





LA RÈGLE POUR ADOPTER UN GNOU !

- 6 dés « histoire »
- 4 cartes Thèmes
- 2 dés « thème »
- 1 dé noir
- 1 règle
- 1 planchette


Choix du thème

Disposez les 4 cartes Thèmes en chevalet  au centre du jeu !

Un premier joueur **prend une carte Thème** et lance les dés numérotés... 

- Le joueur/narrateur choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.
Par ex., avec 5 et 2, il choisit 52 ou 25 : 52 J'ai un chien qui parle. 25 La panne d'essence...
- S'il fait un **double**, les autres joueurs lui proposent un thème inventé ou pioché dans une carte Thème, et le narrateur choisit le thème qui l'inspire le plus.
- S'il fait un **double 6**, il doit obligatoirement raconter... [Comment j'ai adopté un gnou !](#)

C'est parti !

Le narrateur prend la planchette et pose les six dés « histoire » 

Il lance **le dé jaune** et démarre sa première phrase **avec les mots obtenus**.

Dès qu'il en a **envie ou besoin**, il poursuit son récit en lançant **le dé suivant** et en utilisant obligatoirement les mots indiqués. Il poursuit ainsi - **à son rythme** - jusqu'au **dernier dé** qui lui permet de conclure en beauté ! *Voir exemple ci-dessous*

Thème choisi : J'ai été enlevé(e) par des extra-terrestres



L'AUTRE JOUR

Je me promenais dans la forêt...

DONC

...j'arrive dans une clairière et je remarque une lumière étrange, un peu verte...

BON, TU ME CONNAIS

...je suis pas du genre à avoir peur, mais soudain une main gélatineuse me soulève à trois mètres du sol...

ET LÀ, SURPRISE !


...je vois ma sœur. Elle est translucide et me dit « Je suis une extraterrestre déguisée en ta sœur et tu dois délivrer un message à l'Humanité ! »...

BREF !


...elle me tend une enveloppe, puis regagne son vaisseau qui disparaît en une fraction de seconde...

ALORS, VOUS ALLEZ RIRE

...j'ai lu ce message et c'était écrit « Sgrr Grebzzz Trrk » Elle avait oublié de traduire !

Après son histoire, le narrateur jette un dé numéroté et **obtient le score indiqué** : 

Si les autres joueurs estiment que son histoire **méritait mieux**, ils l'invitent

à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il **cumule la valeur des deux dés** : 

Ce système peut être injuste, mais la vie est injuste et ce jeu, c'est la vie !

= 7 points

Le joueur suivant relance les dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire...

Après un tour complet, la partie est terminée ! Si vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour, **bravo !** Vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...



Mais messieurs les auteurs... À quoi sert le dé noir ?

Bonne question, Julie ! C'est **un dé de contre pour les autres joueurs** : à tout moment, pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour prendre la parole. **Le narrateur 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.

Conseils des auteurs

- Toute première partie ? **Faites seulement une phrase par dé !**
- Une histoire courte est souvent meilleure : **visez environ 2-3 minutes !**
- Démarrez sans trop réfléchir, aidez-vous en répétant le thème, puis **laissez libre cours à votre imagination** en lançant les dés suivants !