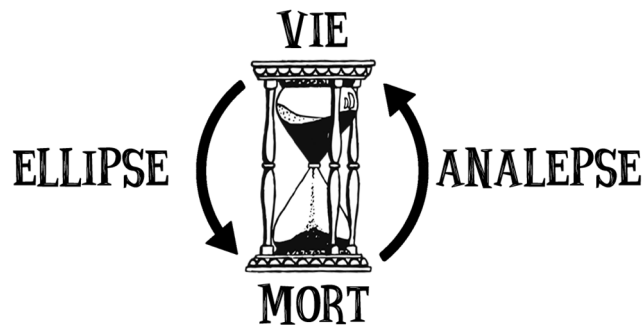


# CONTE A REBOURS



Emotion : Stress      Durée : 30 min      Âge : 14 ans +      Joueurs : 2 à 4  
Mécanique : Jeu narratif      Auteur : Dr. Putois      Matériel : jeu de 32 cartes, sablier, post-it, crayon

*Le héros est sur le point de mourir quand... La scène est coupée et un assaut de flashbacks tentent de faire changer le cours de l'histoire : Mourra ou mourra pas ? Conte à rebours est un jeu narratif où les joueurs racontent à tour de rôle ce qui s'est passé avant la tangible mort imminente d'un héros. Ces retours en arrière narratifs peuvent sauver sa vie... ou pas ! À coup de nœuds dramatiques, les joueurs mettent en scène des analepses et ellipses narratives pour tordre le cou de l'histoire et contrecarrer le destin !*

## AVANT DE JOUER - PREPARATION

Prenez un jeu de cartes de 32 cartes. Faites deux rangées de carreaux et de trèfles classées dans l'ordre au centre de la table, c'est la ligne du temps des événements qui nous mettent sur le carreau et ceux qui nous donnent de la la plus ancienne, les as la scène de la mort événements qui se sont déroulés entre cartes cœurs et piques (retirez l'as de deux rois à 6 joueurs). Distribuez joueurs. Chaque joueur prend Les joueurs ayant une majorité de reste en vie à la fin. Ceux ayant une si le héros meurt à la fin. Les se défausse face cachée d'une carte de leur choix (sauf l'as de pique), et appliquent leur majorité.



## PENDANT LE JEU - TOURS DE RECIT

Le joueur ayant l'as de pique joue en premier et décrit en quelques phrases le héros de la manche dans une situation de mort imminente. Puis donne la parole au joueur de droite, qui devient le joueur-conteur. Avant chaque prise de parole, le joueur-conteur pioche une carte dans la main du joueur de gauche. Le joueur-conteur joue une carte de sa main devant lui face visible. Il raconte une scène en quelques phrases qui aura potentiellement une conséquence sur la mort ou la survie du héros : une analepse en commençant par « En fait, quelques X auparavant » ou une ellipse en « En fait, quelques X plus tard » en fonction du numéro de carte qu'il joue et celle

qui ont été préalablement jouée. En jouant un cœur, il racontera une scène qui peut sauver la vie du héros, en jouant un pique, une scène qui renforce le risque de décès. L'as de cœur se joue comme un joker, il fait intervenir une scène à n'importe quel moment.

Comme aide de jeu, les joueurs écrivent les indicateurs temporels sur des post-its collés sur les carreaux ou les trèfles. Ils peuvent y préciser des mots clés pour se souvenir de la scène qu'ils ont décrite.

**Le sablier de la vie et de la mort :** Marquez sur le dessus d'un sablier « vie » et sur le dessous « mort ». Commencez le jeu en retournant le sablier côté « vie » au-dessus. Le dessus du sablier indique l'état du héros. Si on joue une analepse sur une analepse, on ne retourne pas le sablier. Si on joue une ellipse sur une ellipse, on ne retourne pas le sablier. Si on joue une analepse sur une ellipse ou une ellipse sur une analepse, le sablier est retourné. Si le sablier est écoulé, la manche s'arrête de suite et on procède à révéler les cartes en main restante. À tout moment, on peut couper la parole d'un conteur en se défaussant une carte de sa main face cachée qui ne compte pas dans sa majorité.



## FIN DU JEU - MORT OU VIF ?

La manche s'arrête dès que tous les joueurs n'ont plus qu'une carte en main. Ils retournent tous en même temps leur dernière carte qui compte dans leur majorité, mais qui n'est pas comptée, c'est la révélation de l'objectif de chaque joueur, mais aussi la révélation de l'issue de la dernière scène qui signe la mort ou la survie du héros ! Si les dernières cartes forment une majorité de cœurs alors les événements carreaux contés prennent le dessus sur les trèfles. Si les dernières cartes forment une majorité de piques alors les événements trèfles prennent le dessus sur les carreaux. En cas d'égalité, une nouvelle manche commence, on distribue à nouveau les cœurs et les carreaux, mais on garde le même héros.

**Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>**

Titre : Conte à rebours. Auteur : Benjamin Putois

Version 1.0 – 20 décembre 2017 sous licence Creative Commons

CC-BY-NC-4.0: Attribution-NonCommercial 4.0 International

Images libres de droit - pixabay.com

