

Dism'en plus !

Règles du jeu

2022

dismenplus@leoamee.fr

Le but du jeu est de raconter des anecdotes sur sa vie, vraies ou fausses, mais assez crédibles pour que les autres joueurs et joueuses n'arrive pas à trancher.

Table des matières

Les règles en deux minutes	1
Questions diverses	2
Règles pour deux joueurs ou joueuses	4
Remerciements	4
Où trouver ce jeu ?	4

Les règles en deux minutes

Mise en place

Les cartes « thème » sont mélangées et placées en une pile faces cachées au milieu de la table. À côté, une autre pile, vide au début de la partie, représente la défausse.

Chaque joueur et joueuse prend deux cartes : une « Mensonge » et une « Vérité ».

Manche

La partie se joue en quatre manches.

Au début d'une manche, deux cartes sont distribuées à chaque joueur ou joueuse. Chacun et chacune regarde ses cartes, et cherche une anecdote à raconter, vraie ou fausse, en lien avec l'un des deux thèmes.

Sans respecter l'ordre du tour, dès qu'une personne a trouvé quelque chose à raconter, elle devient la conteuse :

- elle jette à la défausse la carte thème non utilisée ;
- elle lit à voix haute la carte « thème » conservée, et la pose face visible devant elle ;
- elle raconte son anecdote en lien avec le thème ;
- elle pose devant elle, face cachée, l'une des deux cartes « Mensonge » ou « Vérité », selon la véracité de son récit.

Les autres personnes posent devant elles, face cachée, l'une de leurs cartes « Mensonge » ou « Vérité », selon ce qu'elles pensent du récit de la conteuse.

Lorsque tous les joueurs et joueuses ont placé une carte « Mensonge » ou « Vérité » devant elles, ces cartes sont retournées. Si, parmi les cartes retournées (sans compter celle de la conteuse), il y a au moins une carte « Mensonge », et au moins une carte « Vérité », la conteuse marque un point, et conserve sa carte thème pour le symboliser ; sinon (toutes les cartes, hormis celle de la conteuse, sont identiques), la conteuse jette sa carte thème à la défausse.

Remarque : À partir de six joueurs et joueuses, il faut au moins deux cartes « Mensonge » et deux cartes « Vérité » pour remporter le point ; à partir de huit joueurs et joueuses, il en faut au moins trois de chaque.

Chacun et chacune reprend ses cartes « Mensonge » ou « Vérité », et attend qu'un nouveau conteur ou une nouvelle conteuse se lance.

Lorsque chacun et chacune a raconté une anecdote, une nouvelle manche commence.

Fin de partie

Au bout de quatre manches, la partie se termine. La personne qui a le plus de points (symbolisés par les cartes « thème » conservées) gagne la partie. En cas d'égalité, ces personnes se partagent la victoire.

Questions diverses

Suis-je obligé de raconter quelque chose qui me concerne ?

Oui. Même si la carte n'est pas formulée de cette manière (par exemple : « Une bonne grosse peur »), l'anecdote racontée doit vous concerner.

Qu'est-ce qui constitue un mensonge ?

Supposons que pour le thème « Quelque chose que tu ne feras plus jamais. », la conteuse raconte : « Pour l'anniversaire de mes 18 ans, mes frères et sœurs m'ont offert un saut à l'élastique. Je n'avais pas envie de le faire, j'étais morte de peur, mais j'ai quand même sauté. ». Cette anecdote peut être un mensonge parce qu'elle est fausse (ça n'est jamais arrivé) ou parce qu'elle ne correspond pas au thème (« C'est vrai, mais j'ai finalement adoré, et j'ai recommencé plusieurs fois. »).

Mais le mensonge doit porter sur un élément important de l'histoire : « C'est faux parce que c'était un cadeau de mes copines pour mes vingt ans (au lieu de mes frères et sœurs pour mes dix-huit ans) » ne constitue pas un mensonge valide.

Si la conteuse a menti, doit-elle raconter ensuite une vraie anecdote ?

Personne n'est obligé de raconter quelque chose qu'il ou elle n'a pas envie de raconter. Donc la conteuse peut raconter la vraie anecdote après avoir révélé son mensonge si elle le désire, mais rien ne l'y oblige.

Les personnes qui écoutent peuvent-elles poser des questions pour s'aider à choisir entre « Mensonge » ou « Vérité » ?

Elles peuvent poser des questions, mais la conteuse n'est pas obligée d'y répondre.

Les joueurs et joueuses me connaissent trop bien ! Ils et elles sauront que je ne raconte pas la vérité !

Aucun des thèmes n'est formulé avec « Le plus... », « Le meilleur... », etc. mais avec « Un des... ». Donc avec le thème « Un de tes plats préférés », par exemple, même si toute la table connaît votre plat préféré, vous pouvez en proposer un autre, qui n'est pas le premier de votre liste, et que l'auditoire ne connaît pas.

