

TAKAttAK

Règles du jeu

Apprenez à répondre du tac au tac

Contenu



52 cartes

Recto : les piques illustrées

Verso : les couleurs représentant la consigne

2 cartes "Version"

1 notice

TAK

Vous rêvez de clouer le bec à Sarah ?

D'avoir enfin le dernier mot avec Tom ?

De mettre K.O. la langue de vipère de Pierre ?



"J'aurais dû répondre ça !"

Un jeu pour

Affiner son esprit de répartie

Aiguiser son humour

Affûter ses répliques

Conserver son sang-froid

Faire preuve d'esprit

S'en sortir avec panache

Précautions particulières



Ceci n'est qu'un jeu et il est terriblement subjectif.

Même si l'Attakeur vous dit qu'il est temps de faire un petit régime ou qu'il vous pénalise pour une broutille, restez bon joueur !

Attakeur

Ils sont pourtant comme vous et moi, ces Attakeurs "bien intentionnés", collègues, sœur, patron, l'oncle Hector ou l'inconnu qui vous croise dans la rue.

Pourtant, tous lancent des fléchettes de mots.

Parfois, elles ressemblent à des caresses.
Parfois, elles sont nappées de cyanure et teintées de mépris.

Dans tous les cas, elles peuvent blesser.

But du jeu

Répondre du tac au tac pour gagner plus de cartes que vos adversaires.

La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'une carte dans la pioche.

Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de cartes.

N^{bre} de joueurs : de 1 à 10

Envie de jouer sans lire toute la notice?

Voici une *version sauvage*

Piochez une carte au hasard, lisez la pique et répondez spontanément, avec assurance. Se joue seul dans le train ou en groupe dans un cimetière.



Vous voulez pimenter le jeu ?

Facile. Mais avant de commencer, pour ne pas vous retrouver le bec dans l'eau à côté de vos amis qui ont la répartie facile...

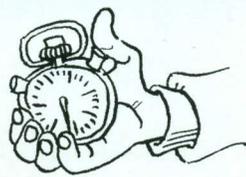
Entraînez-vous !

Tirez 5 cartes et exercez-vous à l'autodérision. Faites de même avec la pirouette, l'insolence, la vérité et le compliment (voir consignes couleurs de la version "Chrono", au verso).

Cela vous évitera de devoir consulter la notice pendant le jeu et ce sera bien plus agréable pour vous. Ensuite, lorsque vous êtes en groupe...

Lâchez-vous !

Version Chrono



Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un **Attakeur** ou une **Attakeuse**.

La plus extravertie, le plus séduisant, celle qui a les ripostes les plus cinglantes... **à vous de choisir.**

L'Attakeur a tout pouvoir : c'est lui qui juge de la pertinence des répliques et des anecdotes lors des pénalités.

L'Attakeur bat les cartes et dépose le paquet devant lui, les illustrations tournées vers la table.

Les autres joueurs gardent les mains en évidence.

L'Attakeur saisit la première carte et lit la pique.



Pique

Consigne



La couleur de la carte suivante qui se trouve au-dessus du paquet indiquera la consigne pour la riposte. Par exemple, si elle est jaune, il doit répondre par l'autodérision ; si elle est rouge, répondre avec insolence...

L'Attakeur donne le droit de réplique au premier qu'il a vu frapper la table.

Mais attention, lorsque l'Attakeur vous donne la parole, vous devez riposter rapidement sous peine d'être pénalisé.

Si l'Attakeur juge que la réplique est bonne, il donne la carte au joueur.

Sinon, il attend qu'un autre joueur frappe la table.

Et si tout le monde sèche, il remet la carte sous la pioche.

Consignes couleur

Jaune : autodérision



Violet : pirouette



Rouge : insolence



Vert : vérité



Bleu : compliment



Autodérision

Votre interlocuteur vous dénigre ? Abondez dans son sens en exagérant. Forcez le trait : être pris au premier degré pourrait nuire à votre crédibilité, vous faire passer pour un naïf ou un triste sire fataliste. Rire de soi-même est la première preuve d'humour.



Tu n'as aucun sens des responsabilités

Tu sais où j'ai rangé mes petites voitures ?



