

# JEU DE 48 CARTES

*Le mystère et les choses* de Laëtitia Bourget, esquisses de cartes à colorier par Benjamin Chaud

un jeu de 48 cartes détachables accompagne le recueil de récits : 7 familles de 6 cartes et 6 jokers

7 familles issues des 7 histoires du recueil, et nommées par les 7 caractères qui intitulent les histoires.

Le jeu est composé de 6 cartes par famille extraites des éléments de l'histoire :

1. personnage, 2. lieu, 3. action, 4. objet, 5. découverte, 6. question

LES CARTES :

## les familles

Curieux : 1. Dia, 2. le recoin sombre, 3. soulever, 4. la chose, 5. le mystère, 6. que sais-tu ?

Rêveur : 1. Moun, 2. le ciel, 3. voler, 4. le nuage, 5. l'attraction terrestre, 6. où es-tu ?

Solitaire : 1. Lub, 2. le salon, 3. jouer, 4. le miroir, 5. le double, 6. qui es-tu ?

Patient : 1. Tila, 2. le jardin, 3. planter, 4. l'arbre, 5. la relation, 6. qu'attends-tu ?

Concentré : 1. Omi, 2. la bibliothèque, 3. réfléchir, 4. l'escabeau, 5. le vide, 6. que cherches-tu ?

Chasseur : 1. Nine, 2. au bord de l'étang, 3. capturer, 4. le bocal, 5. la beauté éphémère, 6. que désires-tu ?

Pressé : 1. Dess, 2. dans la rue, 3. faire pipi, 4. le trou, 5. le passage, 6. où vas-tu ?

## les jokers

Les jokers sont des cartes fantastiques définies par des notions :

l'amour, le temps, la liberté, l'imaginaire, l'autre, le monde

à partir de 5 ans, de 2 à 6 joueurs

**Le jeu de 7 familles** classique, avec une variante possible en associant les jokers (celui qui a un joker dans son jeu peut esquiver la demande d'un autre joueur en posant son joker, et celui qui pioche un joker obtient le droit de rejouer en le posant ou peut le garder dans son jeu pour esquiver la demande d'un autre joueur ultérieurement). Les cartes sont numérotées et chaque famille correspond à une couleur.

à partir de 8 ans, de 1 à 6 joueurs

## Le jeu des expériences :

Chaque joueur raconte une histoire à partir des cartes de son jeu en les posant l'une après l'autre à chaque tour, jusqu'à ce que son histoire aboutisse à une découverte. Chacun peut faire rebondir l'histoire des autres en leur posant des cartes question (6), découverte (5) ou des jokers.

Les joueurs peuvent aussi échanger des cartes.

Les cartes sont mélangées et étalées face cachées au milieu des joueurs.

Chacun prend 6 cartes au hasard.

Les joueurs jouent chacun leur tour, posent devant eux une carte à la fois, et racontent leur histoire à haute voix.

Chaque carte posée ne peut plus être remise en jeu.

La notice propose une description des cartes qui peut aider le joueur à choisir celle qu'il va poser, et à construire son récit.

Pour commencer son histoire, un joueur doit poser la carte d'un personnage (1 ou le joker l'autre). Il débute alors son récit en se présentant :

"Je m'appelle Dia et je suis curieuse..."

Puis au prochain tour, le joueur peut poser un objet 3 ou un lieu 2 ou une action 4 ou un joker... toute carte lui permettant de poursuivre son histoire ainsi par exemple : "Je suis Dia et je trouve un bocal..."

Deux cartes d'une même catégorie ne peuvent pas être posées côte à côte.

L'histoire doit comprendre des cartes des quatre premières catégories (un personnage 1, un lieu 2, une action 3, un objet 4, ou des jokers valant pour chacune de ces catégories) avant que le joueur puisse poser une carte découverte 5.

Chaque fois qu'un joueur est bloqué dans son récit il peut piocher une nouvelle carte au hasard ou proposer un échange aux autres joueurs. S'il a besoin d'un lieu par exemple, et qu'il a suffisamment de cartes de personnages dans son jeu, il demandera ainsi :

"qui veut bien échanger sa carte de lieu contre ma carte de personnage ?"

Une seule carte est piochée ou échangée par tour pour pouvoir jouer. Si le joueur est toujours bloqué il attend le prochain tour.

Lorsqu'un joueur pose une carte question dans le récit d'un autre joueur, celui-ci doit répondre soit par une carte de la catégorie qui correspond comme indiqué dans la notice, soit par un joker.

Un joueur peut terminer son histoire à partir du moment où il a posé une carte découverte.

S'il a encore des cartes, il continue le récit jusqu'à ce qu'il n'en ait plus.

Un joueur a gagné lorsqu'il a terminé son histoire et qu'il n'a plus de cartes.

Si un joueur n'a plus de carte et qu'il n'a pas fini son récit, il en pioche pour continuer.

Le jeu s'arrête lorsque un joueur a gagné.

## NOTICE DES CARTES :

### 1.les personnages

**Dia** : comme Dia tu es curieux(se), tu as envie de découvrir quelque chose que tu ne connais pas déjà.

**Moun** : comme Moun tu es rêveur(se), tu laisses tes pensées t'emporter loin de la réalité.

**Lub** : comme Lub tu es solitaire, tu fais preuve de beaucoup d'imagination pour t'amuser tout seul.

**Tila** : comme Tila, tu es patient(e), tu sais que le temps porte ses fruits et qu'il ne faut pas se décourager.

**Omi** : comme Omi tu es concentré(e), tu sais maintenir ton attention jusqu'à ce que tu trouves la solution d'un problème.

**Nine** : comme Nine tu es chasseur(se), tu sais comment te procurer des trésors.

**Dess** : comme Dess tu es pressé(e), tu ne peux plus attendre, l'urgence te pousse à agir vite sans trop te poser de questions.

### 2.Les lieux

**le recoin sombre** : dans ce coin-là il n'y a pas beaucoup de lumière et il pourrait bien s'y trouver quelque chose de caché.

**le ciel** : dans cette vaste étendue volent les oiseaux, flottent les nuages et au-delà s'étend l'immense cosmos avec les planètes, les étoiles, les galaxies...

**le salon** : dans cette pièce de la maison, on se retrouve pour discuter, pour jouer ensemble. On y trouve les objets qui se partagent avec les autres personnes de la maison.

**le jardin** : ici on cultive les plantes, pour leur beauté ou pour en manger les fruits, et on profite du beau temps pour s'occuper d'elles et jouer dehors.

**la bibliothèque** : c'est une pièce calme où sont rangés les livres et où l'on peut trouver la tranquillité pour réfléchir.

**au bord de l'étang** : dans et autour de l'étang vivent toutes sortes d'animaux, de plantes et d'insectes, que l'on peut pêcher, chasser et cueillir. C'est aussi un endroit agréable pour s'y promener et rêvasser en appréciant la nature.

**dans la rue** : la rue est un endroit de passage, tout le monde y circule pour se rendre quelque part. On peut aussi y rencontrer d'autres personnes.

### 3.Les actions

**soulever** : cela te permet de prendre quelque chose pour l'emporter, ou simplement pour voir ce qu'il y a dessous.

**voler** : on peut aller n'importe où sans craindre de tomber lorsque l'on vole. On s'élève dans les airs et on se sent si léger qu'on a l'impression que tout est possible.

**jouer** : tout est possible quand on joue, ce n'est pas pour de vrai alors tout peut arriver même ce qui est irréel.

**planter** : c'est en plantant que tu peux récolter. Il faut pour que tu choisisses le bon endroit, celui qui permettra à la plante, de trouver la nourriture dont elle a besoin pour se développer.

**réfléchir** : lorsque l'on doit trouver la solution d'un problème, rien de tel que se creuser un peu la tête.

**capturer** : si tu veux conserver quelque chose de précieux, il te faut l'attraper et le placer dans un endroit où il ne peut pas s'échapper.

