# CONTRARIO

L'indispensable jeu d'apéro !

3-10 joueurs

12 ans et +

## 2 But du jeu :

Retrouver le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées.

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des contraires :

ETEINDRE 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

## 3 Préparation :

Mélangez les cartes puis distribuez-en :

- de 3 à 6 joueurs : 5 cartes chacun
- de 7 à 10 joueurs : 3 cartes chacun

Ces cartes sont empilées face cachée devant chacun.

Placez le buzzer au milieu, à la portée de tous.

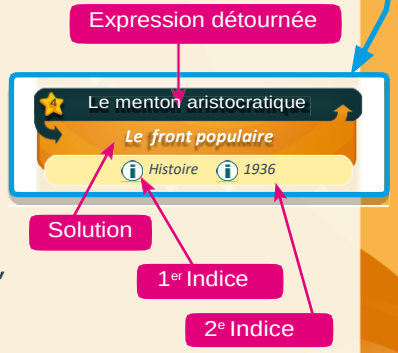
Déterminez au hasard avec quel numéro vous jouerez toute la partie. Chaque carte comporte en effet des expressions numérotées de 1 à 5.

## 4 Le jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le premier lecteur :

1. Il tire la première de ses cartes ;
2. Il lit à voix haute l'**expression détournée** (⭐) correspondant au numéro choisi (entre 1 et 5) ;
3. Il écoute les propositions illimitées des autres joueurs qui appuient sur le buzzer avant de parler ;
- Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1er indice** (ⓘ), écoute les propositions, puis lit le **2e indice** (ⓘ) si besoin est ;
- Il donne la carte au joueur qui trouve la bonne réponse, ce dernier la garde devant lui face visible ;
- Si, au bout d'un moment, aucune des propositions n'est encore bonne, il donne la **solution** et la carte est écartée du jeu.

Le joueur qui vient de gagner la carte devient lecteur et procède comme indiqué précédemment.



Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le lecteur est le voisin de gauche du lecteur précédent.

Quand un joueur devient lecteur mais n'a plus de cartes, il passe la main au joueur de son choix.

## 5 Fin du jeu :

La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été gagnées.

Le joueur qui en a le plus devant lui remporte la partie !

**En cas d'égalité**, lisez une nouvelle expression détournée aux joueurs ex-aequo pour les départager.

## 6 Jeu en équipes :

À partir de 6 joueurs, vous pouvez former 2 ou 3 équipes.

Distribuez 10 cartes à chaque équipe et jouez comme expliqué plus haut. **Attention, n'oubliez pas d'alterner les lecteurs au sein de chaque équipe.**

2012-1/CONTR03/CAR001

ATTENTION !

0-3

Petits éléments.

Édité par
Interlude - Cocktailgames
2,rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



# CONTRARIO

## Règles du jeu

Un jeu de **M. d'Epenoux**, **O. l'Homer** et **R. Fraga**

De **3** à **10 joueurs** - À partir de **12 ans**

## 1 Matériel :

- 200 cartes
- 1 buzzer
- 1 règle du jeu
- 1 sac