

**PRÊTS À VOUS MOQUER ET À ENCAISSER ?**

Prenez devant vous une liasse de feuilles, quelques crayons, feutres de couleur ou tout ce qui vous sera utile pour caricaturer vos amis.

Attrapez la minuterie de la cuisine ou de votre téléphone : chaque caricature prend 3 minutes.

Dès que vous avez posé sur la table les tas de cartes bleues (Contextes), jaunes (Talents) et rouges (Groupes de Pression), préalablement battues, c'est parti.



**DÉSIGNER LA BÊTE NOIRE**

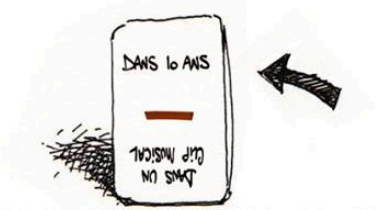
Chaque joueur, à tour de rôle, tire une carte du paquet jaune. Celui qui tombe sur la "Bête Noire" est croqué en premier. C'est également lui qui a la charge de noter les points tout au long de la partie.



Si vous êtes moins de 8 joueurs, tirez les cartes jusqu'à ce qu'un joueur tombe sur la Bête Noire.

**JEU 1 : CONTEXTE**

La Bête Noire tire une carte "Contexte", lit la proposition écrite à l'endroit et met le chrono en route.



Les autres participants, les "Satyriks", caricaturent la Bête Noire "dans 10 ans". Ils ont 3 minutes pour dessiner, griffonner, colorer, annoter, ajouter des phylactères, etc.

Toutes les audaces sont permises. C'est le moment de lui faire passer un message : elle a pris un peu de poids, développé un début de calvitie ou, au contraire, les années qui passent renforcent son pouvoir de séduction.

Quand le gong retentit, celui qui est à la gauche de la Bête Noire montre et explique brièvement sa caricature. Il passe ensuite la parole à son voisin de gauche et ainsi de suite.



À la fin des explications, la Bête Noire prend les 6 cartes Talents (les jaunes) et la "Liberté d'Expression" pour évaluer les Satyriks.



**MÉTHODE D'ÉVALUATION :**

À partir de 4 joueurs, la Bête Noire doit attribuer 3 cartes Talents aux Satyriks.

À 3 joueurs elle n'en attribue que 2. À 2 joueurs, renoncez aux notes. Et si vous voulez vraiment un gagnant... jouez aux échecs !

La Bête Noire place 3 cartes sur les caricatures qui l'ont fait réagir. Elle peut placer 2 cartes positives sur un même dessin mais pas 2 cartes négatives.

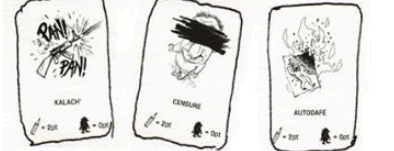
Les cartes positives = 2pt = 1pt

1 point pour la Bête Noire, 2 points pour le Satyrk



Les cartes négatives = 2pt = 0pt

0 point pour la Bête Noire, 2 points pour le Satyrk



**Et un châtime**

Censure : certains détails heurtent la Bête Noire ? Elle les camoufle, un petit trait de feutre et la caricature est bien plus acceptable. *Sauf si...*

Autodafé : la caricature mérite d'être détruite. La Bête Noire déchire, brûle, démolit l'œuvre qui l'a offensée ! *Sauf si...*

Kalach' : La caricature ET le Satyrk méritent d'être anéantis. La Bête Noire fait une boulette de la feuille et la jette à la figure du Satyrk. *Sauf si...*

**Sauf si quoi ?**

Sauf si la Bête Noire a de l'humour, le sens de l'autodérision ou beaucoup de sang-froid. Elle décide, même si les caricatures sont blessantes, de le prendre avec le sourire et de laisser ses amis s'exprimer. Elle peut donc attribuer la carte "Liberté d'Expression" à un Satyrk à qui elle a donné une carte négative. Elle supprime le châtime imposé par la carte et gagne un point.

= 1pt

Et ensuite ?

Lorsque la Bête Noire a distribué ses trois cartes (plus la Liberté d'Expression si elle le souhaite), elle désigne la nouvelle Bête Noire et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit croqué.



**JEU 3 : CONTEXTE + GROUPE DE PRESSION**

Pimentez le jeu en tirant deux cartes : Une carte "Contexte" et une carte "Groupe de Pression". Par exemple :



Les Satyriks tiennent compte de la carte "Contexte" et placent la Bête Noire dans un "Groupe de Pression".

Les Satyriks vont donc la caricaturer comme faisant partie d'un groupe d'experts qui parlent de la pluie et du beau temps, mais en fin de soirée. Je vous laisse imaginer...

3 minutes plus tard, de nouveau, vous aurez le plaisir de découvrir les œuvres de vos amis, si ce sont encore vos amis.

**ET APRÈS ÇA, QUI GAGNE ?**

En fin de partie, quand les crayons doivent être taillés, que les gammes sont élimées et que tous les joueurs ont joué le rôle de la Bête Noire, comptez les points.

Et là, accrochez-vous !

Alors que ceux qui ont obtenu le plus de points savourent leur victoire, ceux qui en ont le moins sont contraints d'exposer une caricature, les concernant, pendant une semaine dans leur living, bien en vue. La sentence peut être adaptée aux réseaux sociaux, en photo de profil, par exemple.

Si le perdant relève ce défi, il obtient le titre très honorable de "Oh, Fontaine de sagesse".

Est-ce qu'on peut rire de nous ? Vous allez en faire l'expérience !

