

# 1001

**55 images pour inventer mille et une histoires**  
(pour 1 à 10 joueurs de tous âges)

Ces 55 pastels en format cartes de jeux nous entraînent dans l'antique Arabie et dans le monde des contes des Mille et Une Nuits. C'est avant juré de ne plus jamais faire confiance à une femme et de faire tuer chaque matin sa compagne de la nuit. Afin d'échapper à ce triste sort, la courageuse Schéhérazade inventa et raconta au roi une histoire dont chaque épisode en faisait naître un autre, comme pour les pelures d'un oignon. Le roi cruel en fut si fasciné qu'il décida nuit après nuit de la laisser vivre un jour de plus pour entendre le conte suivant. C'est ainsi que la narratrice le força à écouter mille et une histoires et le détourna de son macabre projet.

Même si on ne connaît aucune de ces histoires, chaque carte du jeu 1001 permet l'accès à ce monde de contes où l'on rencontre belles femmes et charmants jeunes gens, magnifiques palais et huttes misérables, trésors et festins, démons et bons esprits, cavalcades dans le désert et traversées sur les mers.

Lorsqu'on raconte et qu'on invente il importe peu de gagner ou de perdre, rien n'est juste ou faux : il s'agit de découvrir dans notre propre imaginaire un nombre infini d'histoires. C'est ainsi que nous naissons de nouveaux contes jusqu'à ce que nous donnions un coup de pouce, mettions des ailes à notre imagination, et à chaque tour chacun de nous a la faculté d'en raconter jusqu'à la 1001<sup>ème</sup> nuit et au-delà. Ce jeu ne vieillit jamais.

1001 se joue seul ou à plusieurs, avec des enfants, des adolescents ou des adultes. SAGA et MYTHOS le complètent parfaitement.

Author & © Andrée Pouliot 2003

[www.OH-Cards.com](http://www.OH-Cards.com)

1

1001 est un jeu associatif où la concurrence ne joue pas. Il n'y a pas de règles strictes, mais nous vous proposons ci-dessous quelques idées qui vous permettront de jouer librement:

- \* Il n'est pas nécessaire d'interpréter les cartes à la lettre. Elles peuvent être le déclencheur d'idées tout à fait différentes, comme pour les métaphores. Ainsi, un visage peut être interprété soit comme un bon esprit soit comme un esprit malin.
- \* L'imagination n'a aucune limite. Comme dans un rêve, on peut se sentir totalement libre au niveau du temps et de l'espace.
- \* L'histoire ne doit pas nécessairement être compliquée. Les joueurs participeront d'autant mieux que personne n'essaie de les influencer.
- \* Il ne faut pas ré-interpréter la description ou l'interprétation que donne un joueur. 'Juste' ou 'faux' sont des concepts qui ne font qu'enrayer l'imagination. Personne ne perd, tout le monde gagne.

- \* Il est plus facile d'élaborer une histoire commune, une idée ou un conte si on ne réfléchit pas trop longtemps à la carte tirée mais qu'on parle spontanément. Le plus facile est d'énoncer la première idée qui nous vient quand on découvre la carte.
- \* Tous les personnages de 1001 peuvent avoir des dons magiques, se transformer, devenir invisibles, renaître, être protégés par une main magique etc.

- \* Si on ne souhaite pas jouer avec les 55 cartes, on peut en sélectionner une partie, et si une carte ne vous inspire vraiment pas, vous êtes libre d'en tirer une autre.

L'artiste Andrée Pouliot vit au Canada et a passé la moitié de sa vie en Inde. C'est là qu'elle s'initia à l'art de la peinture miniaturisée et qu'elle élaborera ainsi sa formation occidentale classique. Elle étudia aussi les mythologies indienne, perse et arabe, ce qui lui donna les bases nécessaires à la création des cartes 1001. Elle a parcouru les contrées lointaines, d'Arabie vers la Perse jusqu'à Sindbad le marin, dont l'histoire fait partie du cycle des 1001 Nuits. Même fin fond de l'Inde. Ces deux anciens lieux artistiques étaient déjà liés autrefois et le sont à nouveau à travers ces 55 cartes.

Là où les êtres humains vivent en communauté il y a et aura toujours

des mythes et des contes. Non seulement ils font partie de notre passé, mais ils revivent sans cesse. Ils sont l'essence même de l'expérience humaine et deviennent ainsi les briques de nos cultures. C'est pourquoi de nombreux thèmes - comme la naissance, l'aventure, les voyages, la mort - se retrouvent dans les mythes de tous les peuples du monde avec des ressemblances frappantes, même s'ils revêtent des formes différentes.

