

DU PUR DÉLIRE
POUR LES ADULTES !

UN SUPER OUTIL D'EXPRESSION
POUR LES ENFANTS



4 cartes de
30 thèmes



6 dés-connecteurs

5 3

2 dés numérotés

1 dé noir

NOTE DES AUTEURS À L'USAGE DES AMATEURS DE GNOU

ALDOOOORS... voilà, nous adorons les jeux où les mots ont toute leur place, où le contact humain, l'humour et la fantaisie priment. **OR,** il n'y a pas d'âge pour l'exercice de l'esprit. **TOUT A COUP,** nous avons eu l'idée d'un jeu qui s'adresserait d'une part aux adultes friands d'ambiances déjantées et... **D'UN AUTRE CÔTÉ** à l'univers des enfants et à leur imagination débordante.

BREF ! *Comment j'ai adopté un gnou* est à la fois un redoutable compagnon de soirées débridées et un outil pédagogique vivifiant pour développer la maîtrise du verbe. **COMME DIRAIT MAMIE :** *Oooh... mais ce jeu est génial !*

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze
Ailleurs sur la planète jeu : Speech, Comedia, Tell Tale, Motamotez
Chez Le droit de perdre : Taggle, Taggle d'Amour, Troquons !



Retrouvez-nous sur www.ledroitdeperdre.com

© 2015 Longlive Games, tous droits réservés. Design: Extraplan

LE DROIT DE PERDRE

Avec le sourire

Mis en ligne par

didacto.com
Dites-nous ce que vous en pensez !



Le nouveau jeu
des auteurs
Yves Hirschfeld
& Fabien Bleuze



8 à 88
ANS



Des dés pour raconter des histoires incroyables, dingues, folles, croustillantes...Inoubliables !

Y a du pétrole dans mon jardin !

Mon inoubliable soirée pyjama

J'ai un chien qui parle

Comment jouer au GNOU ?

CHOISISSEZ UN THÈME

Prenez une carte thèmes au hasard.

Le premier joueur lance les deux dés numérotés : **5** **2**

✱ 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 adapté 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. **4**

Si les autres joueurs estiment que son histoire méritait mieux, ils peuvent l'inviter à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés. **4** + **3**

Ce système peut se révéler injuste, or la vie est injuste et ce jeu c'est la vie !
= 7 points

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 : un deuxième tour, ça ne se refuse pas !*

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 prendre la parole. Le conteur doit alors adapter son histoire et la poursuivre. 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 !