









UN CONTE
DE NOËL

Un conte de Noël

Règle du jeu

De 2 à 4 joueur.se.s

Dès 7 ans

15 à 40 minutes

Matériel : 34 cartes Intrigue

But du jeu : Réussir à se rappeler entièrement du conte de Noël.

Préparation du jeu : Placer la carte Père Noël (entourée d'un cadre orange) au centre de la table, et une carte face cachée à sa droite (laisser un espace conséquent entre les deux). La carte Père Noël correspond au début du conte, et la carte à sa droite correspond à la fin de ce conte. Distribuer 8 cartes à chaque joueur.se. Le reste des cartes (s'il y en a) est retiré du jeu.

Déroulement d'une manche : Il y a autant de manches que de joueur.se.s différent.e.s. Un.e joueur.se est désigné.e au début de la manche comme le Conteure ou la Conteuse: c'est celui.celle qui devra se rappeler du conte de Noël et le raconter à nouveau. Le jeu peut commencer.

Le la premier.ère joueur.se raconte le début du conte, qui commence toujours de la même manière : « *Il était une fois, un Père Noël...* » puis choisit une carte de sa main et la pose à la droite de la carte Père Noël. Il.elle doit imaginer la suite du conte en y intégrant l'objet ou le personnage en question. Par exemple, si c'est une image représentant quelqu'un qui nage, le la joueur.se peut dire « *...un Père Noël qui était accro à la natation.* ». C'est la fin de son tour. Le la joueur.se suivant.e choisit ensuite une carte de sa main et la pose immédiatement après la carte précédemment jouée, puis raconte la suite du conte en prenant en compte l'illustration de sa propre carte. Par exemple, en posant une carte représentant une bague de fiançailles : « *Un jour, le Père Noël rencontra une nageuse très célèbre et en tomba amoureux : il la demanda sans tarder en mariage.* »

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous.les joueur.se.s aient joué l'intégralité de leurs cartes.

Le Conteure ou la Conteuse doit alors raconter l'ensemble du conte de Noël sans se tromper. Au fil de l'histoire, il.elle récupère les cartes au fur et à mesure qu'il.elle énumère les situations. Dès qu'il y a une erreur, le Conteure ou la Conteuse arrête de prendre les cartes Intrigue, et compte le nombre de ces cartes : il s'agit de son score final.

Si le Conteure ou la Conteuse réussit à dire l'intégralité du conte sans se tromper, alors il.elle a le droit de retourner la dernière carte : il.elle doit alors improviser une fin avec le contenu de cette carte. Si la fin remporte l'unanimité auprès des autres joueur.se.s, alors le Conteure ou la Conteuse remporte un point bonus qu'il.elle rajoute à son score final.

On passe ensuite à la manche suivante, et c'est un.e autre joueur.se qui devient le Conteure ou la Conteuse.

Fin du jeu : une fois que tous.les joueur.se.s ont endossé le rôle du Conteure ou de la Conteuse, la partie s'arrête et on compare les scores : celui.celle qui a le score le plus haut remporte la partie !