Ceci devrait nous encourager à enrober nos histoires d'un voile exotique inspiré de l'orient antique, sans chercher à atteindre l'exactitude des us et coutumes des Arabes.

Chaque carte du jeu 1001 fait référence à un aspect particulier et non à un conte particulier. Il ne s'agit nullement de reconstituer l'un ou l'autre des contes des Mille et Une Nuits ni de rattacher nos histoires à ces contes.

Au contraire, 1001 est là pour stimuler notre don de narrateur et d'inventeur. Nos propres histoires trouvent ici une nouvelle forme d'expression sous le couvert d'images traditionnelles, car même nous - les hommes modernes - nous retournons loin dans le vécu de nos ancêtres, dans lequel nous trouvons nos racines. En même temps nous créons sans cesse de nouveaux mythes dans notre monde actuel.

Ainsi, les 55 cartes du jeu peuvent être combinées de manière infinie. Chaque récit est nouveau, unique et personnel.

### 1001 HISTOIRES (jusqu'à 12 joueurs)

On mélange les cartes et on les étale face cachée au milieu de la table. Le premier joueur tire une carte, la dépose à découvert devant lui et commence l'histoire par une phrase. Cette première phrase doit être le reflet de ce que le joueur a ressenti au moment où il a découvert l'image. Exemple : « Un jour une étrange rumeur circulait en ville. » ou « Les vendeurs de tissus ambulants avaient monté leur campement de nuit. »

Le joueur suivant poursuit l'histoire en tirant une deuxième carte et en composant une autre phrase, tout en reliant les deux images de manière créative. Il n'est pas nécessaire de répéter la phrase précédente.

Le troisième joueur fait de même et ainsi de suite. L'histoire se construit spontanément. Elle grandit comme une plante sauvage. On peut mettre fin au récit à n'importe quel moment, soit que la fin de l'histoire coule d'emblée ou que les 55 cartes sont épuisées. Si on estime que 55 cartes sont de trop, on peut se limiter au début à une partie du jeu, soit en en tirant une partie au hasard, soit en sélectionnant les cartes avec lesquelles on désire jouer. L'enjeu est cependant la spontanéité et même 55 cartes peuvent se jouer rapidement.

Cette manière de jouer convient à tout âge ; elle contribue à renforcer l'esprit de groupe du fait qu'on développe sa créativité ensemble et que l'on construit quelque chose en commun.

### Variantes des 1001 histoires:

- \* On peut raconter une histoire dans une langue étrangère. Il vaut mieux alors constituer de plus petits groupes de façon que chaque joueur ait la parole plus souvent.
- \* On peut écrire plutôt que raconter ensemble une histoire : on fait circuler une feuille de papier, chacun expose sa carte et écrit une phrase. Dès qu'on a fait un tour complet, on peut commencer à lire l'histoire. Pour donner un repère au joueur suivant, on peut - après avoir écrit sa phrase - en dévoiler un mot-clé à l'assemblée.
- \* Quant on a fini de raconter une histoire, on peut la jouer comme une petite pièce de théâtre, un sketch ou une pantomime.
- \* On peut exposer 3 ou 4 cartes au milieu de la table. Chaque joueur peut à son tour décrire ces cartes à sa manière, dans l'ordre qui lui convient. Il y a au moins autant d'histoires possibles que de joueurs.

### 1001 - EN EVENTAIL

Chaque joueur tire 5 cartes dans le paquet et les tient en main. On commence à raconter une histoire : chaque joueur choisit, quand c'est son tour, une des cartes qu'il a en mains, et ceci jusqu'à ce que toutes les cartes tirées aient été utilisées. Au début on croit pouvoir

maîtriser l'histoire mentalement, mais vers la fin on est obligé de composer avec les cartes qui restent dans la main et c'est là qu'intervient l'imagination !

#### 1001 - EN SOLITAIRE

Une seule carte peut suffire à remplir une feuille de papier avec nos associations. Cela peut constituer un apport quotidien dans le journal intime de notre imagination et il n'est pas nécessaire d'y consacrer plus de 10 minutes par jour. Pour conserver le caractère personnel de ces histoires courtes, il est préférable d'écrire à la première personne du singulier. On peut ainsi se glisser dans la peau de n'importe quel personnage ou objet.

On apprend progressivement à laisser libre cours aux associations : elles finissent par monter à la surface comme un rêve diurne. Cela a notamment pour effet de nous apprendre à réagir de manière variée et spontanée aux surprises (représentées ici par les cartes cachées).

