

CONTRARIO

! ?

Règle du jeu

Un jeu de M. d'Epenoux, O. L'Homer et R. Fraga

De 3 à 10 joueurs - À partir de 12 ans

★ Matériel :

- 200 cartes,
- 1 buzzer,
- 1 règle du jeu,
- 1 sac.



★ But du jeu :

Retrouver le plus d'expressions originales à partir d'**expressions détournées**.

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des **contraires** :

ÉTEINDRE l'eau ?



ALLUMER le feu

- Soit des mots ayant la même signification (**synonymes**) :

**Des PLEURS
d'alligator ?**



**Des LARMES
de crocodile**

- Soit des mots appartenant au même groupe de mots :

Le petit ROUGE ?



Le grand BLEU

Évidemment, pour plus de fun et de défi, de nombreux pièges sur les sonorités et associations d'idées sournoises ont été incorporés pour déstabiliser vos esprits de déduction !

★ Préparation :

- De **3 à 6** joueurs : distribuez **5 cartes à chaque joueur**.
De **7 à 10** joueurs : distribuez **3 cartes à chaque joueur**.
Chaque joueur empile ses cartes face cachée devant lui.
- Placez le buzzer au milieu, à la portée de tous.
- Déterminez au hasard un numéro entre 1 et 5. Durant toute la partie, vous jouerez uniquement avec l'expression portant ce numéro sur toutes les cartes en jeu.

★ Le jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le premier lecteur :

- 1 Il tire la première de ses cartes.
- 2 Il lit à voix haute l'**expression détournée** (★) correspondant au numéro choisi (entre 1 et 5).
- 3 Il écoute les propositions illimitées des autres joueurs.
 - La proposition d'un joueur n'est valide que s'il a appuyé sur le buzzer avant de parler.
 - Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1^{er} indice** (1), écoute les propositions, puis lit le **2^e indice** (2) si besoin.



Expression détournée

Le petit rouge

1 Cinéma 2 Luc Besson

Le grand bleu

1^{er} Indice **2^e Indice**

Solution

➔ Si un joueur trouve la réponse :

- Le lecteur lui donne la carte, qu'il garde devant lui face visible.

Le joueur qui vient de gagner la carte devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

➡ Si aucun joueur ne trouve la réponse (au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs) :

- Le lecteur donne la solution et la carte est écartée du jeu.

Le voisin de gauche du lecteur devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

Quand un joueur devient lecteur mais n'a plus de cartes, il passe la main au joueur de son choix.

★ Fin du jeu :

La partie s'arrête quand **toutes les cartes ont été gagnées**.

Le joueur qui en a le plus devant lui remporte la partie !

En cas d'égalité, lisez une nouvelle **expression détournée** aux joueurs ex-aequo pour les départager.

★ Jeu en équipes :

À partir de 6 joueurs, vous pouvez former 2 ou 3 équipes. Distribuez 10 cartes à chaque équipe et jouez comme expliqué plus haut.

Attention, n'oubliez pas d'alterner les lecteurs au sein de chaque équipe.



Juste pour le plaisir : Contrario peut aussi se jouer de manière informelle, avec un orateur énonçant les expressions détournées à tous les autres joueurs.