

CHARAFÉ

Un jeu de réflexion et de rapidité pour petits et grands, à partir de 3 joueurs

Durée d'une partie : 20 min et 2 min pour les règles.

Matériel : un paquet de 52 cartes à dos vert (niveau classique), un paquet de 52 cartes à dos orange (niveau avancé), ces règles.



But du jeu

Rempporter le plus de plis de 2 cartes, à la fin de la partie.



Mise en place

Pour une première partie, prenez les cartes à dos vert, enlevez 12 cartes sans les regarder et remettez-les dans la boîte. Mettez le paquet de 40 cartes au milieu de la table, vous êtes prêts à jouer.



Tour de jeu

À chaque tour de jeu, un joueur (appelé le « conteur ») tire deux cartes du paquet, les positionne devant lui de façon à être le seul à pouvoir les lire, et énonce à haute voix le nom d'un animal fantastique (selon une règle de construction précise décrite plus loin).

Les autres joueurs doivent alors tenter de deviner l'autre nom de cet animal fantastique, tel qu'écrit sur les cartes.

Le premier à énoncer correctement le nom remporte les 2 cartes, et devient le prochain conteur.
Le jeu se termine quand une personne remporte 20 cartes, ou bien lorsque le paquet de cartes est épuisé (dans ce dernier cas, celui qui a le plus de cartes remporte la partie).

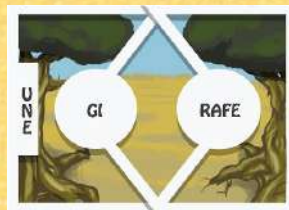


Détail du jeu

Chaque carte du jeu indique un nom d'animal « connu » comme par exemple un léopard, une baleine ou une fourmi, mais pas une tégénaire ni un muscardin... *(quoi, vous non plus n'avez jamais entendu parler du muscardin ?)*

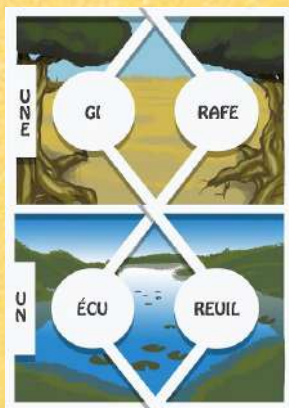
Le nom de l'animal en question contient forcément au moins deux syllabes, parfois trois, voire quatre.
La ou les deux premières syllabes sont représentées dans un rond, la ou les deux suivantes dans un second rond.
Sur le côté gauche de la carte on peut également voir l'article associé à cet animal (UN caribou, UNE gazelle).

Une carte ressemble donc à ceci :



(Oui oui, il y a des traits obliques, vous allez vite comprendre pourquoi)

Le joueur qui commence la partie est celui qui a caressé un animal en dernier. Il est le «conteur» pour ce tour. Il tire donc deux cartes du paquet (sans les montrer aux autres). Il les place l'une au-dessus de l'autre face à lui, comme ceci :



(l'ordre vertical des 2 cartes n'a pas d'importance, on peut lire dans les deux sens, vous allez voir pourquoi...)

Le conteur va alors énoncer à haute voix le nom d'un animal fantastique, composé de l'article et du début du mot de l'une des cartes (de son choix), et de la fin du mot de l'autre carte (il lit donc la première partie d'une carte, puis son œil « suit » le trait oblique pour aller lire la seconde partie de l'autre carte).

Dans l'exemple ci-dessus, le conteur peut donc annoncer « UNE GIREUIL » ou bien « UN ECURAFE » (il choisit la combinaison qui lui plaît le plus, celle qui est la plus dure, la plus rigolote, comme il veut...)

Les autres joueurs vont alors devoir deviner, le plus rapidement possible, l'autre combinaison formée par ces deux cartes, sans se tromper, et en citant le bon article.

Tant qu'aucun joueur n'a énoncé la bonne combinaison (avec le bon article, c'est important) sans se tromper, le conteur doit rester « de marbre » ...

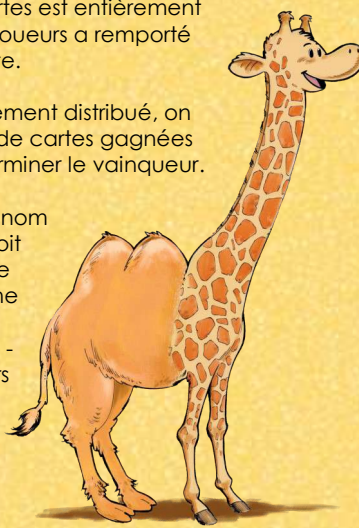
Dans l'exemple ci-dessus, si le conteur annonce par exemple « UN ECURAFE », le premier joueur qui répond « UNE GIREUIL » a gagné *(la plus parfaite mauvaise foi sera bien évidemment requise pour départager les joueurs en cas d'annonce simultanée...)* ;

Le gagnant remporte alors les 2 cartes, les pose devant lui, prend le paquet de cartes restant et devient le nouveau conteur.

Lorsque le paquet de cartes est entièrement joué, ou lorsque l'un des joueurs a remporté 20 cartes, la partie s'arrête.