**faire pipi** : tu n'y peux rien, tous les jours et pas toujours au moment qui t'arrange, tu as envie de faire pipi et il faut que tu trouves un endroit adéquat pour te soulager.

### 4.les objets

**la chose** : on ne sait ce que c'est. Ce peut être vivant ou non, utile ou pas, dangereux ou pas, ... ce peut être précieux aussi. C'est intéressant mais il faut rester prudent avec la chose, tant qu'on ne l'a pas identifié.

**le nuage** : il est léger et vaporeux. Il flotte dans l'air doucement, en prenant toutes sortes de formes qui peuvent faire penser à toutes sortes de choses.

**le miroir** : il reflète la réalité. Lorsqu'on regarde dans le miroir c'est une image que l'on voit. Même si le reflet est identique à la réalité, parfois il nous permet de la percevoir différemment.

**l'arbre** : un arbre est vivant, il a besoin de nourriture. Son bien-être dépend de l'endroit où il est planté, et de la manière dont on s'occupe de lui. Lorsqu'il a pris des forces, il développe ses branches vers le ciel, ses racines dans le sol, et peut donner des fruits.

**l'escabeau** : il permet de s'élever pour atteindre quelque chose que l'on est trop petit atteindre sans lui.

**le bocal** : c'est un récipient très pratique qui permet d'enfermer ce que l'on souhaite conserver.

**le trou** : on peut mettre des choses dans un trou, ou bien on peut l'utiliser pour changer d'endroit en passant de l'autre côté du trou.

## 5. Les découvertes

**le mystère** : il existe lorsqu'on ne connaît pas et qu'on ne comprend pas quelque chose. Et il disparaît lorsqu'on le découvre.

**l'attraction terrestre** : une force attire tout ce qui est proche de la Terre vers son centre. C'est elle qui nous fait tenir sur le sol quel que soit l'endroit où l'on se trouve sur Terre. On ne peut pas résister à cette force et c'est pour cela que l'on tombe lorsque le sol se dérobe sous nos pieds.

**le double** : on a parfois l'impression de ne pas être un mais d'être double, parce que l'on rencontre son ombre ou son reflet et que l'on ne se reconnaît pas. C'est comme si on était en présence d'un autre qui peut agir différemment de soi.

**la relation** : elle arrive quand il y a un rapport entre deux êtres ou deux choses. Soit elle existe quand les deux choses dépendent l'une de l'autre, comme la tête avec le corps, ou bien elle se construit, comme lorsque deux personnes se rencontrent par exemple.

**le vide** : lorsqu'il n'y a rien on dit que c'est vide. Soit plus rien ne peut se produire, soit tout peut arriver dans le vide.

**la beauté éphémère** : certaines choses sont belles parce qu'elles ne durent pas longtemps; soit qu'elles disparaissent vite comme les étoiles filantes ou les bulles de savon, soit qu'elles sont fragiles et perdent facilement leur éclat, comme les fleurs ou les papillons.

**le passage** : il se trouve entre deux lieux séparés et permet de passer de l'un à l'autre. Une fois que l'on a franchi un passage, on change d'endroit, et même de monde parfois.

## 6. Les questions

**que sais tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte de découverte 5, elle ne peut lui être posé qu'à partir du moment où son histoire comprend déjà trois cartes de catégories différentes.

**où es tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte de lieu 2

**qui es tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte de personnage 1

**qu'attends tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte d'action 3 ou une carte de personnage 1

**que cherches tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte d'objet 4

**que désires-tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte d'objet 4 ou d'action 3

**où vas tu ?** le joueur peut répondre à cette question par une carte de lieu 2 ou par le trou (pressé 4), ou le passage (pressé 5)

## Les jokers

**l'amour** : "il nous fait franchir des montagnes". Lorsqu'on a de l'amour on reçoit une grande force qui permet de surmonter les obstacles. On peut aussi donner de cette force aux autres. Celui(celle) qui pose cette carte, pourra l'utiliser pour solutionner un problème ou pour aider un autre joueur.

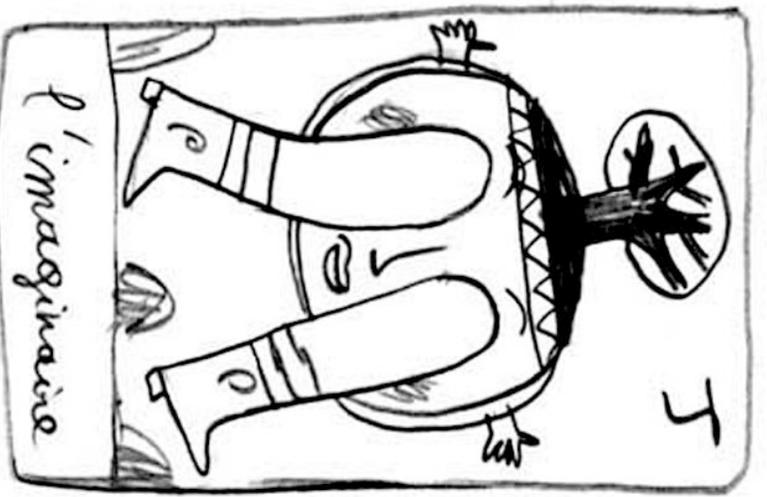
**le temps** : il y a des instruments pour le mesurer mais chacun le perçoit à sa manière. Il peut paraître très lent ou très rapide suivant ce que l'on vit. Celui(celle) qui pose cette carte devient le maître du temps, il(elle) peut accélérer la situation en jouant deux fois de suite, ou ralentir en annonçant combien de tours il souhaite s'abstenir de jouer, ou encore en le posant à un autre joueur, lui faisant ainsi passer son tour.

**la liberté** : elle est précieuse car elle permet de choisir ce que l'on fait en fonction de ce que l'on souhaite. Celui(celle) qui pose cette carte, a la possibilité de réaliser n'importe quelle action qu'elle soit ou non représentée dans le jeu.

**l'imaginaire** : il nous permet d'inventer de nouvelles choses. Celui(celle) qui pose cette carte, a la possibilité de réaliser n'importe quelle découverte quelle soit ou non représentée dans le jeu.

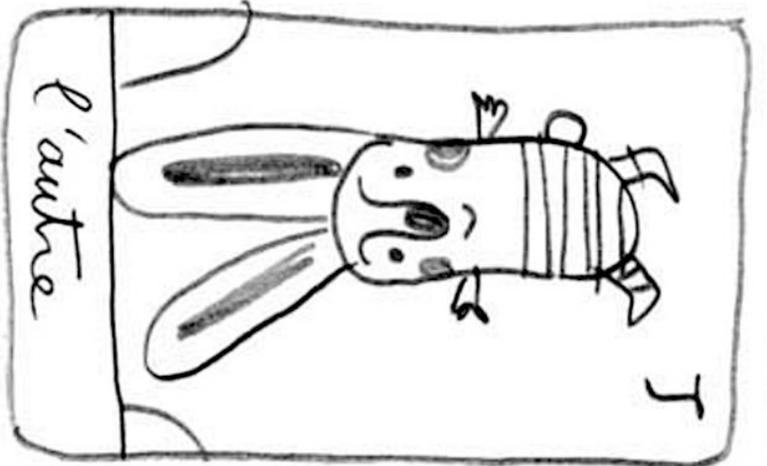
**l'autre** : il est différent de soi. Celui(celle) qui pose cette carte, obtient la capacité de devenir n'importe quel personnage qu'il soit ou non représenté dans le jeu.

**le monde** : il rassemble tous les lieux possibles. Celui(celle) qui a cette carte a la possibilité de se rendre dans le lieux de son choix qu'il soit ou non représenté dans le jeu.



