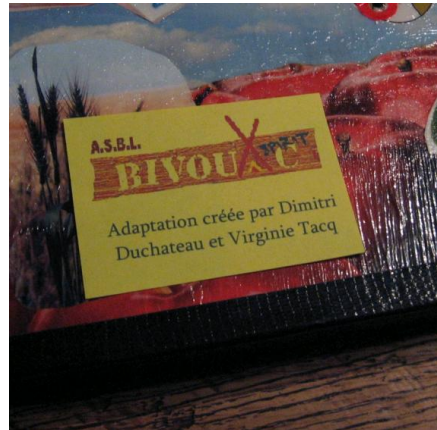


Adaptation du Jeu de la ficelle



Introduction

Cette variante du jeu de la ficelle a été créée pour permettre à des groupes plus restreints de jouer. On peut commencer dès 2 joueurs, voire seul à l'aide de la farde, pour s'entraîner à l'animation par exemple.

A l'horizontale, le plateau peut accueillir jusqu'à environ 8 joueurs. Pour un groupe plus important mais pas assez pour le jeu en version normale, il peut être mis à la verticale pour une meilleure visibilité.

L'inconvénient de cette variante réside dans le fait qu'elle perd un peu au niveau de l'immersion des joueurs. Par contre, son avantage est qu'elle permet plus d'interactions au cours du jeu et une vision plus globale, plus systémique grâce au plateau de jeu. Ses objectifs sont dès lors sensiblement différents.

L'animateur peut incarner un joueur ou non, mais son rôle reste important.

Matériel de jeu

Une ficelle

Le plateau du jeu





21 clous rouges et 8 clous bleus

35 cartes (illustration au recto et texte explicatif au verso)

- 6 cartes blanches 'aliment'
- 21 cartes rouges 'impacts'
- 8 cartes bleues 'organiseurs'



Préparation du jeu

- Les cartes 'aliment' sont séparées des autres cartes et placées dans une pile à part sur le côté.

- Le restant des cartes est mélangé et distribué entre les différents joueurs.

Ceux-ci peuvent en prendre connaissance mais ne les divulguent pas aux autres joueurs.

Déroulement de la partie

Au cours de la partie chaque joueur incarnera plusieurs intervenants en fonction des cartes qu'il posera en jeu.

Comme dans la version originale, le jeu commence autour d'un aliment qui se trouve dans l'assiette.

Une carte de la pile 'aliment' est tirée au hasard et est placée au centre de l'assiette. La roue est tournée pour montrer l'aliment mis en jeu.



Ensuite chaque joueur à tour de rôle va poser en jeu UNE carte qui lui semble avoir un lien avec celles précédemment jouées : Il la lit à haute voix, la place ensuite sur le plateau de jeu dans le cercle correspondant et la relie avec la ficelle. Après le premier tour, si un joueur n'a pas de carte adéquate, il relie dans la mesure du possible la carte précédemment jouée à une carte déjà présente sur le plateau. Ceci a pour but de mettre en évidence certains organisateurs et/ou impacts prépondérants.



Plusieurs tours sont ainsi effectués jusqu'à ce que plus aucun joueur n'ait de cartes qu'il peut jouer.



Un nouvel aliment est alors tiré dans la pile 'aliment' et les joueurs peuvent à nouveau poser des cartes en jeu.

L'animateur intervient quand il veut pour donner un supplément d'informations lorsqu'il l'estime nécessaire.

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsque l'animateur le décide ou lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.