

# CONTEUR

Âge : 6-99

Joueurs : 2-6

Durée : 20 minutes

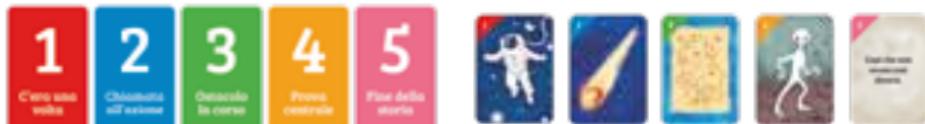
Un jeu de : *Andrea Binasco,*  
*Matteo di Pascale*

Contenu : 40

cartes-inspiration ;

5 cartes-structure ; Règles  
du jeu

Voici un jeu pour les petits et les grands, amusant et utile pour se familiariser avec la structure de base d'une histoire ainsi qu'avec les stratégies de narration. Les joueurs doivent inventer une histoire en respectant une structure précise : *Il était une fois, Élément perturbateur, Obstacle, Épreuve principale et Dénouement*. Les cartes-inspiration sont signalées par une bande colorée et un chiffre de 1 à 5 qui indique dans quelle phase de l'histoire le sujet illustré s'insère.



## Préparation

On place les cartes-structure au centre de la table en respectant l'ordre croissant de 1 à 5 : elles aideront les joueurs à construire leurs histoires. Le donneur mélange les cartes-inspiration et les place, faces cachées et dans le désordre sur la table.

## Déroutement

Le but du jeu est d'obtenir une série complète de cartes, de 1 à 5. Chacun leur tour, à partir du joueur se trouvant à la droite du donneur, les joueurs pêchent une carte sur la table jusqu'à ce qu'ils en aient 5 chacun. Ils les placent ensuite faces visibles, devant eux. Si aucun des joueurs ne possède une succession complète de 1 à 5, la partie se poursuit : les joueurs pêchent à tour de rôle une carte et en remettent une des leurs, face cachée sur la table. Lorsqu'un des joueurs a réussi à composer une série de 1 à 5, il arrête le jeu et tente de raconter une histoire en reliant les 4 images à la carte finale et en suivant le modèle des cartes-structure (une description de chacune des phases est imprimée sur le verso des cartes pour aider les joueurs à construire leur récit). Une fois l'histoire finie, les autres joueurs attribuent une note de 1 à 10 au conteur (on additionne les notes pour obtenir le score total des joueurs que l'on pourra éventuellement écrire sur une feuille). Enfin, le conteur remet au hasard ses cartes, faces cachées, sur la table et en pêche cinq autres. Le jeu reprend de la même manière en partant du joueur se trouvant à la droite du dernier conteur. Le premier à totaliser 100 points remporte la partie (les joueurs sont libres de fixer un autre score).

## Invente une histoire

Aussi bien les enfants que les adultes peuvent jouer seuls à inventer des histoires.