

Carabistouille :

Belgique. Familier. Bêtises, fariboles.(Petit Larousse)

BUT DU JEU: improviser des histoires au départ des situations données, tout en plaçant un ou des mots imposés sans que les autres joueurs ne les trouvent, être le premier à placer une pastille "Carabistouille" sur les trois cases "Carabistouille d'or" et la partie est gagnée.

Matériel :

Un plateau de 32 cases, chaque case comportant 1,2,3 symbole "Carabistouille" ou une "Carabistouille d'or" (au nombre de 3 sur le plateau et distante de 8 cases l'une de l'autre).

6 pions.

5 pastilles "Carabistouille" par couleur de pion.

80 cartes "mots".

80 cartes "situations".

1 sablier d'une minute.

1 dé 6 faces.

Préparation du jeu :

Chacun doit se munir d'un crayon et d'une feuille de papier. On choisit chacun un pion et on le place sur la case de départ. On mélange la pile de cartes "situations" et celle de cartes "mots". On lance le dé à 6 faces pour savoir qui va commencer la partie.

Exemple :

Marie commence, elle lance le dé et fait un 3, elle avance son pion et tombe sur une case avec 2 "Carabistouilles". Elle tire une carte "mots" et doit en choisir secrètement 2 (car il y a 2 "Carabistouilles" sur sa case) parmi les 6 qui sont proposés. Sur cette carte elle voit:

- 1) *Boy-scout* 2) *Dentiste* 3) *Taille-crayons*
- 4) *Cadenas* 5) *Navette spatiale* 6) *Lasso*

Elle décide de prendre le numéro 4) Cadenas et 2) Dentiste. Elle indique à tout le monde les numéros des mots choisis 2) et 4).

Jean, son voisin de gauche, tire alors une carte "situations" et peut lire dessus:

- A) *Le facteur vous donne un énorme colis,...*
- B) *Vous participez à une leçon de tennis...*

Jean se décide pour la situation B) et il la lit à haute voix.

On retourne le sablier.

Marie à une minute pour inventer une histoire sur base de la situation B) *Vous participez à une leçon de tennis...* en plaçant les mots: *Cadenas* et *Dentiste*.

Pendant qu'elle raconte son histoire, les autres joueurs peuvent noter tout les mots qui leur semblent suspect.

À la fin de la minute, tout les adversaires doivent noter de façon évidente 2 mots chacun (sans se consulter bien évidemment !). Tour à tour les adversaires nomment les 2 mots qui leur ont paru le plus suspect dans l'histoire de Marie.

À la fin Marie révèle les 2 mots qu'elle avait choisi. Si personne n'a découvert les 2 mots placés par Marie, elle marque 2x (car 2 mots) 50 pts = 100 pts et peut immédiatement rejouer. Si non tous les joueurs ayant découvert son ou ses mots marquent 25 pts par mot trouvé et c'est au joueur suivant de lancer le dé et de se déplacer.

Dès qu'un joueur à 150 pts (ou plus), il obtient une pastille "carabistouille" de sa couleur qu'il pourra déposer sur une des 3 cases "Carabistouilles d'Or" quand il passera dessus (sans forcément s'arrêter). On fait autant de tour de plateau qu'il n'est nécessaire pour qu'un joueur parvienne enfin à placer une pastille "Carabistouille" sur chacune des 3 cases du plateau et soit déclaré vainqueur.

Quand un joueur tombe sur une case "Carabistouille d'Or", il peut tenter de placer 4 mots sur les 6 que comporte les cartes "mots" ou passer son tour. Si il joue ce challenge et le réussit, il marque 250 pts (et peut aussi immédiatement placer une "Carabistouille" sur la case si il n'en avait pas encore à sa couleur), si non il perd 150 pts.