

# LE DROIT DE PERDRE

Avec le sourire



Un jeu de  
Yves Hirschfeld  
& Fabien Bleuze



3-8



8 ◀▶ 88  
ANS



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

Y a du pétrole dans mon jardin !

J'ai un chien qui parle

Mon inoubliable soirée pyjama

# 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 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 !

## Nos petits conseils

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



Fabien

## 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 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.

 + 

= 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 : 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 !



4 cartes de  
30 thèmes



6 dés-connecteurs



2 dés numérotés

1 dé noir

## NOTE DES AUTEURS À L'USAGE DES AMATEURS DE GNOU

**A LOOOORS...** 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 !*



### Mariez le Gnou et le Dragon !

Mélangez jusqu'à 14 dés et 240 thèmes pour raconter des histoires encore plus trépidantes et décalées !

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze



Rendez-vous sur [www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com)

© 2016 Longalive Games, tous droits réservés. Design : Extraplan