

LE MONDE EST FOU





Retrouvez une explication vidéo sur
scorpionmasque.com
ou VIA ce code QR

Un jeu de Chris James

Pour 4 à 12 joueurs, à partir de 12 ans

Un joueur, le psy, se trouve parmi un groupe de personnes au comportement étrange... Il devra poser les bonnes questions pour comprendre quel mal afflige tous ces gens, sinon il risque de subir le même sort !

Matériel

50 cartes Trouble

5 cartes règles

Vous devez avoir un chronomètre de 3 minutes.

But

Rigoler ! Et accessoirement, marquer le plus de points.

On marque des points en...

- devinant quel est le trouble des patients lorsque vous êtes le psy ;
- gagnant la faveur des autres joueurs pour son incarnation du trouble lorsqu'on est patient.

Mise en place

Assoyez les joueurs en cercle, de façon à ce que chaque joueur puisse voir tout le monde.

Laissez vos inhibitions au vestiaire !

Le jeu

Le jeu se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs*. Chaque manche se déroule ainsi :

1. Choisissez un psy.

Vous pouvez le choisir au hasard ou par consensus. Assurez-vous que le rôle incombe à une personne différente à chaque fois. Tous les autres joueurs sont les patients.

*Variante. Si vous êtes plus de 6 joueurs, nous vous suggérons que deux joueurs incarnent le psy simultanément lors de chaque manche afin que vos parties soient plus rapides. Les deux pys travaillent ensemble.

2. Choisissez le trouble.

Les patients tirent la première carte Trouble. Parmi les 4 troubles qui s'y trouvent, ils en choisissent 1 d'un commun accord. Tous les patients sont atteints du même trouble. Ils doivent s'assurer que le psy ne voit pas la carte !

3. Période de questions

Le psy pose une question de son choix à chaque patient (voir la section Consignes). Il peut poser plusieurs fois la même question à différents patients.

Les patients répondent en respectant leur trouble de la personnalité. **SOYEZ CRÉATIFS !**
Tâchez d'amuser la foule !

NOTE IMPORTANTE

Dans ce jeu, le défi des patients est d'arriver à bien incarner le trouble, sans pour autant le révéler trop facilement au psy.

Si un patient répond ou agit de façon contraire au trouble choisi, tous les autres joueurs le rappellent à l'ordre en lui disant bien fort « va chez le psy ! ».

Une fois que le psy a interrogé tout le monde, il peut tenter UNE proposition pour deviner le trouble dont souffrent les patients. S'il devine bien (il n'a pas besoin de formuler EXACTEMENT les mêmes mots que sur la carte), la manche s'achève.

4. Sprint final

Si le psy n'a pas trouvé le trouble, il dispose de 3 minutes chrono pour poser toutes les questions qu'il désire (en respectant toujours les consignes - voir plus loin) aux patients de son choix. Il est maître de cet interrogatoire. Il peut, par exemple, couper une réponse pour poser une autre question ou reposer la même à un autre patient. Il peut faire autant de propositions qu'il le souhaite au sujet du trouble qu'il cherche à cerner. Cette phase continue jusqu'à ce que le psy découvre le trouble ou jusqu'à la fin des trois minutes.

Pointage

Si le psy a deviné le trouble, il marque un point. En cas de doute pour savoir si le psy a bien trouvé le trouble, les patients votent en faisant preuve de bonne foi !

Ensuite, au compte de trois, tous les patients votent simultanément en pointant du doigt celui qui, à leur avis, a donné la meilleure « performance », a le mieux incarné le trouble.

S'il y a 5 patients ou plus, chacun pointe deux personnes en même temps. Le psy ne participe pas à ce vote et un patient ne peut pas voter pour lui-même.

Chaque patient qui reçoit au moins un vote marque un point. Un patient ne marque jamais plus d'un point, même s'il reçoit plusieurs votes. Inscrivez les points sur une feuille de papier.

Nouvelle manche

Recommencez une nouvelle manche de la même façon.

Fin de partie

La partie se termine quand chaque joueur a incarné le psy au moins une fois.

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité au pointage, les joueurs ex æquo se partagent la victoire.

Consignes pour les questions du psy

Les questions que pose le psy ne doivent jamais avoir un lien direct avec le trouble.

En l'occurrence, il ne peut pas demander « Quel est ton trouble ? » ou « Ton trouble est-il relié à la nourriture ? ». Ce n'est pas le jeu des 20 questions.



Faites plutôt comme si les joueurs ne savaient pas qu'ils souffraient d'un trouble. Posez des questions qui laissent place à leur créativité.

Voici quelques exemples :

- D'où viens-tu ?
- Quel est ton passe-temps préféré ?
- Qu'as-tu mangé ce matin ?
- Quel est ton film préféré ?
- Où te vois-tu dans 5 ans ?

Consignes pour les réponses des patients

Une réponse n'a pas besoin d'être « vraie », en lien avec votre vie ou en accord avec votre vraie personnalité. Il faut simplement qu'elle corresponde au trouble. Bref, vous jouez un rôle !



Les réponses n'ont pas l'obligation de dépeindre le trouble pour être valides, mais elles doivent le respecter. Notez que vous attirerez davantage de votes si vous arrivez à dépeindre le trouble en répondant à une question qui ne s'y prête pas vraiment ! Par exemple, si chaque réponse doit contenir un nombre et que vous répondez « Fran-six » Cabrel, vous ferez sans doute rire les autres. Vous êtes libre de faire des jeux de mots, de chanter, de bouger, de faire des mimes et d'utiliser des objets dans la pièce; tant que vous répondez à la question, sauf si le trouble indique le contraire.

Variante pour vos premières parties

Les Troubles sont divisés en 4 catégories plus ou moins larges :



Peurs, obsessions et états réels.
Vous avez peur de...
Vous êtes obsédés par...
Vous êtes extrêmement...



Troubles d'états fictifs.
Vous croyez que quelque chose...
Vous croyez que le psy...
Vous croyez avoir/faire...



Troubles de personnalité, lieux, etc.
Vous croyez être (quelqu'un)...
Vous croyez être (quelque part)...
Vous croyez être (dans une situation)...



Divers/Mécanismes
Mots à insérer dans les réponses.
Choses à faire si un mot est dit.
Autres troubles divers.

Pour faciliter le travail du psy, vous pouvez lui dire à quelle catégorie appartient le Trouble choisi.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur :
www.scorpionmasque.com



facebook.com/scorpionmasque



[@scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre Le monde est fou, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2014 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

Remerciements: Thierry Robert, Alexis Anne, Qvention Schiavone, Cédric Rizzotto, Chris Bell, Un Clic Un Jeu, Synbeelabs, Laurence Gareau, Franck Patarin.