

# Version Chrono

## Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un **Attaqueur** ou une **Attakeuse**.

La plus extravertie, le plus sympa, celui qui fait le plus rire ses copains... **à vous de choisir**.

L'Attaqueur a tout pouvoir : **c'est lui qui juge** de la pertinence des répliques.

L'Attaqueur bat les cartes et dépose le paquet devant lui, **les illustrations tournées vers la table**.

Les autres joueurs gardent **les mains en évidence**.

L'Attaqueur saisit la première carte et **lit la pique**.



**Pique**

**Consigne**



La **couleur** de la carte **suivante** qui se trouve **au-dessus du paquet** indiquera la **consigne** pour la riposte. Par exemple, si elle est jaune, il doit répondre par l'autodérision ; si elle est rouge, répondre avec insolence...

L'Attaqueur donne le droit de réplique **au premier qu'il a vu frapper la table**.

Mais **attention**, lorsque l'Attakeur vous donne la parole, **vous devez riposter rapidement**.

Si l'Attaqueur juge que la réplique est bonne, **il donne la carte au joueur**.

Sinon, il attend qu'un **autre joueur frappe la table**.

Et si tout le monde sèche, **il remet la carte sous la pioche**.

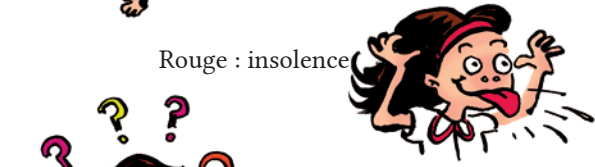
## Consignes couleur



Jaune : autodérision



Violet : pirouette



Rouge : insolence



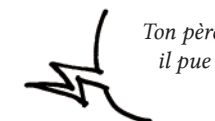
Vert : question



Bleu : compliment

## Autodérision

Tom se moque de tout le monde en classe et ça commence à devenir pénible ? Un bon truc est de lui répondre en lui donnant raison et surtout en exagérant vraiment. Au lieu de vous vexer, dites-lui que oui, c'est vrai, vous êtes une mauviette et que c'est même pire que ce qu'il imagine : vous avez peur de votre ombre en plein soleil. Il ne saura pas si vous plaisantez ou pas. Ça risque même de le faire rire.



Ton père, il pue

*Et la nuit, il se transforme en loup-garou*

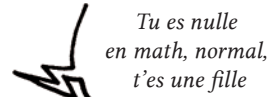


Garçon manqué

*Mes parents ont essayé mais ils ont loupé les finitions*

## Pirouette

Et si vous faisiez comme si vous n'aviez pas entendu la remarque désagréable de Léa ? Ou comme si vous n'aviez pas compris que c'est une pique ? Continuez à parler, comme si de rien n'était. Un peu comme un dialogue de sourd. Et le piqueur va rater son coup.



Tu es nulle en math, normal, t'es une fille

*Tu as compris la règle de l'accord du participe passé ?*



Tu as l'intelligence d'un mollusque

*Hier, on a mangé des coquilles Saint-Jacques*

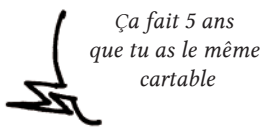
## Insolence

Vous avez envie d'être odieux, ou au moins très désagréable ? Profitez-en, c'est un jeu. Vous pouvez répondre à votre prof, vos parents, vos amis comme ça vous chante, dites-leur ce que vous avez sur le cœur et à quel point vous ne supportez plus leurs piques ! Mais que ça ne sorte pas d'ici et surtout, restez poli.



Arrête de chanter, il va pleuvoir !

*Ah c'est vrai, tu prends jamais de douche toi*



Ça fait 5 ans que tu as le même cartable

*Je peux toujours en acheter un neuf*

*Par contre toi ton cerveau...*

## Question

Thomas vous pique sans cesse, mais a-t-il été bien clair ? N'avez-vous pas envie de lui demander un brin d'explications ? C'est facile de piquer mais c'est plus compliqué d'expliquer sa pique. Demandez donc au piqueur pourquoi il s'exprime comme cela, ou de détailler sa méchanceté. Ça va le mettre dans l'embarras.



Psychopathe !

*Tu penses que tous les psychopathes sont des tueurs en série ?*



Tu n'arriveras à rien dans la vie

*Et ce serait quoi, pour toi, arriver à quelque chose ?*

## Compliment

Voici une façon de rétorquer inattendue. Camille en tout cas va être étonnée que vous lui fassiez un compliment alors qu'elle vient de vous lancer une pique. Elle aura l'impression de loupé sa cible puisque vous n'êtes pas blessé. C'est tout bon pour vous.



Tu es moche comme un pou

*Toi tu es belle comme une fée*



Mauviette !

*Par contre toi tu n'as peur de rien, j'admire ton courage.*

## Conditions pour gagner la carte

### Respecter la consigne

Veillez à ne pas les confondre, elles seront les moteurs de votre créativité.

### Eviter les gros mots

C'est l'arme du médiocre. Visez l'excellence.

### Garder son sang-froid

Respirez ! Souriez ! Si l'Attaqueur sent qu'il a fait mouche, vous êtes perdu.

### Proscrire banalité & phrase toute-faite

Ne vous laissez pas tenter par un affligeant "bienvenue au club" ou "mieux vaut être seul que mal accompagné", c'est vide et insipide.

### Répliquer rapidement

Même la riposte la plus fine retombera comme un soufflé au chocolat si elle n'est pas servie brûlante.

On procède ainsi jusqu'à ce que la pioche soit **réduite à une carte**. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le **plus grand nombre de cartes**. Il devient le **nouvel Attaqueur**.

## Aux parents, éducateurs, encadrants

Nous avons tenté d'aborder **beaucoup de sujets** dans ce jeu : pauvreté, sexisme, homoparentalité, racket, moqueries injustes et **discriminations de toutes sortes**.

Certaines cartes vont peut-être vous choquer, d'autres vous amuser. **Parcourez-les donc avant de jouer avec les enfants et abordez les thèmes qui vous touchent le plus**.

N'hésitez pas à créer de nouvelles piques qui correspondent à **une situation qui vous est propre**, profitez du jeu pour discuter des phrases piquantes qu'on se lance entre enfants, parfois sans s'en rendre compte.

Ou même celles que les parents, professeurs, éducateurs laissent fuser, mince de rien.

**Le jeu comporte aussi une carte Dingo pour laquelle vous trouverez les explications sur notre site internet.**

**D'autres versions déjantées (Intello, Crescendo, ...) ? C'est en téléchargement gratuit sur :**