

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.

→ 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.



Expression détournée



1^{er} Indice

2^e Indice

Solution

➔ **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.