

A la manière de..

Règles du jeu 1/4

■ **Pour commencer**, chacun se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. Les cartes Extraits restent dans la boîte, sous l'une des cartes Règle. L'un des joueurs est nommé « lecteur » et la ronde commence.

• Toutes les feuilles de papier doivent être identiques.

■ **Pour continuer**, le lecteur prend la première carte et annonce à voix haute le nom de l'auteur et le titre de son œuvre. Puis il lit lentement le début de l'extrait, s'arrêtant bien entendu aux points de suspension.

Les autres joueurs — les écrivains — inventent alors une suite plausible à ce début de phrase et la couchent sur leur feuille de papier qu'ils remettent ensuite au lecteur. De son côté, celui-ci recopie sur sa propre feuille la véritable suite de l'extrait.

Une fois en possession de toutes les feuilles, le lecteur les mélange avant de lire toutes les propositions, y compris la bonne. Il annonce clairement « première proposition », deuxième, etc.

A la manière de..

Règles du jeu 3/4

• Il est conseillé de lire les extraits en suivant leur numérotation afin d'éviter de retomber sur une phrase déjà connue.

La ronde se termine lorsque chacun a été lecteur. Les joueurs peuvent alors décider d'arrêter la partie ou d'entamer une nouvelle ronde.

■ Pour préciser

• Si un écrivain — cas rarissime — effectue une proposition rigoureusement identique à la bonne réponse, il gagne une « plume » en bonus.

• Si plusieurs écrivains — fait assez rare aussi — ont effectué une proposition rigoureusement identique qui a recueilli des votes, ils marquent tous autant de points que de votes — quel que soit le numéro choisi pour le vote. Et, si cette proposition était identique à la bonne — ce qui fait tout de même beaucoup de si —, tous gagnent une plume en bonus.

A la manière de..

Règles du jeu 2/4

Les écrivains tentent alors de deviner quelle est la proposition authentique. Le lecteur compte jusqu'à trois et les écrivains révèlent simultanément leur choix en levant un nombre de doigts correspondant — raison pour laquelle le jeu ne peut dépasser dix participants...

• Il est bien sûr interdit de voter pour sa propre proposition.

• Il est conseillé d'écrire avec application afin que le lecteur ne bute pas sur un ou plusieurs mots à la lecture, risquant de dévoiler ainsi la fausseté de la proposition.

Le décompte des points

Chaque écrivain ayant voté pour la bonne proposition marque un point. Il marque également autant de points que de votes pour sa propre proposition.

• Chacun note ses points sur sa feuille.

Lorsque tous les points ont été marqués, le joueur placé à la gauche du lecteur devient lecteur à son tour, avec la carte suivante.

A la manière de..

Règles du jeu 4/4

■ **Pour terminer**, la partie s'arrête obligatoirement à la fin d'une ronde. Les joueurs annoncent leur score, majoré de deux points par plume éventuelle. Celui qui obtient le total le plus élevé remporte la victoire.

Il peut y avoir des ex-aequo mais, si l'un d'eux possède une plume — ou plus de plumes que ses adversaires — c'est lui qui gagne la partie. Il peut aussi postuler pour un siège à l'Académie Française !



UN JEU DE ANTONIO LUPICA
ADAPTÉ DE L'ITALIEN PAR SYBILLE & FRANCESCO PANDOLFI
ADAPTATION FINALE ET MISE EN FORME DE SYLVIE BARC
GRAPHISMES DE STÉPHANE GANTIEZ