Elle est très belle, ta femme. Tu gagnes probablement bien ta vie.

Oh non, elle a eu pitié de moi

Pirouette

Volte-face, esquivage ou fuite, la pirouette vous permet de parler d'autre chose, comme si vous n'aviez pas entendu la pique. Le risque est que le piqueur rétorque : "Tu n'as pas compris ce que je viens de te dire ?".

Une astuce consiste à répliquer en utilisant l'un des mots-clés de la pique, quitte à en détourner le sens.

Comme tu es susceptible

Susceptible de reprendre un verre de vin. Tu en veux un ?

Félicitations, tu as fini par l'avoir ce diplôme

Qu'en penses-tu, je l'accroche dans l'entrée ou dans le séjour ?

Vérité

C'est l'acceptation. Il n'y a pas de confrontation. Il suffit de reconnaître la vérité.

La vérité décontenance. Le lanceur de pique a la volonté de blesser, il ne s'attend pas à ce que vous le preniez aussi bien. Vous vous en débarrassez plus rapidement en confessant votre crime "pour lui faire plaisir".

Ce n'est pas avec cette tête que tu vas trouver quelqu'un !

C'est vrai, je pensais justement aller chez le coiffeur samedi

Alors, elle arrive à se garer Mamy ?

Ce n'est pas évident, vous savez, je n'ai plus mes yeux de jeune fille

Insolence

C'est le moment d'être imbuvable. Lâchez-vous. Vous avez toujours voulu renvoyer la balle à votre belle-sœur ou au mari de votre amie, dire à la première à quel point vous trouvez son humour déplaisant, au second que son allure est négligée et qu'il est bien mal placé pour commenter la vôtre ?

Allez-y gaiement, vous en rêviez !

Attention : pas de gros mots, cela vous vaudrait une pénalité.

Alors, toujours célibataire ?

Et toi, toujours veuve ?

Tu sais, un nez, ça s'opère !

Ah, tu envisages enfin la chirurgie esthétique.

Dans la foulée, n'oublie pas tes grosses fesses.

Compliment

Voilà une belle astuce pour désamorcer un piqueur.

Il ne devrait pas résister à une louange, si celle-ci lui est adressée avec finesse. Le compliment n'est pas forcément une pique déguisée, il peut être sincère. S'il n'est pas vrai, faites en sorte qu'il soit crédible.

Tu n'es vraiment pas doué

Ah toi, je trouve que tu te débrouilles bien

C'est ton père qui t'a appris à bricoler ?

Alors, on se met en colère ? On a son petit caractère ?

Par contre toi tu es toujours très zen, ça m'épate la façon dont tu gères tes émotions.

Pénalités

Vous subirez les foudres de l'Attaqueur qui vous pénalisera si vous avez frappé la table sans avoir de réplique.



Il vous intimera l'ordre de raconter, brièvement (mais pas trop) une anecdote personnelle ou vous posera une question dont l'objet est la pique qui vous a fait faillir.



Donne-nous une preuve de ton intelligence

Quelle est ton plus grand moment de honte ?

Qu'est-ce que ton mari ne supporte pas chez toi ?

Si l'Attaqueur estime que l'anecdote vaut le coup, vous remportez la carte. Sinon, vous n'aurez pas le droit de riposter à la prochaine pique et la carte retournera sous la pioche.

Conditions pour gagner la carte

Respecter la consigne

Veillez à ne pas les confondre, elles seront les moteurs de votre créativité.

Eviter les gros mots

C'est l'arme du médiocre. Visez l'excellence.

Garder son sang-froid

Respirez ! Souriez ! Si l'Attaqueur sent qu'il a fait mouche, vous êtes perdu.

Proscrire banalités & phrases toutes faites

Ne vous laissez pas tenter par un affligeant "bienvenue au club" ou "mieux vaut être seul que mal accompagné", c'est vide et insipide.

Répliquer rapidement

Même la riposte la plus fine retombera comme un soufflé au chocolat si elle n'est pas servie brûlante.

On procède ainsi jusqu'à ce que la pioche soit réduite à une carte. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes. Il devient le nouvel Attaqueur.

D'autres règles ? Intello, Crescendo...

Retrouvez-les sur

www.**TAKAttAK**.com