#### 1001 - EN PEINTURE

Le joueur dépose une seule carte sur une feuille de papier blanc. Ce ne doit pas nécessairement être au milieu de la feuille, mais plutôt là où cela semble être la "meilleure" place. Ensuite, on agrandit l'image à l'aide de crayons de cire, d'aquarelles ou autres, et on dessine ce qui se trouve en dehors de la carte 1001. La carte n'est alors qu'une pièce d'une mosaïque plus grande. A la fin, on peut même ôter la carte, et remplir alors l'espace resté vide.

On peut également associer par le dessin plusieurs cartes 1001, en les disposant à plusieurs endroits sur la feuille blanche. Ou encore les placer à intervalles réguliers sur la feuille et remplir les intervalles.

#### - Remarques générales -

Ces propositions de jeu et de travail sont sensées présenter les cartes 1001 et devraient servir d'entrée en matière. Chacun est invité à inventer ses propres variantes ou à transformer les variantes existantes,

afin de les adapter à toutes les situations.

Le nombre de cartes que l'on choisit et l'ordre dans lequel on joue importe peu : il ne s'agit là que de la « mécanique » du jeu. Les joueurs sont libres de modifier ces propositions et de les adapter à la situation.

Le processus créatif est ce qu'il y a de plus important ici et non le respect contraignant de règles quelconques.

Ce qui est important, c'est que le jeu 1001 n'a pas été conçu comme une compétition, car qui oserait dire quelque chose de tout simple, si c'est à cela qu'on est mesuré? Alors que c'est justement parfois quelque chose de très simple qui donne toute son importance à une histoire.

#### LE GENRE DE NOS CARTES

Les cartes 1001 font partie d'une famille de jeux de cartes qui ont leur propre genre. Bien qu'il s'agisse de jeux, il n'est pas question de stratégie ou de points, il n'y a ni vainqueur ni perdant. Ces jeux n'ont pas de fonction divinatoire comme le tarot ; les cartes n'ont aucune signification officielle et chaque joueur détermine seul la signification de la carte.

Ces jeux de cartes sont comme des livres vierges qui nous invitent à les écrire grâce à notre capacité d'association et d'imagination. Bien que chaque jeu soit artistiquement et thématiquement unique, il peut toujours être combiné aux autres, offrant de nouvelles possibilités de jeu.

Cette famille de cartes a trouvé sa place auprès de professionnels pour qui le jeu est un outil de travail. Chaque carte colorée sert de tremplin pour plonger dans la fantaisie. Les idées et les associations du joueur deviennent son équipement, le jeu devient son travail.

Ce genre de cartes se place entre le jeu et le livre. Comme une boîte de peintures, il permet à son utilisateur de devenir un artiste. Toutes les règles peuvent être modifiées et servent de fil d'Ariane au développement d'un contexte propice à l'accession à la richesse de la créativité humaine.

La série de jeux de cartes publiés en édition limitée constitue une particularité de notre programme ; elle fait office de forum ou de galerie d'art en petit format. Elle réduit au maximum la distance qui sépare l'œuvre du contemplateur, donnant ainsi des ailes à l'imagination et favorisant l'expression personnelle.

Editeur en Europe: OH Verlag, Moritz Egetmeyer  
Postfach 1251

D-79196 Kirchzarten, Allemagne  
Tel +49-7661-6362, Fax +49-7661-6312  
OH-Publishing@t-online.de  
www.OH-Cards.com

à Canada: Eos Interactive Cards, Canada  
info@OH-Cards.com  
www.OH-Cards.com

Les Cartes suivants sont disponibles :

- Cartes OH, Auteur: Ely Raman (OH est disponibles en 17 langues)
- COPE, de: Marina Lukyanova, Dr. Ofra Ayalon, M. Egetmeyer
- SAGA, Auteur: Ely Raman
- MYTHOS, Auteur: Ely Raman
- ECCO, © John D. Ellis
- HABITAT, © Christian Gronau
- PERSONA, Auteur: Ely Raman
- MORENÁ, © WaldeMar
- QUISINE, © Anke Siebert
- ORCA, © Alexandra Morton
- RACCOON, © A. Douglas et Ch. Gronau
- CLARO

Les livres traitant des cartes :

- Strawberries beyond my Window, de Waltraud Kirschke
- The Power of OH, de Adam Bourgeois

Les éditions exceptionnelles à tirage limité :

- BOSCH " Le jardin des délices "
- BEAUREGARD de Joan Beuregard
- LYDIA JACOB STORY, de Raymond E. Waydelich