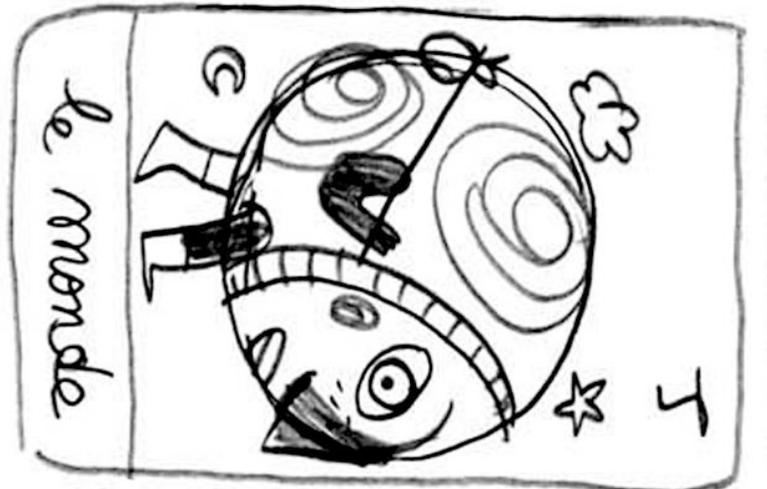
l'imaginaire

1



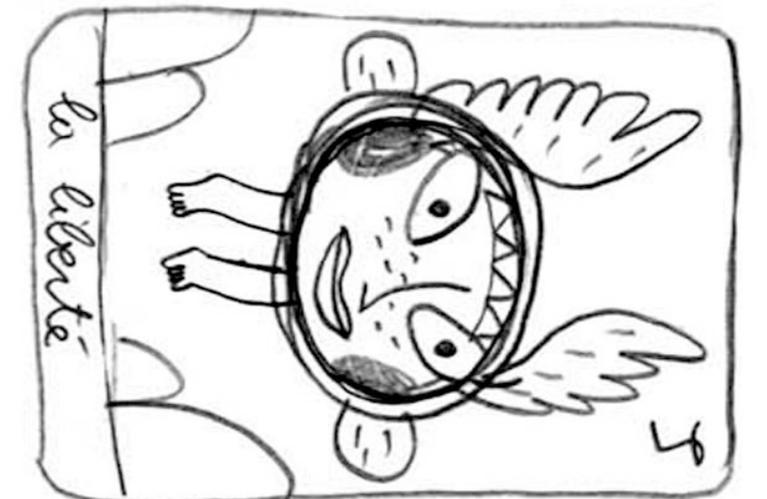
l'autre

1



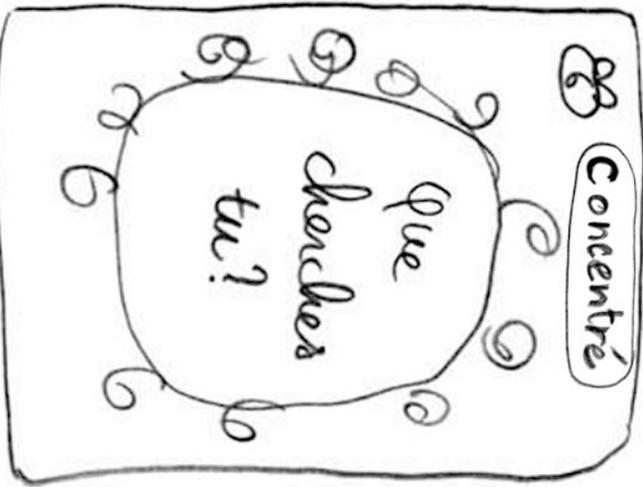
le monde

1



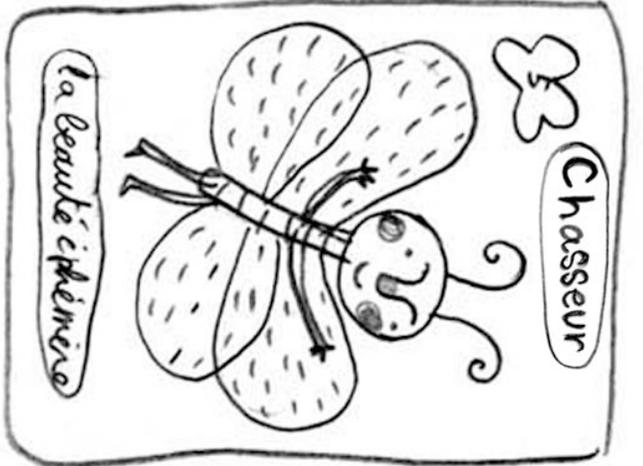
la liberté

1



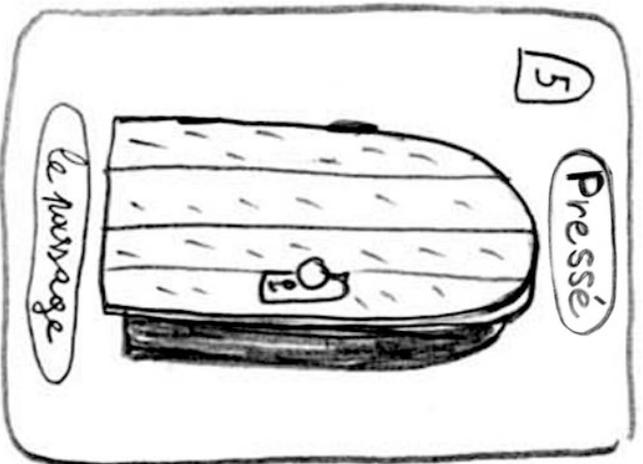
Concentré

que  
cherches  
tu?



