

Plantè

But du jeu

Toi, la Conscience, tu traverses la vie mais pas comme un long fleuve tranquille car la vie ce n'est pas ça. Non.

Non, la vie c'est fait d'obstacles, d'aléas, de joies bien sûr mais aussi de choses qui font mal. Et oui, la vie, c'est parfois se planter.

Ici, dans ce jeu, tu vas pouvoir rentrer dans ta tête qui réagit face à un échec.

Mais pourquoi ?

Parce qu'on a tendance à rejeter l'échec, à le mettre sous le tapis et le prendre comme une fin. Mais pas cette fois, tu vas prendre ton courage et regarder à l'intérieur de toi, jauger l'échec et arriver à trouver les clés de l'équilibre. Pour toi et ton petit cœur de plantè.

Contenu du jeu

- Les cartes :

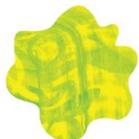
-Rôles : plusieurs rôles vont s'offrir à toi, car dans ta tête tu n'es pas tout.e seul.e. Faisons les présentations :



L'Estime : c'est un peu le "good vibe only" légèrement toxique sur les bords. Elle est là pour te dévoiler tous les côtés positifs de cette situation.



La Défaveur : C'est le caliméro de l'histoire qui t'en fait voir de toutes les couleurs car elle va te montrer à quel point tu t'es planté.



La Conscience : c'est la partie de toi qui ressens la situation d'échec. Pas très marrant. Mais c'est surtout le rôle qui va prendre la décision de voir l'échec du point de vue de l'Estime ou de la Défaveur.



Échec

-Échec : petite anecdote souvent inspirée de faits réels, vous pouvez le laisser tel quel ou le préciser en y ajoutant quelques détails inventés ou en vous aidant de votre propre vécu.



Aide

-Aide : mot à utiliser obligatoirement dans un argument par la personne qui pioche. A garder secret !

- Les Conséquences : Estime et Défaveur : modules colorés et aux formes surprenantes.
- Le sablier : il permettra de réguler le temps de paroles de chacun des 2 parties.
- Le dé : lui déterminera le nombre d'arguments

Installation du jeu

Mélange et dispose les 24 modules Conséquences (face colorés apparentes) aléatoirement les unes à côtés des autres devant les joueurs.

Mélange et forme deux piles distinctes : Échec et Aide. Et enfin, sort le sablier, et le dé : ces outils nous serviront pour plus tard.

Déroulement d'un tour

I) Faire face à l'échec

1-Mélange et distribue les cartes rôles.

2- La Conscience pioche une carte échec. Elle la lit à voix haute et peut choisir d'y ajouter des précisions personnelles ou inventées en lien avec celle-ci.

3- Le dé est lancé pour savoir à combien d'arguments auront droit les 2 parties.

II) Jauger l'échec

1-Pour commencer la phase argumentative, l'Estime et la Défaveur font une partie de pierre-feuille-ciseaux. C'est la personne qui perd le match en un point qui commence à argumenter.

2- Le perdant du match démarre le sablier et dit son argument. Quand il a fini, il le retourne. C'est alors que l'autre joueur peut donner son

argument à son tour en fonction du temps restant dans le sablier.
Attention le temps peut être très court !

L'action se répète jusqu'à ce que le nombre d'arguments imposés par le dé soit atteint.

3- La Conscience annonce qui a été le joueur ayant été le plus convaincant à ses yeux.

III) Conséquences

1-Le joueur ayant remporté cette manche retourne un des modules conséquences correspondant à son rôle actuel. Ils correspondent aux conséquences de cette décision mais bien sûr, on ne choisit pas toujours ce qui nous arrive dans la vie ! La conséquence piochée influencera donc au prochain tour le joueur qui piochera le même rôle indiqué. De plus, vous pouvez assembler les modules pour créer une structure avec le plus d'équilibre possible.

Ces cartes cachent des petites surprise un Malus, un Bonus ou une Clé.

Tu as sûrement compris le principe du Malus et du Bonus donc passons à aux Clés. En vérité six sont cachées parmi les cartes conséquences, à vous tous, au fur et à mesure des échecs vécus, de trouver ces clés en retournant les bons modules ! Lorsque 3 d'entre elles sont réunies, qu'elles soient de l'Estime ou de la Défaveur, la partie est complètement finie.

Si à la fin du tour, les trois Clés ne sont pas réunies, recommencez un tour.