

Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un **Attaqueur**.
Le plus vieux, le plus beau, celui qui a les ripostes les plus cinglantes, ou celui qui combine ces trois caractéristiques, à vous de choisir.

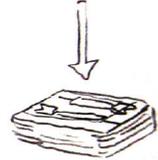
L'attaqueur a tout pouvoir : c'est lui qui juge de la pertinence des répliques et des anecdotes lors des pénalités (voir plus bas).

A chaque nouvelle partie, désignez un nouvel Attaqueur.

Les autres joueurs doivent garder les mains sur la table.



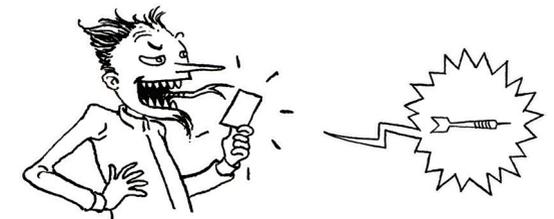
L'Attaqueur dépose le paquet de cartes la table, les illustrations vers le bas et dos des cartes vers le haut.



Le paquet est bien visible de tous car c'est la couleur en haut du paquet qui détermine le type de répartie à utiliser (voir ci-dessous).

L'Attaqueur saisit la première carte. Et il dévoile donc la nouvelle couleur au dessus du paquet.

Il lit, à voix haute, la pique de la carte.

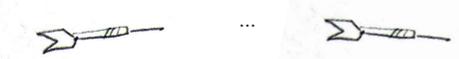


Le premier joueur qui frappe sur la table a la parole.

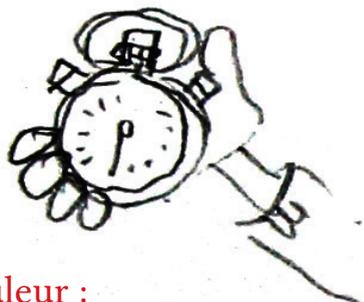
Il gagne la carte si :

- La consigne a été respectée
- Il ne s'agit pas d'un cliché
- La réplique ne comporte pas de mots grossiers
- Il réplique rapidement après avoir frappé la table
- Il ne montre pas qu'il est vexé

L'Attaqueur prend la carte suivante, lit la pique et ainsi de suite



Version Chrono



Consignes couleur :

Jaune : autodérision 

Violette : pirouette 

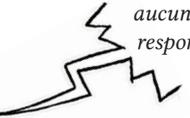
Rouge : insolence 

Vert : vérité 

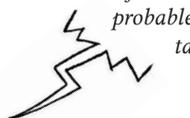
Bleu : compliment 

Auto-dérision :

Votre interlocuteur vous dénigre ? Abondez dans son sens en exagérant. Forcez le trait : être pris au premier degré pourrait nuire à votre crédibilité, vous faire passer pour un naïf, ou un triste sire fataliste. Rire de soi-même est la première preuve d'humour.

Tu n'as aucun sens des responsabilités 

Tu sais où j'ai rangé mes petites voitures ? 

Elle est très belle, ta femme. Tu gagnes probablement bien ta vie. 

Oh non, elle a eu pitié de moi 

Pirouette :

Volte face, esquive, ou fuite, la pirouette vous permet de parler d'autre chose, comme si vous n'aviez pas entendu. Le risque est que le piqueur répète : « Tu n'as pas compris ce que je viens de te dire ? »
Une astuce est de faire référence à la pique, quitte à en détourner le sens

Comme tu es susceptible  Susceptible de reprendre un verre de vin. Tu en veux un ? 

Félicitations, tu as fini par l'avoir ce diplôme  Qu'en penses-tu, je l'accroche dans l'entrée ou dans le living ? 

Insolence :

Lâchez-vous. C'est le moment d'être imbuvable. Vous avez toujours voulu renvoyer la balle à votre belle-soeur ou au mari de votre amie, dire au premier à quel point vous trouvez son humour déplaisant, à la seconde que son allure est négligée et qu'elle est bien mal placée pour commenter la vôtre ? Allez-y gaiement ! Vous en rêviez ?
Attention : pas de gros mots, cela vous vaudrait une pénalité.

Alors, toujours célibataire ?  Et toi, toujours veuve ? 

Tu sais, un nez, ça s'opère !  Ah, tu envisages enfin la chirurgie esthétique. 

Dans la foulée, n'oublie pas tes grosses fesses. 

Vérité :

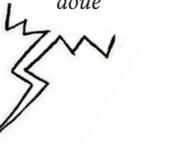
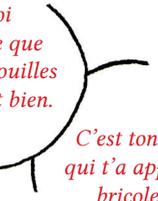
C'est l'acceptation. Il n'y a pas de confrontation. Il suffit de reconnaître la vérité. C'est un peu le « oui, et... ». La vérité décontenance. Le lanceur de pique a la volonté de blesser, il ne s'attend pas à ce que vous le preniez aussi bien. Il est vrai aussi qu'on se débarrasse plus vite du piqueur si on avoue « pour lui faire plaisir ».

Ce n'est pas avec cette tête que tu vas trouver quelqu'un !  C'est vrai, je pensais justement aller chez le coiffeur samedi 

Alors, elle arrive à se garer Mamy ?  Ce n'est pas évident, je vois beaucoup moins bien maintenant 

Compliment :

Voilà une belle astuce pour désamorcer un piqueur. Il ne devrait pas résister à un compliment, si celui-ci lui est adressé avec finesse. Le compliment n'est pas forcément une pique déguisée, il peut être sincère. S'il n'est pas vrai, faites en sorte qu'il soit crédible. Seule façon de clouer le bec au piqueur.

Tu n'es vraiment pas doué  Ah toi je trouve que tu te débrouilles vraiment bien. 

Alors, on se met en colère ? On a son petit caractère ?  Par contre toi tu es toujours très zen, ça m'épate la façon dont tu gères tes émotions. 

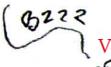
Pénalités :

Vous subirez les foudres de l'Attaqueur qui vous pénalisera si :



MOT Vous utilisez des gros mots 

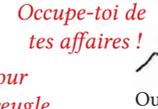
Vous répondez par un lieu commun, une banalité, un cliché, une idée reçue ou un préjugé

Vous prenez la mouche et attaquez 

Si vous avez frappé sur la table sans avoir de réplique 

Le gros mot, comme le lieu commun, est laissé à l'appréciation de l'Attaqueur. Si il pénalise un "zut" et laisse passer un "blanc comme neige", c'est son droit.

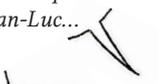
Je ne sais pas comment ton mari te supporte !  C'est lui l'emmerdeur 

Occupe-toi de tes affaires !  L'amour rend aveugle 

Ou, extrême humiliation : vous vous trouvez penaud plus de 5 secondes après avoir tambouriné.

Lorsque vous avez fauté, l'Attaqueur vous intime l'ordre de raconter, brièvement (mais pas trop) une expérience personnelle, une anecdote qui vous est propre, dont l'objet est celui de la carte qui vous a fait faillir.

Le groupe décidera d'une question à laquelle vous serez sommé de répondre :

Parle-nous un peu de ta première dispute avec Jean-Luc... 

Comment l'as-tu rencontré ? 

Qu'est-ce qu'il ne supporte pas chez toi ? 

Si l'Attaqueur estime que l'anecdote vaut le coup, le joueur a le droit de rejouer.

D'autres règles ? Intello, duo, ...