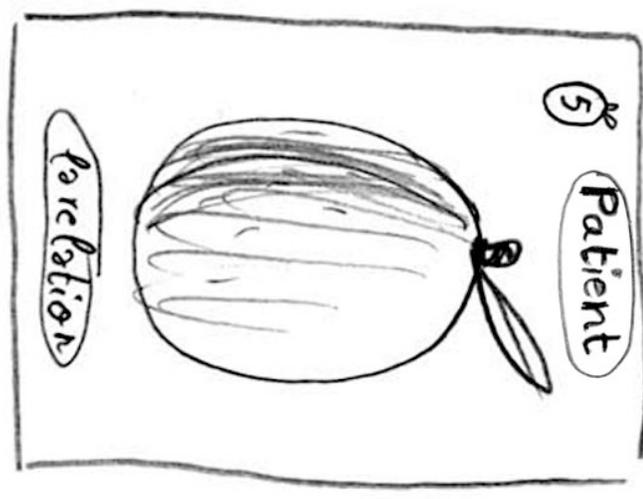
Chasseur

la beauté éphémère



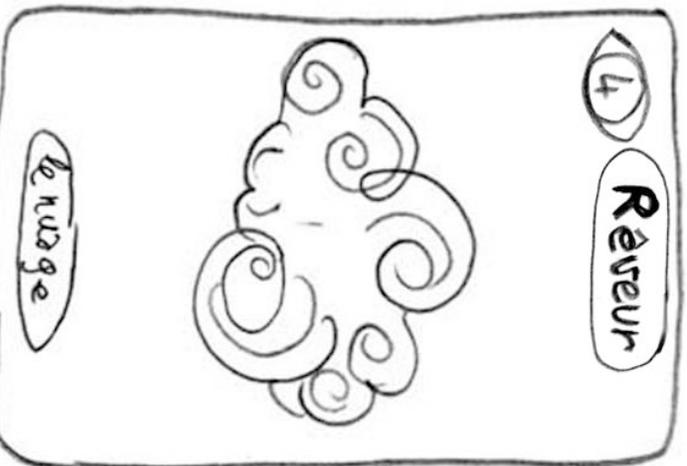
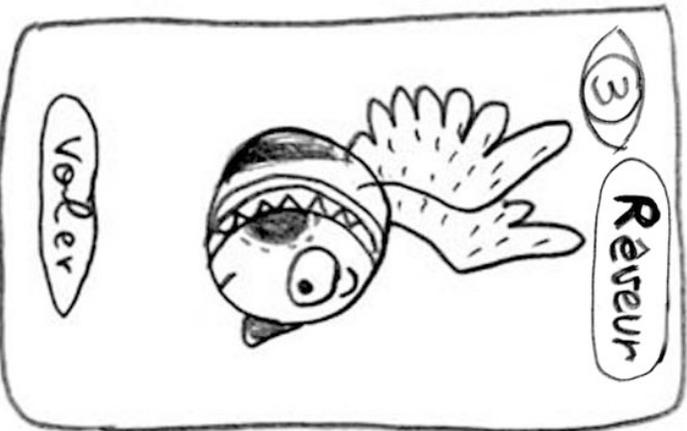
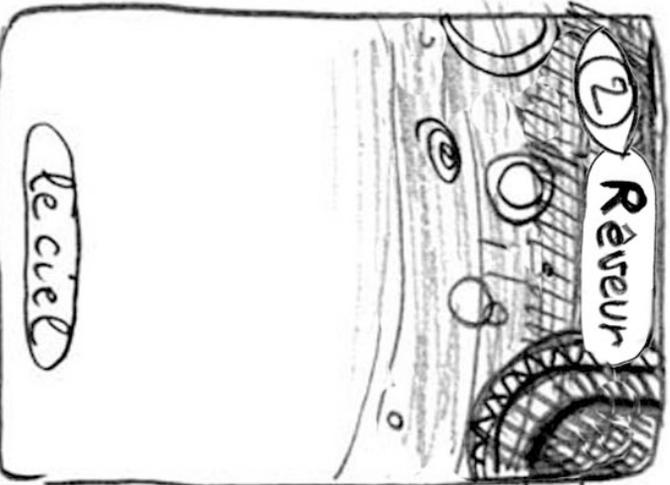
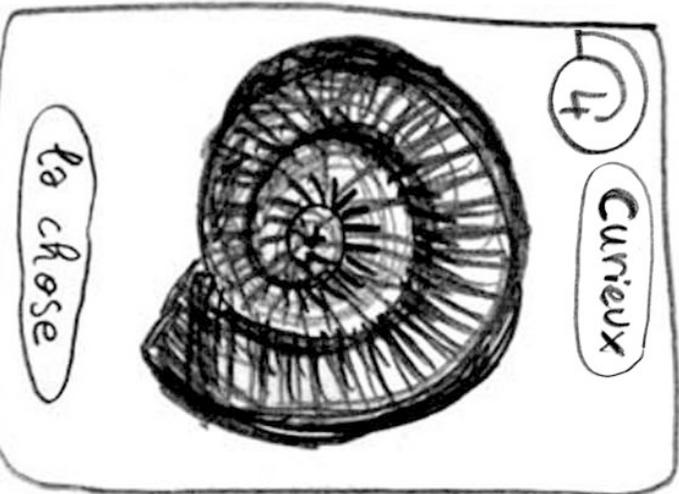
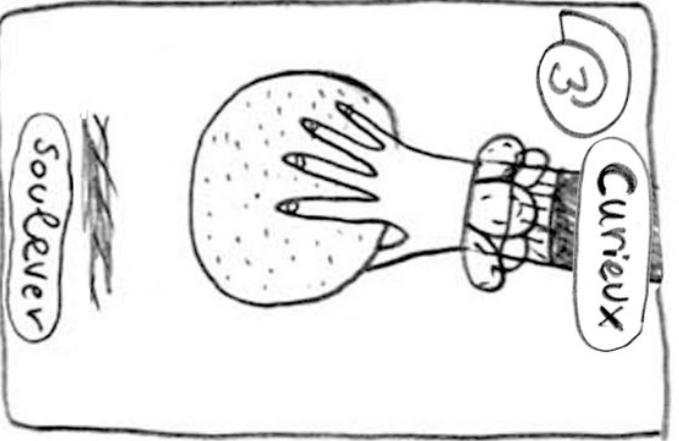
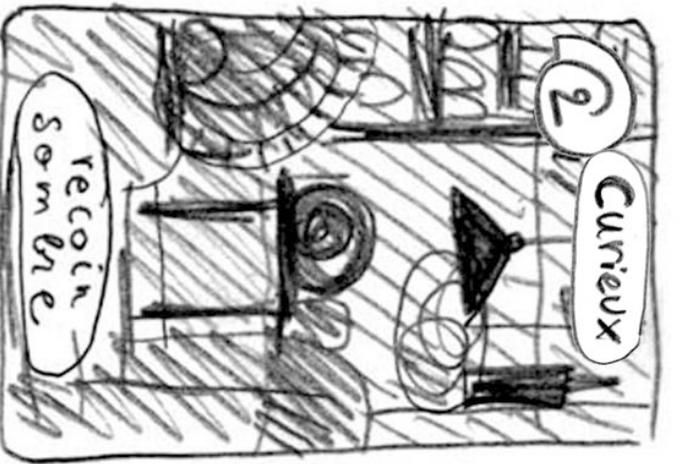
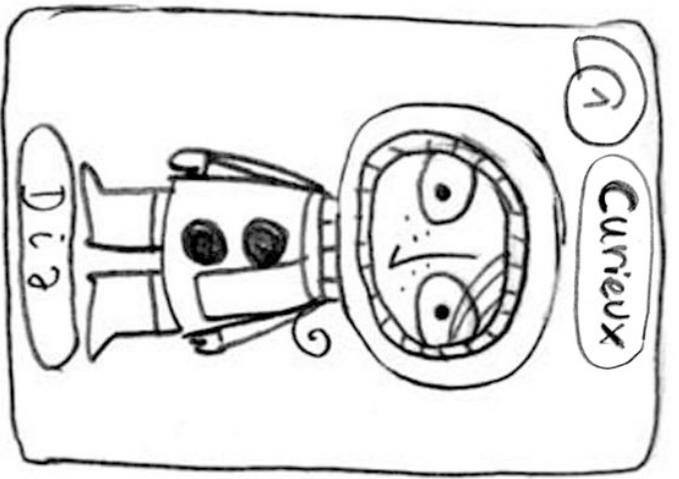
Pressé

