

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des **contraires** :

ÉTEINDRE 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

Évidemment, pour plus de fun et de défi, quelques pièges sur les sonorités et associations d'idées sournoises ont été incorporés !

★ Préparation :

- De **3 à 6** joueurs : distribuez **5 cartes** à chaque joueur.
De **7 à 10** joueurs : distribuez **3 cartes** à chaque joueur.
Chaque joueur empile ses cartes face cachée devant lui.
- Déterminez au hasard un numéro entre 1 et 5. Durant toute la partie, vous jouerez uniquement avec l'expression portant ce numéro sur toutes les cartes en jeu.

★ 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 éliminées des autres joueurs.

- Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1^{er} indice** (1), écoute les propositions, puis lit le **2^e indice** (2) si besoin.

- ➔ Si un joueur trouve la réponse :

- Le lecteur lui donne la carte qu'il garde devant lui face visible.

Le joueur qui vient de gagner la carte devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

- ➔ Si aucun joueur ne trouve la réponse (au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs) :

- Le lecteur donne la solution et la carte est écartée du jeu. Le voisin de gauche du lecteur devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

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



Expression détournée



1^{er} Indice

2^e Indice

Solution

★ 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.

★ 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.

★ Variante 2 joueurs :

Vous pouvez jouer à 2 en vous mettant côte à côte : lisez ensemble chaque carte de haut en bas en les masquant avec une autre carte afin de dévoiler progressivement les expressions détournées puis les indices.



Juste pour le plaisir : Contrario peut aussi se jouer de manière informelle, avec un orateur énonçant les expressions détournées à tous les autres joueurs.

CONTRARIO

Un jeu de M. d'Epenoux, O. L'Homer et R. Fraga
De 3 à 10 joueurs - À partir de 12 ans



★ Matériel :

- 100 cartes
- 1 règle du jeu



★ But du jeu :

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



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles

