


## Comment jouer au GNOU ?

### CHOISISSEZ UN THÈME

Prenez une carte thèmes  qui servira pendant la partie.

Le premier joueur lance les deux dés numérotés : 

\* Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.  
Exemple: s'il fait 5 et 2, il peut prendre le thème 52 ou 25.

**52 J'ai un chien qui parle.**    **25 La panne d'essence...**

\* S'il fait un double, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire.

\* S'il fait un double 6, il doit obligatoirement raconter...  
*Comment j'ai adopté un gnou !*

### RACONTEZ VOTRE HISTOIRE

Le joueur/narrateur place devant lui les six dés-connecteurs.

→ du plus clair au plus foncé 

Il lance **le dé jaune** et démarre son récit avec les mots obtenus. Quand il en a envie ou besoin, pour se relancer dans son histoire, il lance **le dé suivant** et continue à raconter en utilisant obligatoirement les mots indiqués. Il poursuit ainsi - **à son rythme** - jusqu'au **sixième dé** qui lui permettra de conclure... en beauté !




Fabien

### Nos petits conseils

Les histoires courtes sont souvent les meilleures : environ 2 minutes, c'est pas mal.

### MESUREZ VOTRE SUCCÈS

A l'issue de sa prestation, le narrateur s'auto-évalue en jetant un dé numéroté et obtient le score indiqué. 

Si l'ensemble des joueurs estime que son histoire méritait mieux, ils peuvent l'inviter à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés.

 +   
= 7 points

*Ce système peut se révéler injuste, or la vie est injuste et ce jeu c'est la vie !*

Le joueur suivant relance les deux dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire avec les dés-connecteurs. Après un tour complet, la première partie est terminée.

*Vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour ?  
Bravo, vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...  
Et c'est reparti : nouveau tour, nouvelle carte thèmes !*

### MAIS MESSIEURS LES AUTEURS... À QUOI SERT LE DÉ NOIR ?



Bonne question Julie ! C'est un dé de contre qui permet une variante : à tout moment pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour intervenir. Le conteur saura-t-il réagir à leurs petites piques ? L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à **3 lancers par histoire**, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.



Yves

Démarrez votre histoire sans trop réfléchir et laissez libre cours à votre imagination avant de lancer le dé suivant !