

# CONTRARIO

Un jeu de M. d'Epenoux, O. L'Homer et R. Fraga  
De 3 à 10 joueurs - À partir de 12 ans



## ★ Matériel :

- 100 cartes
- 1 règle du jeu

## ★ But du jeu :

Retrouver le plus d'expressions originales à partir d'**expressions détournées**.



Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des **contraires** :

**ÉTEINDRE l'eau ?**



**ALLUMER le feu**

- Soit des mots ayant la même signification (**synonymes**) :

**Des PLEURS  
d'alligator ?**



**Des LARMES  
de crocodile**

- Soit des **mots appartenant au même groupe de mots** :

**Le petit ROUGE ?**



**Le grand BLEU**

Évidemment, pour plus de fun et de défi, quelques pièges sur les sonorités et associations d'idées sournoises ont été incorporés !

## ★ Préparation :

- De **3 à 6** joueurs : distribuez **5 cartes à chaque joueur**.  
De **7 à 10** joueurs : distribuez **3 cartes à chaque joueur**.  
Chaque joueur empile ses cartes face cachée devant lui.
- Déterminez au hasard un numéro entre 1 et 5. Durant toute la partie, vous jouerez uniquement avec l'expression portant ce numéro sur toutes les cartes en jeu.

## ★ Le jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le premier lecteur :

- 1 Il tire la première de ses cartes.
- 2 Il lit à voix haute l'**expression détournée** (★) correspondant au numéro choisi (entre 1 et 5).
- 3 Il écoute les propositions illimitées des autres joueurs.

- Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1<sup>er</sup> indice** (①), écoute les propositions, puis lit le **2<sup>e</sup> indice** (②) si besoin.

➔ **Si un joueur trouve la réponse :**

- Le lecteur lui donne la carte qu'il garde devant lui face visible.

**Le joueur qui vient de gagner la carte devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.**

➔ **Si aucun joueur ne trouve la réponse (au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs) :**

- Le lecteur donne la solution et la carte est écartée du jeu. Le voisin de gauche du lecteur devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

**Quand un joueur devient lecteur mais n'a plus de cartes, il passe la main au joueur de son choix.**



**Expression détournée**



**1<sup>er</sup> Indice**

**2<sup>e</sup> Indice**

**Solution**

## ★ Fin du jeu :

La partie s'arrête quand **toutes les cartes ont été gagnées**.

Le joueur qui en a le plus devant lui remporte la partie !

En cas d'égalité, lisez une nouvelle **expression détournée** aux joueurs ex aequo pour les départager.

## ★ Jeu en équipes :

À partir de 6 joueurs, vous pouvez former 2 ou 3 équipes. Distribuez 10 cartes à chaque équipe et jouez comme expliqué plus haut.

**Attention**, n'oubliez pas d'alterner les lecteurs au sein de chaque équipe.

## ★ Variante 2 joueurs :

Vous pouvez jouer à 2 en vous mettant côte à côte : lisez ensemble chaque carte de haut en bas en les masquant avec une autre carte afin de dévoiler progressivement les expressions détournées puis les indices.



**Juste pour le plaisir** : Contrario peut aussi se jouer de manière informelle, avec un orateur énonçant les expressions détournées à tous les autres joueurs.