Autre exemple, si vous devez parler de votre animal de compagnie, et que tout le monde autour de la table sait que vous n'avez pas et n'avez jamais eu d'animal de compagnie, soyez créatif ou créative : parlez du chien de votre meilleur ami, ou du corbeau que vous avez apprivoisé sur le chemin de votre travail, etc.

Les thèmes ne me correspondent pas. Je peux changer de carte ?

Non. Vous pouvez toujours mentir et inventer quelque chose. Par exemple, avec la carte « Un évènement sportif important pour moi », même si vous détestez le sport et que tout le monde le sait à cette table, racontez comment lors de la finale d'une compétition internationale de sport, tout votre village était devant la télé, sauf vous et adolescente de votre âge qui est devenue votre premier amour. Soyez créatifs et créatives !

Il n'est donc jamais possible de changer de carte ?

Vous pouvez changer de carte si le thème risque d'embarrasser quelqu'un autour de la table. Par exemple, si vous avez la carte « Quelque chose de valeur que tu possèdes mais dont un cambrioleur ne voudrait pas. », et qu'une personne à la table est encore bouleversée par son récent cambriolage, changez discrètement de carte plutôt que de remuer le couteau dans sa plaie.

Le thème parle de mon travail, mais je ne travaille pas. Qu'est-ce que je fais ?

Si vous êtes encore à l'école ou à l'université, parlez ce cela. Si vous êtes au chômage ou à la retraite, parlez de votre ancien travail, ou de votre statut au chômage ou à la retraite. Si vous êtes homme ou femme au foyer, parlez du travail domestique. Quel que soit votre cas, vous pouvez aussi parler d'un travail d'été que vous n'avez exercé que deux semaines, de votre travail bénévole dans une association, etc.

De même, si le thème ne vous concerne pas, soyez créatifs et créatives pour vous en rapprocher le plus possible.

La carte dit « Quelque chose qui te rend joyeuse » mais je ne suis pas une femme. Que faire ?

Plutôt que de féminiser chacune des cartes thème, nous avons fait le choix, pour les thèmes qui s'écrivent différemment au masculin et au féminin (comme « joyeux/joyeuse »), d'en écrire (environ) la moitié au masculin, et la moitié au féminin.

Mais je suis un homme ! On s'adresse toute leur vie aux femmes en utilisant le masculin neutre ; tu peux bien supporter un féminin neutre le temps d'une partie, non ?

D'abord, ce n'est pas un « masculin neutre », mais un « masculin à valeur générique ». Ensuite, l'Académie française explique très bien pourquoi ce masculin n'a aucune raison de vexer les femmes. Admettons... Nouvelle règle du jeu : dans ce jeu, le féminin comme le masculin sont « à valeur générique ». Satisfait·e ?

Règles pour deux joueurs ou joueuses

À deux personnes, la partie se joue aussi en quatre tours de jeu. À son tour, chaque personne :

- pioche deux cartes,
- en choisit une, et raconte une anecdote (vraie ou fausse) en lien avec le thème,
- et place sa carte « Mensonge » ou « Vérité » face cachée devant elle.

L'autre personne doit alors deviner si ce récit est vrai ou non.

- Si elle a deviné correctement, elle gagne un point, et reçoit la carte thème de la conteuse pour symboliser ce point.
- Si elle s'est trompé, la conteuse gagne un point, et conserve la carte thème pour symboliser ce point.

Lorsque les deux personnes ont raconté chacune quatre anecdotes, la partie s'arrête. La personne avec le plus de points a gagné.

Remerciements

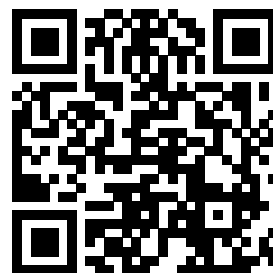
Merci à : Natacha, Ada, Marie, Stéphane, Élise, Pierre, Titouan, Jean-Julien, Pierre-Édouard, Camille, Clément, Chloé, Thomas, Adeline, Paul. Bienvenue, Mona !

Où trouver ce jeu ?

Ce jeu n'a pas trouvé d'éditeur (ce qui explique les imperfections, la règle trop longue, les erreurs, etc.) : j'ai l'impression qu'il aurait pu être édité s'il était le premier de son genre, mais la plupart des éditeurs à qui ce jeu pourrait convenir a déjà un jeu pas trop compétitif où il faut raconter sa vie.

Du coup, à défaut de pouvoir acheter ce jeu, vous pouvez le copier légalement (tout le contenu de la boîte : les cartes, les règles, etc.), selon les termes de la licence CREATIVE COMMONS BY-NC-SA 4.0.

Vous pouvez aussi télécharger tous les éléments du jeu, les imprimer vous-même, et les découper, à l'adresse : <http://leoamee.fr/dismenplus>.



CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION - PAS D'UTILISATION COMMERCIALE - PARTAGE DANS LES MÊMES CONDITIONS 4.0 INTERNATIONAL (CC BY-NC-SA 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