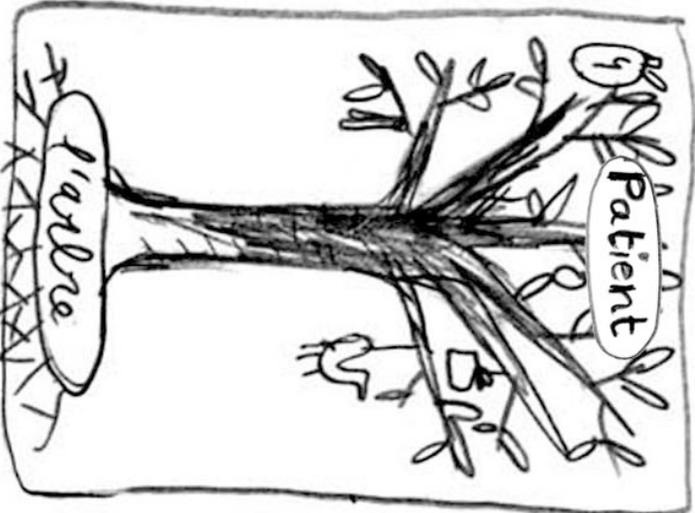
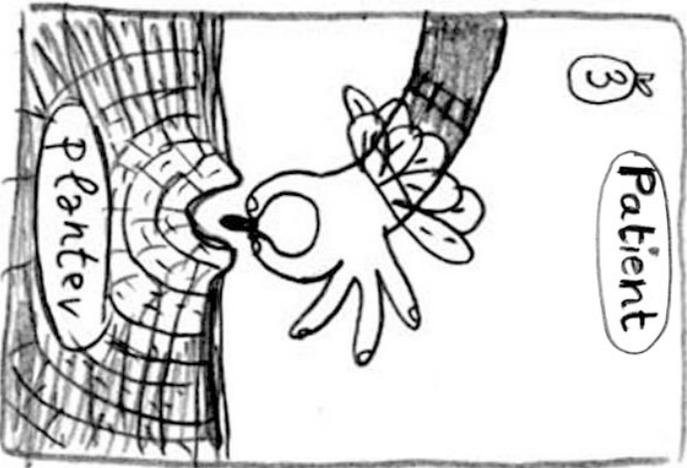
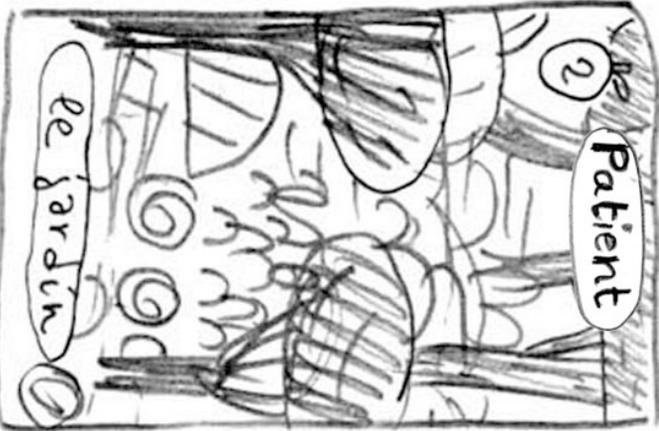
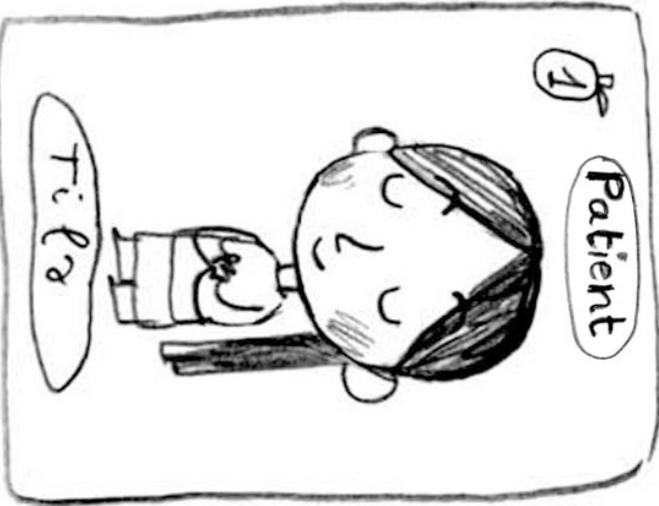
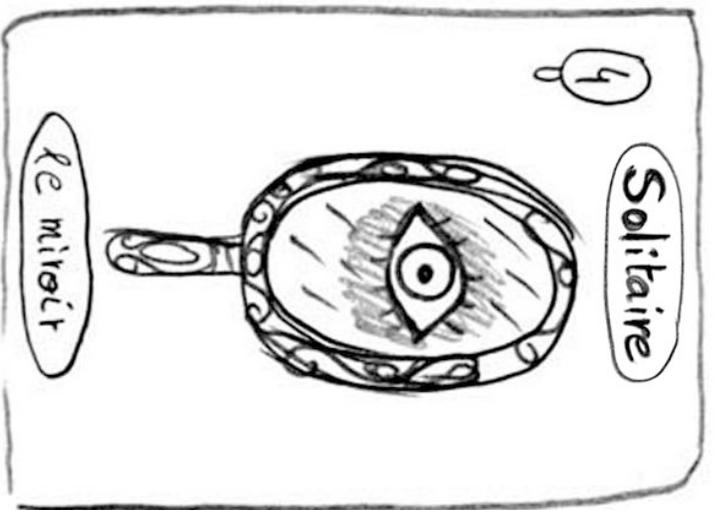
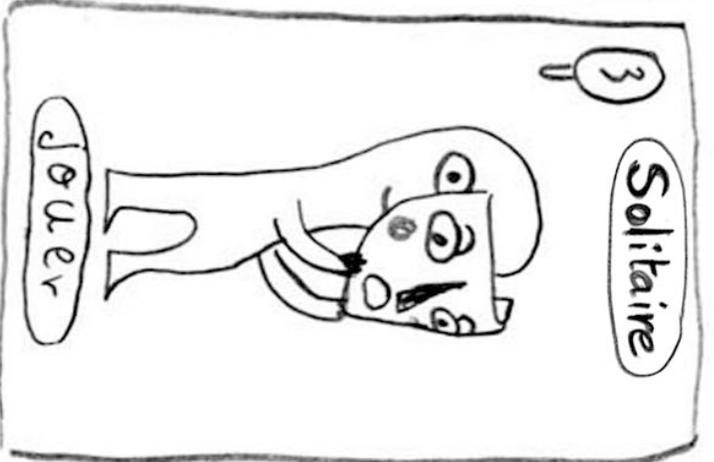
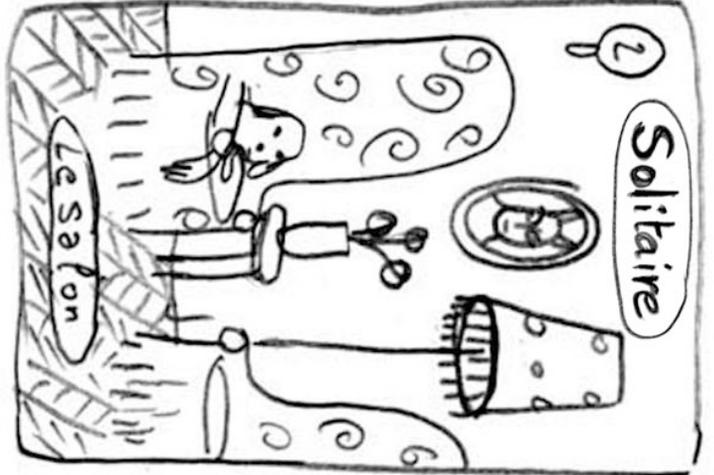
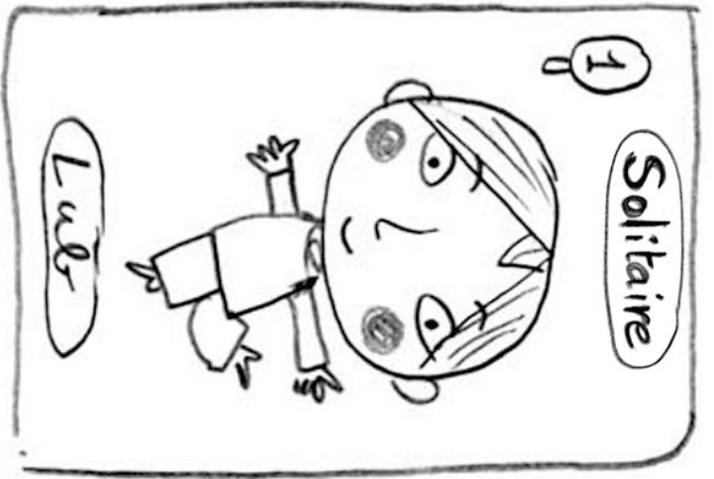
la message