En cas de paquet entièrement distribué, on compte alors le nombre de cartes gagnées par chacun afin de déterminer le vainqueur.

Il peut arriver que l'autre nom de l'animal fantastique soit difficile à trouver. Dans ce cas, au bout d'une dizaine de secondes, et à la discrétion du conteur, celui-ci peut aider les joueurs en « décrivant » l'animal en question.



Toujours dans notre exemple d'un ECURAFE : « c'est un animal au très long cou qui aime beaucoup les noisettes ».

En général cela suffit aux joueurs pour résoudre l'énigme. Au pire, si personne ne trouve, le conteur mélange alors les 2 cartes dans le paquet restant, tire deux nouvelles cartes, et pose une nouvelle devinette.



Pour une partie d'initiation, vous en savez assez ! Dans ce cas, jouez avec le paquet à dos vert.



En savoir plus

À propos du choix des animaux :

Des noms d'espèces ou des familles d'animaux sont présents dans ce jeu, par exemple ARAIGNEE, mais aussi des races ou variétés, comme MYGALE ou encore LABRADOR.

À propos du découpage syllabique :

Ce découpage correspond au découpage « scolaire » des syllabes (tapez dans vos mains sur chaque syllabe pendant que vous énoncez le mot) et non pas au découpage « poétique ».

Aucun animal ne contenant qu'une seule syllabe n'est présent dans le jeu (pas de CHAT ni de COQ).

Les animaux à 3 syllabes ou plus sont parfois présents plusieurs fois dans le jeu ; par exemple CRO-CODILE et CROCO-DILE.

À propos des cartes à dos vert, et des cartes à dos orange :

Dans les cartes à dos vert, chaque partie de mot ne peut correspondre qu'à un seul animal; il ne peut donc y avoir qu'une seule possibilité de combinaison complémentaire ; par exemple CROCO n'est que le début de CROCODILE.

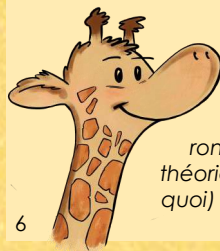
Les cartes à dos orange utilisent des mots dont une partie, au moins, n'est pas unique dans le jeu ; par exemple CHA-MEAU et CHA-CAL partagent la syllabe CHA en début de mot ; ces deux cartes figurent donc dans le paquet à dos orange. Les énigmes comprenant donc de fait plusieurs solutions, la réflexion en devient plus difficile.

De même, on trouvera un PY -THON et un PI-RANHA, qui sont dans les cartes oranges, car la syllabe [pi] émet le même son.

Quelques exemples pour se faire la main ?

UN DROMAGNEE UNE ARAIDAIRE
(un dromadaire, une araignée)
UNE GAMOIS UN CHAZELLE
(une gazelle, un chamois)
UN KANPAUD UN CRAGOUROU
(un kangourou, un crapaud)
UN CHARAFE..... UNE GIMEAU
(ou bien une GICAL)
UN CHADUSE UNE MEMOIS
(un chamois, une méduse)

(Dans ce dernier cas, certains proposeront « une mémeau » ou « une mécal », en théorie vous avez maintenant compris pourquoi)





Variantes / Règles de jeu en groupe

Pour des parties de complexité intermédiaire, mélangez des cartes des deux paquets vert et orange (faites toujours un paquet de 40 cartes pour une durée de jeu courte).

Pour des parties avancées, ne jouez qu'avec le paquet à dos orange et/ou augmentez le nombre de cartes du paquet de jeu.

Il existe plusieurs possibilités de jeu en groupe dont, par exemple :

- Une personne joue le rôle de l'unique conteur, pendant tout le jeu (*souvent, parce que c'est le membre du groupe qui n'aime pas trop réfléchir... ou encore parce qu'il est juste trop fort...*) : tous les autres joueurs jouent alors de façon individuelle. Le conteur ne marque alors pas de points, il guide le jeu.
- Une personne joue le rôle du conteur pendant tout le jeu et les autres se répartissent en deux équipes ou plus.
- Jeu à 3 équipes : à tour de rôle une équipe pose la devinette et les deux autres cherchent l'animal fantastique (format idéal pour 6, 9 ou 12 joueurs)



Crédits

Création

Cyril Garreau

Illustration

Radja, Alexandre Durand

Développement Sables Productions

Stéphane Laulhère, Virginie Laulhère

Relecture

Nathalie Zema

Test

L'équipe des Sables : Chiara B, Jean-Marie B, Kelian B, Olivier C, Céline D, Cyrille « wurtz » DM, Chloé G, Eva G, Elora L, Maïa L, Sarah L, Virginie « vivi » L, Christophe M, Julie M, Léopold M, LouisFerdinand M

L'équipe de Bordeaux : Arnaud A, Patrick M, Sophie S, Frédéric T

Les sludistes et autres joueurs du Sud : Charly C, Chris L, Benjamin P, Michel Z

Remerciements aux « testeurs » de CM2 de l'école Arc - en-Ciel de Ménilles et du club Gym Mémoire de Vernon.

Retrouvez-nous sur www.sablesproductions.com

Contact : contact@sablesproduction.com

Copyright ©2018 Sables Productions

