leurs Secrets.

C'est alors le joueur dont c'est le tour qui conclue.

Enfin, même si cela est peu probable, si toutes les tuiles ont été écartées et qu'il n'y a donc plus de cartes en jeu, la partie se termine et tous peuvent se partager la narration de cette sortie de confinement « miraculeuse ».