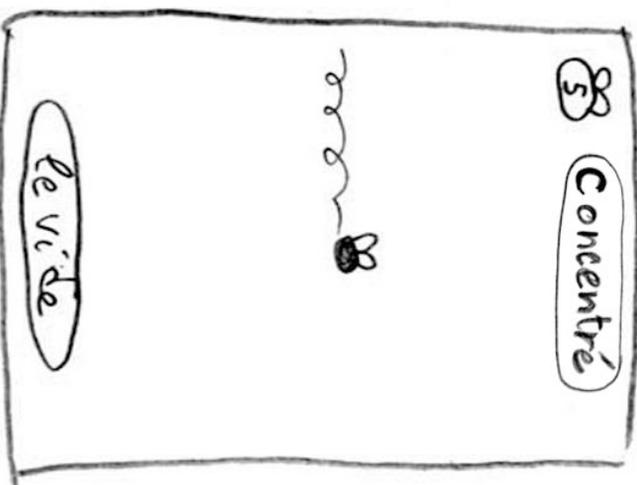
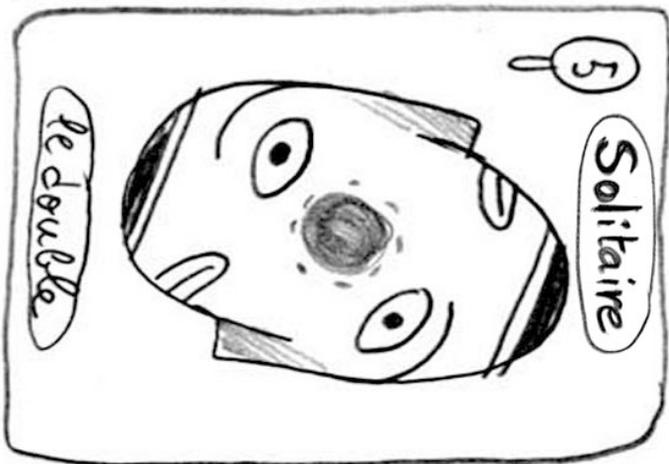
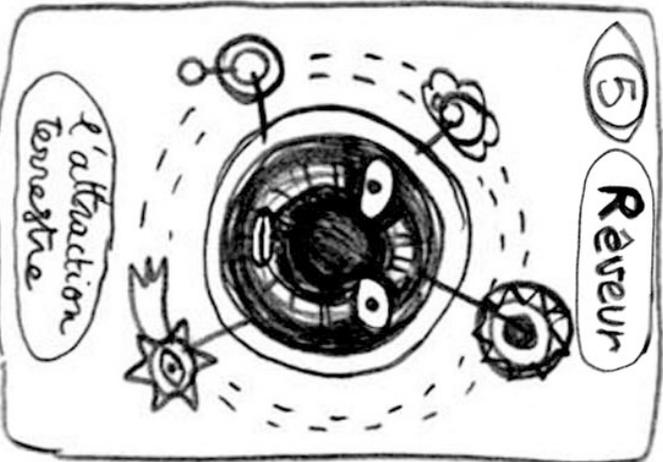
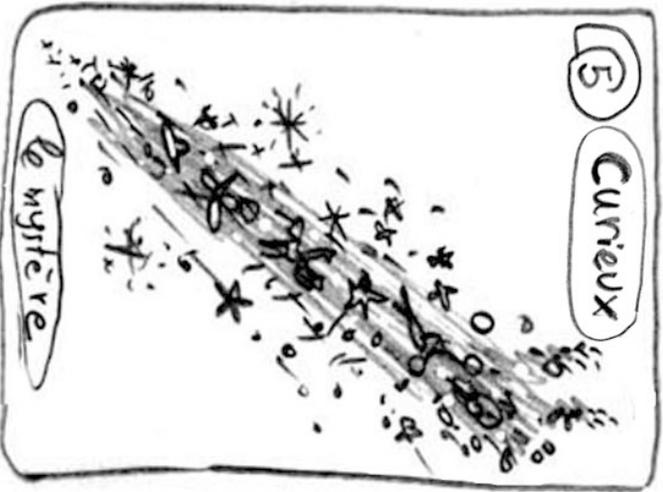
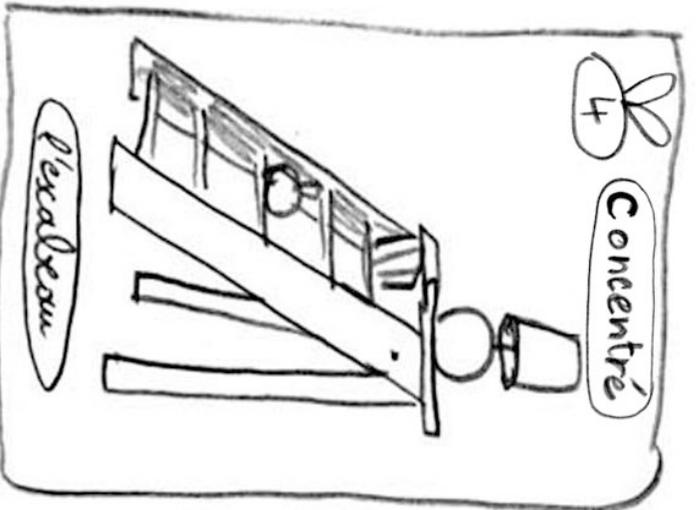
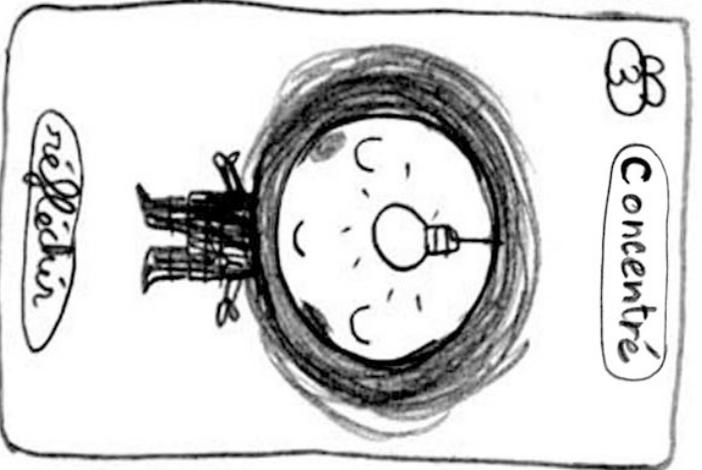
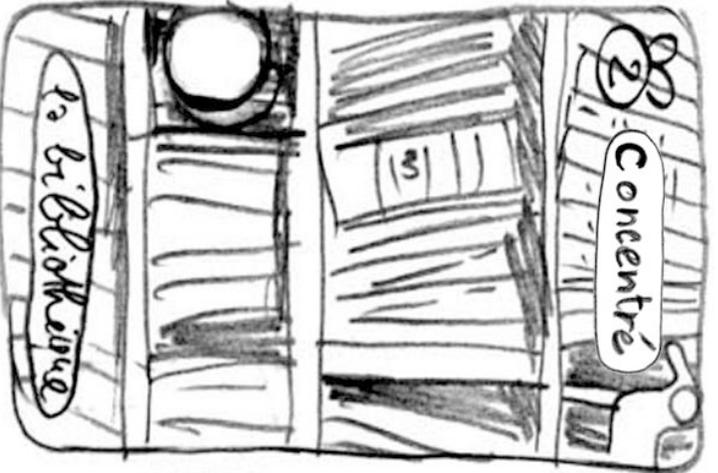


