

SHABADABADA

Jeu d'expression pour 4 à 16 joueurs à partir de 8 ans, composé de :

- 46 cartes « Mots » recto-verso
- 6 cartes « Challenge »
- 3 cartes « Règle de jeu »

Note : Les cartes « Challenge » offrent une possibilité de « corser » le jeu. Leur utilisation est optionnelle et leur fonctionnement expliqué sur la carte règle correspondante. Elles sont écartées si les joueurs ne souhaitent pas les utiliser.

RÈGLE SIMPLE

Pour commencer, les joueurs se répartissent en deux équipes, de minimum deux joueurs chacune. Les cartes « Mots » sont ensuite triées

face orange / face violette puis battues. Les joueurs en tirent onze et les placent en pile afin de former une pioche. Ils écartent les autres cartes qui ne seront pas utilisées au cours de la partie. La première équipe est désignée aléatoirement.

- Les couleurs ne donnent aucune indication de difficulté, elles permettent d'éviter de rejouer toujours avec les mêmes mots.
- Pour une partie plus longue, les joueurs peuvent, d'un commun accord, choisir de tirer treize ou quinze cartes, voire plus s'ils veulent y passer la nuit. Le seul impératif est de toujours jouer avec un nombre impair de cartes afin d'éviter aux deux équipes d'être ex-aequo.

Pour continuer, l'un des joueurs de la première équipe retourne la première carte « Mots » de la pioche. Tous les joueurs de cette équipe s'efforcent alors de trouver un extrait de chanson, de comptine ou de poème comprenant l'un des mots pro-

posés. Il faut chanter au minimum une phrase ou réciter, ou mieux déclamer, un vers complet.

C'est ensuite aux joueurs de la seconde équipe de trouver à leur tour un extrait de chanson ou de poème avec l'un des mêmes mots.

Le tour se poursuit ainsi tant que les équipes trouvent alternativement un extrait correspondant à la carte.

Dès qu'une équipe « cale », l'un des joueurs (ou tous les joueurs !) de l'équipe adverse commence(nt) un compte à rebours, de dix à zéro.

S'il(s) arrive(nt) à zéro, son (leur) équipe remporte la carte « Mots ».

• Il est conseillé, et avisé, de laisser un temps de réflexion raisonnable avant d'entamer le compte à rebours sous peine d'avoir rapidement un retour de bâton...

• L'équipe qui a perdu commence le tour suivant en retournant une nouvelle carte « Mots ».

Pour préciser

• Les joueurs chantent ou récitent un extrait avec, au choix, le mot en

anglais ou le mot en français.

- Afin de faciliter la tâche des joueurs, certaines cartes comprennent plusieurs mots : chacun choisit celui qu'il préfère dans son extrait.
- Les verbes sont indiqués à l'infinitif : ils peuvent être conjugués.
- Il existe quelques cartes spéciales dont le texte est inscrit en italique. Elles proposent, non pas des mots, mais des thèmes : avec « un instrument de musique » par exemple, tout extrait comportant le mot piano, violon, guitare, etc., est autorisé.
- Il est interdit de chanter deux extraits d'une même chanson pour un même mot. Il est par contre autorisé de chanter un extrait d'une chanson déjà citée pour un mot différent.

Pour terminer, la partie s'arrête quand la pioche est épuisée. L'équipe qui a gagné le plus de cartes remporte la victoire.

© Sylvie Barc 2001

RÈGLE OPTIONNELLE : LES « CHALLENGES »

- Les « Challenges » possibles sont au nombre de six : l'explication de chacun est indiquée sur la carte correspondante.
- Si les joueurs souhaitent les utiliser dans la partie, les six cartes « Challenge » sont battues et posées face cachée près de la pioche. Dans le cas contraire, elles sont écartées.
- La partie se déroule comme dans la règle simple à la différence suivante près : l'équipe qui a gagné la carte « Mots » précédemment en jeu peut choisir, après que la nouvelle carte « Mots » ait été dévoilée, de retourner une carte « Challenge ».

- Les limitations éventuellement indiquées sur cette carte sont appliquées tant que la carte « Mots » n'a pas été remportée. La carte « Challenge » est alors défaussée.
- Il n'est donc jamais obligatoire de retourner une carte « Challenge ».
- Si les six cartes « Challenge » ont été défaussées, elles sont de nouveau mélangées pour la suite de la partie.

• C'est tout !

© Sylvie Barc 2006

