

## Un mot sur les auteurs du jeu...

A l'origine de ce jeu, 3 auteurs, Odet l'Homer, Matthieu d'Epenoux, et Roberto Fraga, (respectivement économiste, chef d'entreprise et douanier) passionnés par les jeux de communication et qui ont passé plusieurs mois à détourner toutes les expressions possibles et imaginables.

Ce dernier est l'auteur le plus primé de l'hexagone et a déjà à son actif des éditions chez Descartes, Ravensburger et Foxmindgames.

Pour ses futures éditions, Cocktailgames est à la recherche de nouveaux jeux de communication à la fois simples, interactifs et originaux, dont les règles se comprennent en 2 minutes, et qui peuvent se jouer en moins d'une demi-heure. N'hésitez pas à nous contacter si vous avez un projet de jeu qui entre dans ces critères.



**Cocktailgames**

2, rue du Transvaal  
92100 Boulogne



**De 2 à 6 joueurs - De 10 à 110 ans**

### Matériel :

• 160 cartes "Contrario" • 5 cartes "Chiffres" numérotées de 1 à 5

### But de jeu :

Gagner 5 cartes "Contrario" en retrouvant le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées.

### Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

Soit des **contraires** : **VIE** à Milan *pour* **MORT** à Venise

Soit des **synonymes** :

Des **PLEURS** d'alligator *pour* Des **LARMES** de crocodile

Soit des **mots appartenant au même groupe générique** :

Le petit **ROUGE** *pour* Le grand **BLEU**

# LE JEU :

Chaque partie se joue avec un seul côté des cartes (orange ou jaune).

## Un premier joueur est désigné pour être le lecteur.

- 1) Il bat le paquet des 5 cartes "**Chiffres**" et le pose face cachée à côté de lui.
- 2) Il tire une première carte du paquet de cartes "**Contrario**", en prenant soin de cacher aux autres joueurs le côté de la carte qui va être lu, puis, pour chacune des 5 expressions, il agit de la manière suivante :
  - Il lit à voix haute la première expression détournée à retrouver (en bleu) ;
  - Il écoute les propositions des autres joueurs ;
  - Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le 1<sup>er</sup> indice (en vert), écoute les propositions, puis lit le 2<sup>ème</sup> indice si besoin est (toujours en vert) ;
  - Si aucune des propositions n'est encore bonne, il donne la solution (en rouge).
  - Il procède de même pour les quatre autres expressions.
- 3) Après avoir fait découvrir ainsi les 5 expressions de la carte, il agit de la manière suivante :
  - Il dévoile le numéro de la carte "**Chiffres**" située au-dessus du paquet ;
  - Il nomme le joueur qui a donné la bonne solution (ou a été pour lui le premier à la donner) pour l'expression correspondant à ce numéro ;
  - Il donne à ce joueur, qui devient le nouveau lecteur, la carte **Contrario** qu'il vient de gagner et les 5 cartes "**Chiffres**".

**Remarques :** Si aucun des joueurs n'a donné la bonne solution permettant de gagner la carte "**Contrario**", celle-ci est remise en dessous du paquet et le lecteur en prend une nouvelle.

Si le numéro tiré désigne une proposition dont la solution a été trouvée en même temps par plusieurs joueurs, le lecteur retourne la carte "**Chiffres**" suivante qui désignera le vainqueur de la carte "**Contrario**".

## Fin de partie :

Le premier joueur à détenir 5 cartes "**Contrario**" gagne la partie.

## Version 2 joueurs :

Les 2 joueurs se mettent côte à côte en cachant la carte "**Contrario**" tirée du paquet avec une carte "**Chiffres**", puis le contenu de la carte est dévoilé progressivement à mesure que les propositions et les solutions sont données par les deux joueurs.

Le joueur qui a trouvé le plus d'expressions remporte la carte. En cas d'égalité, celui qui a répondu justement à la dernière proposition remporte la carte. Le premier joueur à détenir 5 cartes "**Contrario**" gagne la partie.

