

Règles

But du jeu

Vous incarnez des poètes et poétesses. Vous allez créer de courts poèmes pour réunir le plus de cœurs brisés et ainsi remporter la partie. Pour cela, vous devrez faire preuve d'originalité mais aussi de bon goût!

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en plusieurs tours, eux-mêmes scindés en 3 phases :



1. Création des poèmes

Au début de chaque tour, la personne qui possède les sacs :

- pioche 1 dé Thème et le lance au milieu de la table
- pioche 2 dés Rime et les lance au milieu de la table

Puis simultanément, commencez la réalisation de votre poème en quatrain en respectant le thème et les 2 rimes imposées.

Le Quatrain

C'est un petit poème en 4 vers ou phrases. Pour le jeu, 2 vers doivent se terminer par une rime présente sur un des dés, et les 2 autres par la rime présente sur le second dé. Vous pouvez réaliser des rimes croisées ou suivies. Vous pouvez également compter les pieds et faire des alexandrins si ça vous chante mais ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez utiliser des néologismes, des mots en «Verlan», ou tout autre effet qui profitera à votre création.

Conseil

l'important est l'originalité du dernier mot de chaque vers. Dès que vous avez connaissance des rimes et du thème, cherchez 4 mots qui correspondent à ces contraintes. Ensuite, brodez 4 phrases en utilisant ces mots en fin de phrase. Bien sûr, il faudra essayer d'être original dans le choix de vos 4 mots.

Quand toutes les personnes ont fini leur poème, passez à la phase suivante.

2. Originalité des poèmes

Tour à tour, en commençant par la personne qui a lancé les dés, déclamez votre poème.

Une fois le poème terminé, le poète ou la poétesse doit annoncer clairement les 4 mots utilisés à la fin de chaque vers. Les autres personnes doivent lui dire si elles ont utilisé les mêmes ou non.

Pour chaque mot unique (non utilisé par une autre personne), il ou elle coche 1 moitié gauche de cœur en commençant par le bas et en remontant.

Exemple

Si mes 4 mots de fin de vers sont «Partir», «Mourir», «Belle» et «Mirabelle» et que seul «Mirabelle» n'a pas été utilisé par une autre personne, je ne pourrais cocher qu'une moitié gauche de cœur.



Une fois que toutes les personnes ont déclamé leur poème et éventuellement coché la ou les moitiés gauches de leurs cœurs, passez à la phase de jeu suivante.

Poème incomplet ou rimes fausses

- Si une personne n'a pas réussi à terminer son quatrain, elle ne prendra en compte que les rimes qu'elle a trouvées.
- Si une personne s'est trompée en faisant, par exemple, une rime en « -ime » au lieu de « -ine », cette rime n'est pas prise en compte.

3. Beauté des poèmes

Votez pour le poème le plus beau.

Comptez jusqu'à 3 et pointez du doigt la personne qui, selon vous, a réalisé le plus beau quatrain. Vous pouvez voter pour vous.

Puis, en commençant par le haut, cochez 1 moitié droite de cœur en descendant par personne ayant voté comme vous, vous compris. Il s'agit donc de faire preuve de goût en devinant qui va recevoir le plus de votes !

Exemple :

Lors de la phase de vote, je vote pour moi car je pense que mon poème est le plus beau. Je suis malheureusement le seul donc je ne coche qu'une moitié droite de cœur ! Ça m'apprendra l'humilité !



Autre exemple :

Je vote pour Angèle car son poème me semble le plus chouette. Trois autres personnes ont fait le même choix. Je peux donc cocher 4 moitiés droites de cœur car j'ai bon goût !



• Crédits •

Auteurs : Angèle et Ludovic Maublanc

Illustration : Camille Chaussy

Design Graphique : Valérieanne Holley

Rédaction des règles : GRRRE Games

Typographies : *Leander Script Pro*, par Viktor Solt-Bittner

PT Sans Caption, par ParaType

Changa, par Eduardo Tunni

Dès qu'une personne complète un cœur sur sa fiche, elle l'annonce et la partie se termine à la fin du tour.



Si cette condition n'est pas remplie, on joue un nouveau tour. Remettez les dés dans leur sac respectif. La personne qui avait lancé les dés passe les sacs de dés à son voisin ou sa voisine de gauche et un nouveau tour de jeu débute.

Fin du jeu et victoire

Quand la partie se termine, la personne ayant complété le plus de cœurs sur sa fiche est déclarée grand poète ou grande poétesse.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



-ine

-ouille



Exemple :

Phase 1 : Création des poèmes

J'ai créé un quatrain en rimes croisées : ine, ouille, ine, ouille, avec pour thème les Animaux.

Phase 2 : Originalité des poèmes

Ludo a utilisé « pendouille » et Camille a utilisé « fine », je ne coche donc que 2 moitiés gauches de cœur en montant.

Phase 3 : Beauté des poèmes

J'ai voté pour Valérieanne comme Ludo, je coche donc 2 moitiés droites de cœur en descendant sur ma fiche.

Remerciement des auteurs :

Merci à ceux qui ont aimé la première incarnation de ce jeu et particulièrement la famille Vidberg qui participa activement aux derniers réglages de cette nouvelle version.

Remerciement GRRRE Games

Sébastien Argyriadés, Stéphane Belot, Philippe et Christelle Jacquier-Roux, Even Liauzu, Clémence Tariot.

