

CARTES À CONTER L'EAU

création d'une histoire à plusieurs, en reprenant les notions et les mots-clés de l'eau > la narration comme moyen de communication

Règle du jeu

Le récit se construit au fur et à mesure de la partie, en suivant le schéma du plateau Au fil de l'eau (il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les étapes du plateau, mais il faut en valider au moins 12 (sans compter la fin) pour que la partie soit gagnée), selon les personnages, événements, etc. imposés par les cartes contes. L'histoire se finit en retombant sur la chute imposée par la carte dénouement.

Répartition des rôles : 6 joueurs maximum + un maître de jeu + un scribe.	début de la partie > chaque joueur pioche 5 cartes contes	> et le maître de jeu pioche 1 carte <i>Fin</i>	qu'il place au bout du plateau <i>Au fil de l'eau</i> : ce sera la fin du récit, vers laquelle le conte doit tendre
Le maître de jeu veille à ce que le récit ait un sens (on évite autant que possible de dire n'importe quoi pour pouvoir jouer ses cartes), à ce que soient respectés les changements de narrateur et à ce que le scribe puisse noter l'histoire au fur et à mesure. > <i>c'est lui qui assure le suivi de la partie, les temps de pause (T avec les mains) et qui valide les étapes avec la carte jouée correspondante</i>	Le plus jeune joueur commence : il doit annoncer "Il était une fois", puis formuler un début d'histoire correspondant à l'étape 1 du plateau de jeu et à l'une de ses cartes. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur reprend le récit à la suite de ses prédécesseurs, en jouant 1 carte à chaque fois, qui sera posée à côté du plateau, en face de l'étape correspondante	A chaque fois qu'un joueur prend la parole, il doit jouer l'une de ses cartes en face de l'étape du plateau correspondante. NB : on peut apporter au récit des éléments qui ne figurent pas sur la carte jouée, en plus, mais il est nécessaire de jouer une carte, et une seule à la fois. ... puis le joueur suivant continue le récit, et ainsi de suite, jusqu'à parvenir à un dénouement qui correspond à la carte <i>Fin</i> tirée au début de la partie	Chaque étape du plateau ne peut être validée qu'une seule fois, avec une seule carte Lorsque le joueur dont c'est le tour ne sait pas quoi dire, il peut passer son tour. Mais, comme la partie se gagne collectivement ou pas du tout, l'un des autres joueurs peut lui proposer une de ses cartes, qu'il pense pertinente à jouer à ce stade (en échange, il pioche une carte au hasard dans le jeu de celui à qui il vient d'en donner une).
Le scribe , lui, note le récit en direct, tel qu'il est déroulé par les joueurs. Les joueurs doivent veiller à ce qu'il puisse écrire les étapes du récit au fur et à mesure > <i>quand le jeu va trop vite, il lève la main > le maître de jeu marque alors le T de pause</i>	Pour qu'une partie soit gagnée, il faut que chaque joueur ait posé au moins 2 cartes sur le plateau (plus que 3 en main maximum), et qu'au moins 12 étapes du plateau aient été validées, avec les cartes correspondantes	Lorsque le scribe a besoin de temps pour écrire le récit, il lève la main > le maître de jeu marque alors la pause en faisant un T avec ses mains.	De plus, si les joueurs ne savent plus bien ce qui a été dit, et que les cartes jouées sur le plateau ne suffisent pas à se rappeler le déroulement du récit (ou juste pour vérifier un point), ils peuvent demander au maître de jeu une pause (T) pour relecture > <i>pas plus de 2 pauses relectures par partie</i>
Matériel > un plateau <i>Au fil de l'eau</i> , qui marque les différentes étapes du contes (étapes conçues suivant les fonctions des cartes de Propp > schéma des contes traditionnels)	> 8 cartes dénouement (Fin) > <i>le récit doit se conclure par la carte Fin qui a été piochée en début de partie</i>	> 72 cartes contes (personnages, événements, situations, objets...)	Si on dit n'importe quoi pour placer une carte (au risque de rendre impossible la suite du récit), le maître de jeu peut décider que le joueur doit en repiocher une