

TAKAttAK

Règles du jeu

Apprenez à répondre du tac au tac

Contenu

52 cartes

Recto : les piques illustrées

Verso : les couleurs représentant la consigne

2 cartes "Version"

1 notice

TAKAttAK

Vous rêvez de clouer le bec à Sarah ?

D'avoir enfin le dernier mot avec votre grand frère ?

De mettre K.O. cette langue de vipère de Tante Jeanne ?

"J'aurais dû répondre ça !"

Un jeu pour

Prendre confiance en soi

Clasher à la récré

Riposter et ne plus se laisser faire

Dire enfin ce que l'on pense

Affiner son humour

Oser s'affirmer

Précautions particulières

Ceci n'est qu'un jeu et il est terriblement subjectif.

Même si l'Attaqueur vous dit que vous avez une haleine de bouche d'égout ou refuse votre riposte, restez bon joueur !

Envie de jouer sans lire toute la notice ?

Voici une *version sauvage*

Piochez une carte au hasard, lisez la pique et répondez spontanément, avec assurance. Se joue seul dans la cabane du jardin ou en groupe au fond de la cour de récré.

Vous rêvez de clouer le bec à Sarah ?

D'avoir enfin le dernier mot avec votre grand frère ?

De mettre K.O. cette langue de vipère de Tante Jeanne ?

"J'aurais dû répondre ça !"

Les remarques piquantes à l'école, on les connaît. Des prises de bec entre frères et sœurs, c'est notre quotidien. Des paroles blessantes de parents ou de professeurs, on sait ce que c'est.

Toutes ces piques laissent des traces et nous empêchent de prendre confiance en nous. Qui n'a pas rêvé de répondre, poliment mais fermement, et de remettre les piqueurs à leur place ?

But du jeu

Répondre du tac au tac pour gagner plus de cartes que vos adversaires. La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'une carte dans la pioche. Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de cartes.

N^{bre} de joueurs : de 1 à 10

Âge : 8+

Vous voulez pimenter le jeu ?

Facile. Mais avant de commencer, pour ne pas vous retrouver le bec dans l'eau à côté de vos amis qui ont la répartie facile...

Entraînez-vous !

Tirez 5 cartes et exercez-vous à l'autodérision. Faites de même avec la pirouette, l'insolence, la question et le compliment (voir consignes couleurs au verso).

Cela vous évitera de devoir consulter la notice pendant le jeu et ce sera bien plus agréable pour vous. Ensuite, lorsque vous êtes en groupe...

Lâchez-vous !

Version Chrono

Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un Attakeur ou une Attakeuse.

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

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

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

Les autres joueurs gardent les mains en évidence.



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

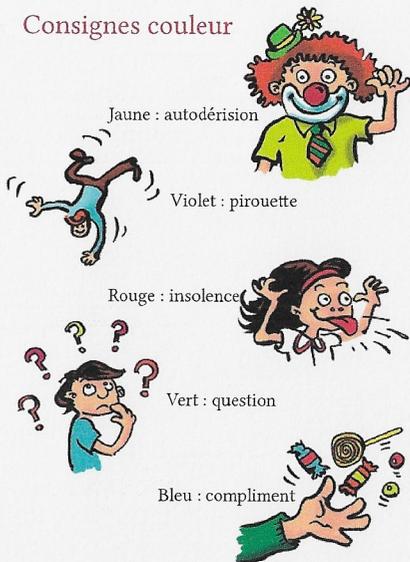
Mais attention, lorsque l'Attakeur vous donne la parole, vous devez riposter rapidement.

Si l'Attakeur 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

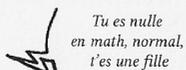


Garçon manqué

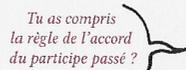
Mes parents ont essayé mais ils ont loupé les finitions

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.



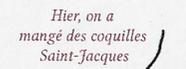
Tu es nulle en math, normal, t'es une fille



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

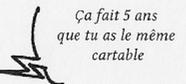
Insolence

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



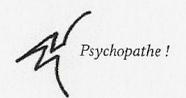
Ça fait 5 ans que tu as le même cartable

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'Attakeur 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 Attakeur.

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 :

www.TakAttak.com