

★ Matériel :

- 44 cartes,
- 1 règle du jeu.

★ But du jeu :

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des **contraires** :

ÉTEINDRE l'eau ?



ALLUMER le feu

- Soit des mots ayant la même signification (**synonymes**) :

Des PLEURS
d'alligator ?



Des LARMES
de crocodile

- Soit des mots appartenant au même groupe de mots :

Le petit ROUGE ?



Le grand BLEU

Évidemment, pour plus de fun et de défi, de nombreux pièges sur les sonorités et associations d'idées sournoises ont été incorporés pour déstabiliser vos esprits de déduction !

★ Le jeu :

Contrario Cinéma peut se jouer soit de manière informelle sans enjeu, soit en équipes avec un comptage de points.

Un des joueurs est désigné pour être le lecteur de la première carte Contrario et lira les 5 expressions.

- 1 Il tire une carte Contrario et agit de la manière suivante :

- Il lit à voix haute la première **expression détournée** (★) à retrouver.
- Il écoute les propositions non limitatives des autres joueurs.

- Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **premier indice** (1), écoute les propositions, puis lit le **deuxième indice** (2) si besoin est.
- Si aucune des propositions n'est encore bonne, il donne la solution.
- Il procède de même pour les quatre autres expressions et attribue 1 point par bonne réponse trouvée (si le jeu est en équipes).

Expression détournée

★ **Citron manuel**

① Stanley Kubrick ② Violence et Beethoven

Orange mécanique

1^{er} Indice

2^e Indice

Solution

- 2 Il passe ensuite la main à un autre joueur (de l'équipe adverse si l'on joue en équipes).

Ce joueur devient lecteur à son tour. Il tire une nouvelle carte, puis procède comme indiqué précédemment en poursuivant le comptage de points s'il y a lieu.

Remarque :

Si une proposition a été trouvée simultanément par plusieurs joueurs, aucun point n'est marqué.

★ Fin de partie (pour le jeu en équipes) :

La première équipe à obtenir **10 points gagne la manche**. Celle qui gagne **2 manches gagne la partie**.