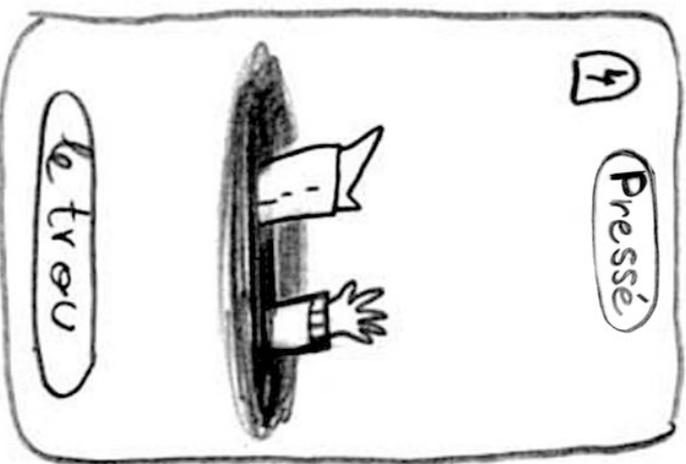
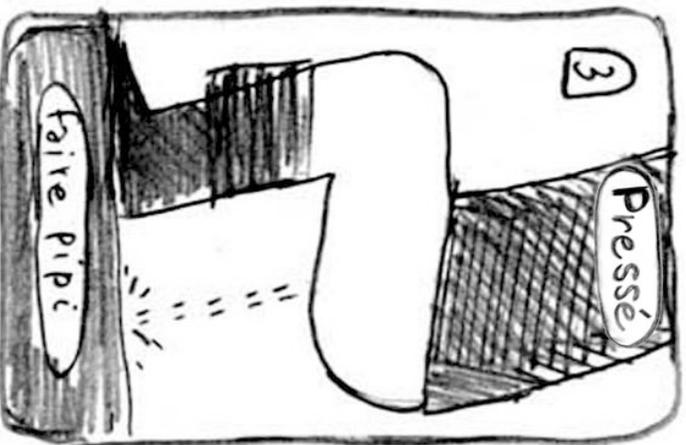
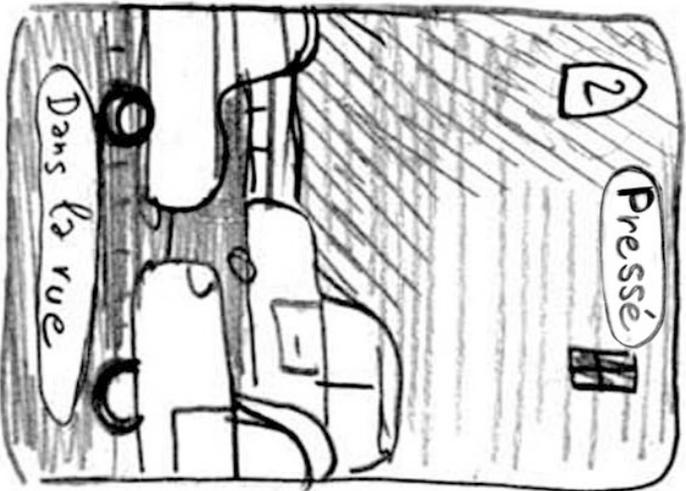
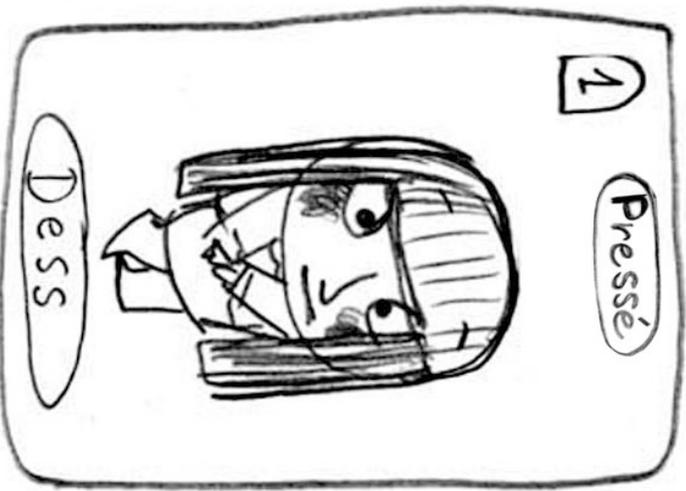
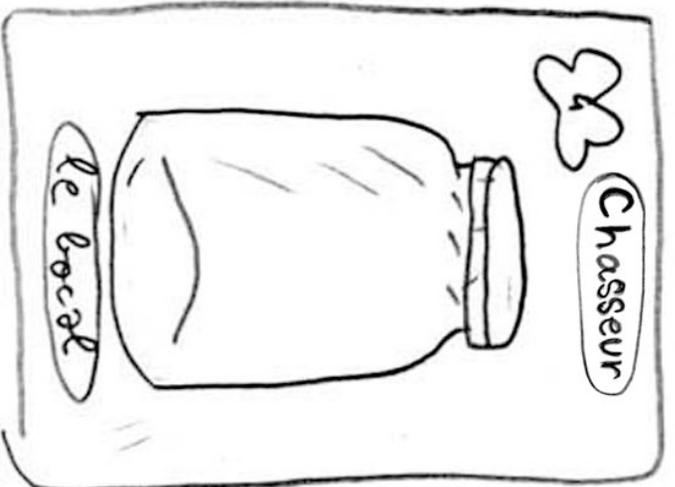
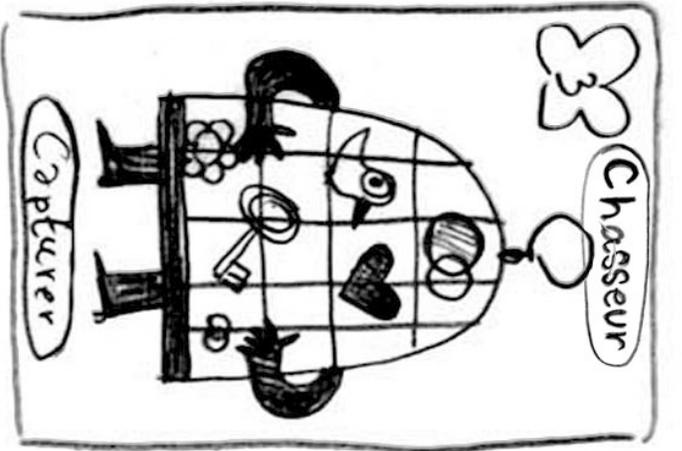
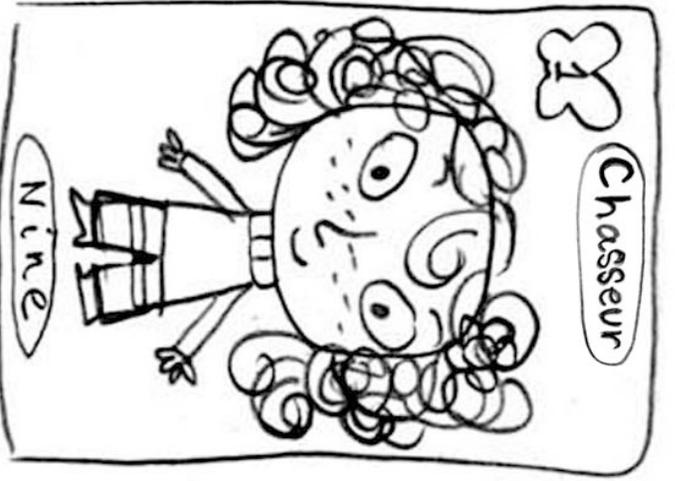
Patient

la relation









6 Curieux

Que sais-tu?

6 Rêveur

Où es-tu?

6 Solitaire

Qui es-tu?

6 Patient

Qu'attends-tu?

3 Chasseur

Où sèches-tu?

4 Pressé

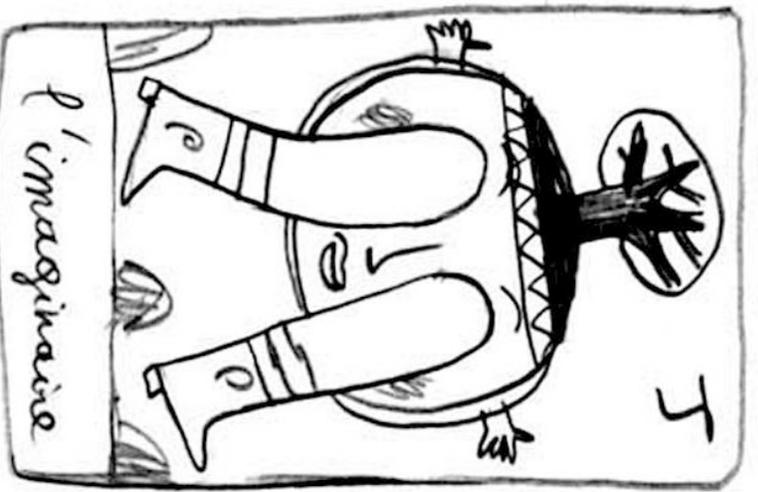
Où vas-tu?

