



Délirophone

Jeu d'ambiance, pour 3 à 6 joueurs



Inventez une histoire avec des mots imposés, sans être repéré !



[English](#) · [Deutsch](#)

Les plus

- On rigole beaucoup
- Génère des conversations cocasses
- Très simple à expliquer

Les moins

- On n'enchaîne pas les parties: ça épuise!

Notre avis

Jeu de communication et d'improvisation très réussi et très drôle.

But du jeu

Etre le premier à atteindre un certain nombre de points de victoire (les "chat points").

Matériel

- 1 téléphone factice servant de chronomètre pour mesurer 80 secondes
- 55 cartes "thème"
- 55 cartes "mots clefs"
- 6 crayons
- 1 bloc de papier
- 27 jetons "chat points" pour une valeur de 150 unités
- 3 dés colorés

Principe

Chaque joueur doit mener une conversation téléphonique imaginaire, en insérant dans son discours 3 mots imposés. Les autres joueurs doivent s'efforcer de deviner de quels mots imposés il s'agit.

Au début, chacun reçoit le même nombre de jetons "chat points" qui représentent les points de victoire. Quand c'est à votre tour de téléphoner, vous tirez une carte thème (exemple: "Téléphonez à la SPA pour dénoncer la mère Michel qui a encore perdu son chat.") et une carte qui contient six mots clés. Parmi ces 6 mots, 3 seront déterminés par un lancer de dés; vous devrez insérer ces 3 mots dans votre conversation imaginaire. Exemple: dragon, sel, constipé.

Vous vous emparez alors du téléphone factice et appuyez sur le bouton. Un bip-bip se fait entendre, et vous avez alors 80 secondes chrono pour parler, au terme

desquelles un bruit de téléphone raccroché se fait entendre. Pendant que vous parlez avec votre interlocuteur imaginaire et que vous tentez désespérément de glisser naturellement des mots comme "pistil" ou "extra-terrestre", les autres joueurs notent les mots qui leur semblent louches. A la fin des 80 secondes, les joueurs sélectionnent les 3 mots qui leur semblent avoir été "imposés".

Ceux qui ont deviné les mots imposés gagnent des chat points, les autres en perdent. Le joueur ayant parlé au téléphone en reçoit aussi si personne n'a deviné un (ou plusieurs) des mots imposés.

Le premier joueur ayant accumulé un certain nombre de chat points gagne.

Commentaires

L'idée du jeu est simple et astucieuse. Autour de la table elle fonctionne très bien, et les rigolades sont fréquentes grâce aux conversations farfelues inventées par les autres joueurs (ex: "J'étais aux toilettes - vous savez, il m'arrive d'être un peu constipé en ce moment, ça doit être les boudins que je mange pour mon régime sans sel - quand j'entends le chat de la mère Michel qui gratte à la porte; elle l'avait encore perdue la vieille! Elle me rappelle mon instit. que j'avais quand j'étais petit, un vrai dragon sur escarpin. Alors je bipe la mère Michel sur son portable, je tombe sur le répondeur du père Lustrucru !" etc.)



Il faut finalement faire preuve de pas mal de flair pour trouver les mots imposés, car le joueur qui téléphone aura rapidement compris qu'il faut glisser de nombreux mots incongrus dans la conversation. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire d'ailleurs !

A noter que le principe du jeu est identique à l'introuvable Carabistouille aux éditions du Hibou . Quoi qu'il en soit Délirophone est un jeu d'ambiance très amusant, construit sur une idée simple mais très astucieuse. Nous avons vraiment beaucoup ri en y jouant, ce qui lui vaut un JesWeb d'or !

PNL

Délirophone - Fiche technique	
Auteurs	Agnès et Emmanuel de Lestrade
Nombre de joueurs	3 à 6.
Type de jeu	Ambiance et improvisation
Durée moyenne d'une partie	30 minutes.
Clarté des règles	5/5. Très claires.
Qualité de la présentation	5/5. Excellente.
Editeur	Ravensburger , sous licence Week-End Games
Prix	Inconnu. Disponible en grandes surfaces et magasins spécialisés.