

Les éditions Contrevents ont l'honneur et l'avantage de vous présenter un jeu joyeux, immoral et sans prise de tête

Le Grand Débat

Règles illustrées par Luz, Charb et Tignous



Ce jeu tiré d'un exercice couramment pratiqué par les futurs gagnants de la vie politique française, qu'ils soient issus du NAE (Nid des Apprenties Elites) et de la célèbre Ecole Polylinguistique (filiales Sapin, Chêne et Contreplaqué). C'est une parfaite introduction à la course électorale, où il faudra affronter l'œil des caméras et partant le regard de tous les Franciens broutant leur dîner !



Nombre de joueurs : de 2 à beaucoup, petits ou grand

Matériel :

Si vous possédez

Des Thunes et des Urnes

Les cartes Suffrages

Les cartes Politique

Le sablier

Si vous ne le possédez pas (pauvre malheureux que vous êtes)

Du papier

Des crayons

Un chrono

Un ou plusieurs journaux

Le joueur qui est jugé le plus menteur de tous commence la partie.

Il choisit son adversaire. Les autres joueurs forment le public. L'un d'eux se charge du sablier (ou du chrono).

1. Chacun des deux débatteurs choisit en secret un mot.

Sans le jeu, chacun choisit son mot dans un journal (de préférence politique, mais c'est à vous de voir). Il doit s'agir d'un nom, d'un verbe, d'un adjectif ou d'un adverbe, en aucun cas d'un article ou d'un pronom. Les verbes trop courants (être, avoir, faire...) sont interdits. Chaque débatteur note secrètement le mot qu'il a choisi.

Si vous avez les cartes Politique, le joueur en tire 5 et en choisit une en fonction du mot écrit au bas de la carte. Il défausse les 4 autres, faces cachées.



2. Le débat commence !

Il dure 3, 4 ou 5 minutes à votre choix, soit 1 ou 2 sabliers. Chaque débatteur doit poser une question à son adversaire, qui doit y répondre avant de poser à son tour une question, et ainsi de suite. Le but de chacun est de faire dire à son adversaire le mot qu'il a noté.

3. Le débat s'interrompt dans trois cas.

Soit quand un joueur fait prononcer son mot à son adversaire.

Soit quand le temps est écoulé.

Ou si un des débatteurs laisse passer plus de 10 secondes sans rien dire. Dans ce cas, son adversaire gagne 1 Suffrage ou 1 point dans les sondages.

Chacun des autres joueurs, public et arbitres, a le droit à tout moment :

D'interrompre le débat s'il pense avoir deviné le mot choisi par l'un ou l'autre joueur. Il n'a droit qu'à une seule proposition par débat. S'il se trompe, le débat reprend. S'il trouve, le débat est terminé et le joueur qui a deviné gagne la valeur du mot (voir plus bas).



D'applaudir l'un ou l'autre débatteur s'il l'estime drôle ou habile. On note chaque joueur qui applaudit. A la fin du débat, le débatteur le plus applaudi gagne 1 Suffrage ou 1 point dans les sondages, ainsi que tous ceux qui l'ont applaudi. On ne peut applaudir qu'une fois par débat.

Notes

- Chacun a le droit de prononcer le mot qu'il a choisi.
- Les dérivés directs du mot permettent également de gagner (homme pour humain, démission pour démissionner...).
- Les homonymes également (vingt pour vin...).

4. Qu'est-ce qu'on gagne ?

Si un mot est prononcé, le débatteur victorieux gagne aussitôt :

- 1 point dans les sondages pour un mot commun, avec plusieurs emplois, beaucoup d'homonymes, etc (*seul* ou *sûr*...) ;
- 2 points dans les sondages pour un mot assez commun (*social* ; *demain* ; *innocent*...) ;
- 4 points dans les sondages pour un mot rare, à emploi unique et précis, ou tout nom propre (*amiante* ; *lézard* ; *cannabis*...).

En cas de litige, les autres joueurs tranchent.

Si vous jouez avec les Suffrages, le vainqueur en tire 2 qu'il pose devant lui faces découvertes.



Exemple de Débat

François, le Candidat de l'UFD, a choisi le mot « *Ouvrier* ». Philippe, le Candidat de l'UVP le mot « *Croire* ».

Le sablier est retourné : antenne !

Fr. - Cher monsieur, que feriez vous contre le chômage si les Franciens vous élaient ? (*il essaie de passer par un sujet proche*)

Ph. - Avec la confiance des Franciens, nous prendrions une série de mesures fortes pour en finir avec ce fléau (*il évite de répéter ce qui a été dit, et reste vague*). Nous encouragerions par exemple le retour des vieux métiers, comme rémouleur, mousquetaire, porteur d'eau... » Philippe enchaîne alors : « Mais vous, alors que vous étiez au pouvoir, vous avez laissé la misère accabler les Franciens pendant que vos amis brillaient dans les scandales financiers. Vous croyez que vous êtes encore crédible ? (*il essaie de tromper son adversaire en mettant l'accent sur le scandale, espérant qu'il reprenne "crédible"*) »

Et ainsi de suite.

Il est parfaitement possible d'opter pour un débat sans jouer la comédie, en posant des questions du genre : « T'as fait quoi pendant les vacances ? » Surtout quand on joue avec les plus jeunes.

Sur le site www.contrevents.com, vous trouverez des conseils pour gagner les Débats.

Si le temps est écoulé, chaque débatteur peut essayer de deviner le mot choisi par l'autre. Pour y aider, chaque débatteur donne la première lettre du mot qu'il a choisi. Chaque débatteur n'a droit qu'à une proposition. Si aucun d'eux ne trouve, chaque joueur a également droit à une proposition. Un mot deviné de cette façon ne rapporte qu'1 Suffrage ou 1 point dans les sondages.

Une fois le débat terminé, le joueur ayant le moins de points dans les sondages décide de lancer un nouveau débat. Il peut choisir de ne pas le faire ; dans ce cas, c'est le second joueur ayant le moins de points dans les sondages qui peut en lancer un, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le tour est au joueur le plus proche du dernier débatteur, par la droite.

On continue ainsi, de débat en débat.

5. Fin du jeu

Le Grand Débat est gagné par celui qui atteint le premier un certain nombre de points dans les sondages : 6, 10 ou 15 points dans les sondages selon le temps dont vous disposez, ou bien, 12, 15 ou 20 % si vous jouez avec les Suffrages.

Que la meilleure langue de bois gagne !



Des questions ? Des exemples ? Des conseils ? Des idées ? Des coups de gueule ?

www.contrevents.com