5

l'Amour

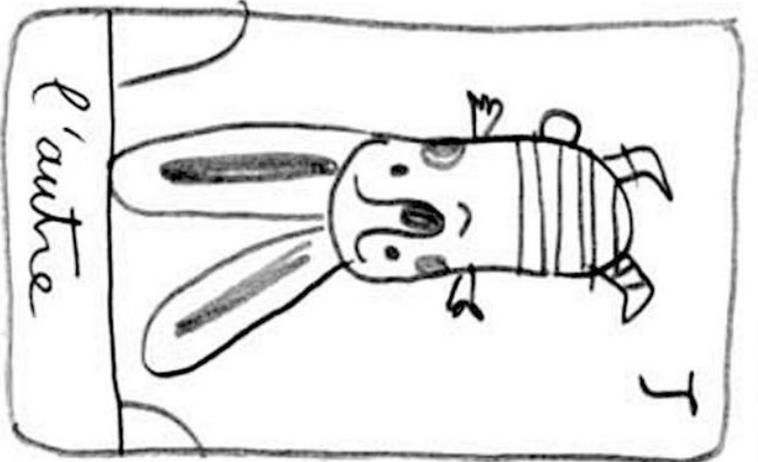
5

le temps



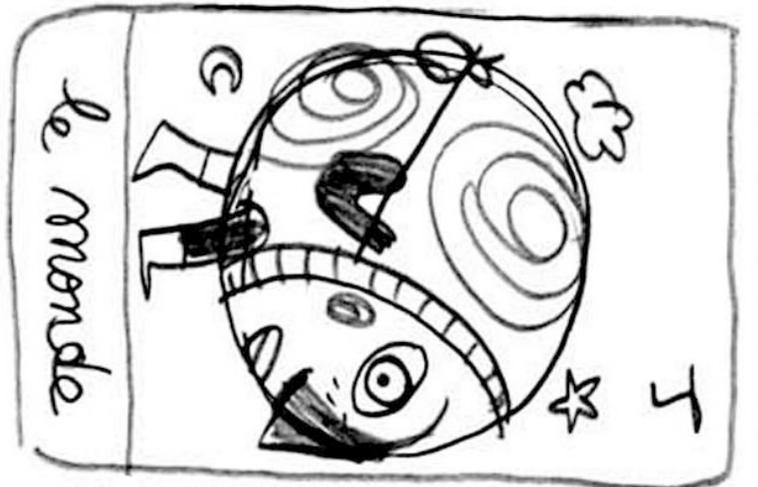
l'imagination

5



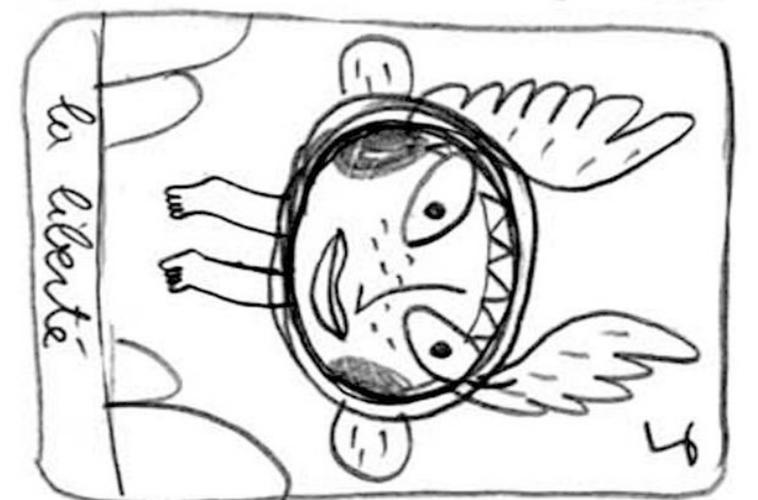
l'autre

5



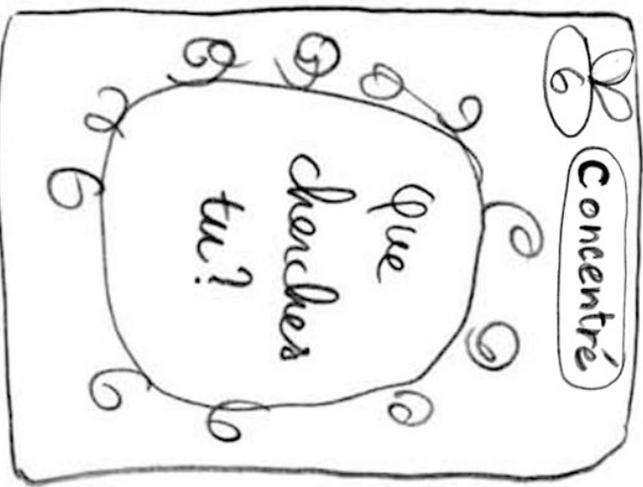
le monde

5



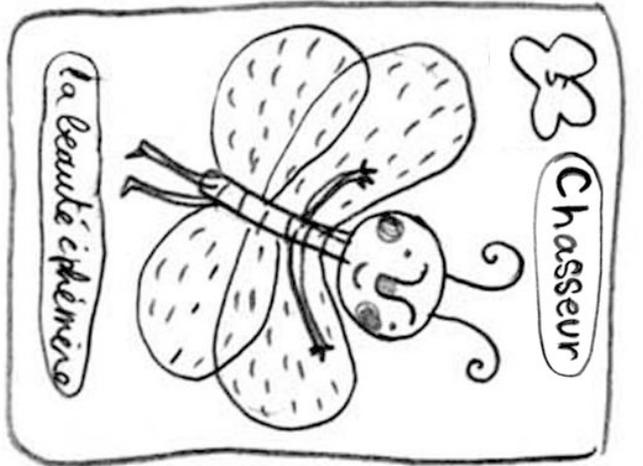
la liberté

5



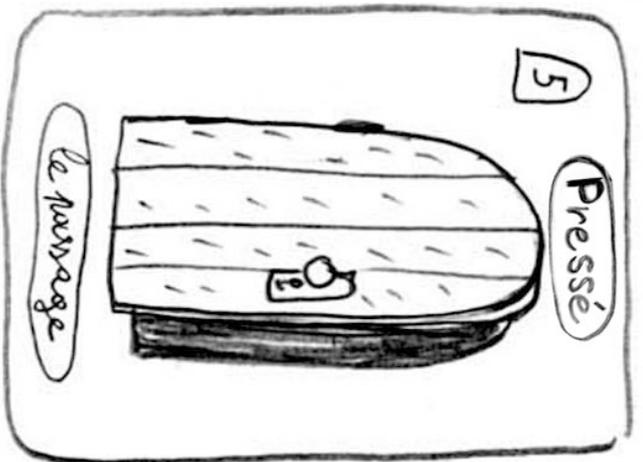
Concentré

que  
cherches  
tu?



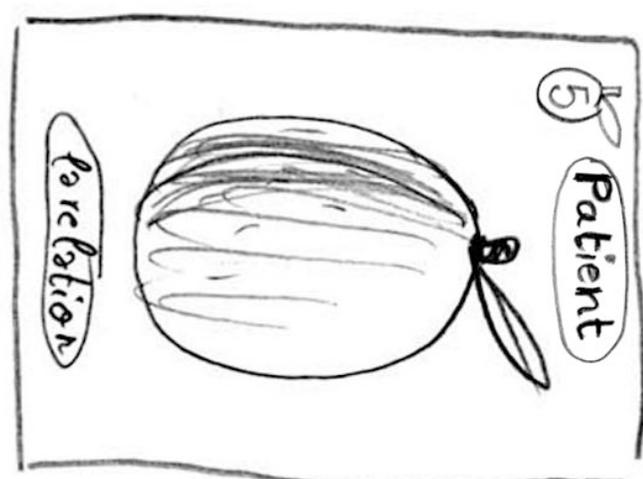
Chasseur

la beauté intérieure



Pressé

la massage



Patient

parlation