

CADAVREXKIX

Christine Larquetout - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

Particularité : Jeu coopératif inspiré de celui des surréalistes.

BUT DU JEU : Composer un texte en cercle.

Disposer des cartes en cercle au milieu des joueurs et par **groupes de 5 cartes** : 1 carte face visible posée sur 1 carte face cachée, puis 3 cartes faces visibles. Le reste des cartes est mis de côté.

À 2 joueurs : 20 cartes. À 3 : 30 cartes.

À 4 : 40 cartes. À 5 : 25 cartes. À 6 : 30 cartes.



LE JEU :

Exemple à 2 joueurs : Le plus jeune choisit un groupe de 5 cartes. S'il le souhaite le joueur peut déplacer entre elles les 3 cartes posées directement sur la table, même si l'une des 3 est un pétard ou une étoile. Puis il pense sans le dire à un texte de 5 mots. Le 1er mot contient la 1ère lettre, le 2ème mot contient la 2ème lettre, etc.

étoile ? Remplace toutes les lettres.

pétard ? Le joueur à la gauche de celui en train de jouer choisit la lettre que le pétard remplace.

Par exemple avec : **H M étoile pétard A**

Si le voisin de gauche du joueur dit **F** à la place du pétard la suite devient : **H M étoile F A**

Ce texte peut être :

une phrase complète :

CHaque **M**atin **I**Es en**F**ants **r**Ament.

une phrase inachevée :

CHerche **M**es **E**charpes par**F**umées **A**vec...
une simple partie de phrase :

CHez ma**M**ie, d**E**s con**F**itures **A**nciennes...

Que chacun compose un texte qui sonne juste et l'ensemble sera harmonieux.

Quand il a imaginé sa suite de mots, le 1er joueur annonce son dernier mot. Celui qui contient la lettre posée sur une carte cachée. Ici « rament », « avec », ou « anciennes ». Le joueur suivant fait de même. Seulement le dernier mot du 1er joueur devient le 1er mot du joueur suivant. À son tour il annonce son dernier mot, qui sera le 1er mot du joueur qui le suit. Et ainsi de suite.

Particularité à 2, 3, et 4 joueurs : Chacun leur tour les joueurs pensent à 5 mots. Puis tous jouent une 2ème fois pour parcourir le cercle.

Le dernier joueur a 2 obligations : Son 1er mot est le dernier du joueur précédent et son dernier mot contient la lettre du tout 1er mot du cercle. La boucle est bouclée. Mais contrairement aux autres joueurs il n'annonce pas son dernier mot.

Chacun vérifie sans rien dire qu'il se souvient bien de son texte. Ensuite, carte après carte, chacun annonce lentement ses mots pour que tout s'enchaîne le plus joliment possible. Le texte peut être lu à haute voix une 2ème fois pour le plaisir de le déclamer.

Les 100 cartes sont ensuite mélangées et on dispose de nouvelles cartes pour le tour suivant.

On joue tant qu'on en a envie !

LE GAGNANT ? À votre avis ?! Drôlerie et poésie sont surtout au rendez-vous !