

L'œil en coin

Règles du jeu

MATÉRIEL

100 cartes illustrées de photographies, toutes différentes.

MISE EN PLACE

Les 100 cartes sont mélangées et 7 cartes sont distribuées à chaque joueur et joueuse. Le reste des cartes constitue la pioche. La personne qui distribue les cartes est appelée *légendeur* ou *légendeuse*. Les autres joueurs et joueuses sont les *regardeurs* et *regardeuses*.

Dans la suite de la règle, dans un souci de lisibilité, nous avons fait le choix de ne pas adopter l'écriture inclusive. Ainsi *légendeur*, *regardeur* et *joueur* seront accordés au masculin.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- 1 Le *légendeur* choisit dans son jeu une photographie, lui donne une légende qu'il énonce à voix haute, puis la pose face cachée.

La formulation de la légende est libre : il peut s'agir d'un mot – nom, adjectif, adverbe, onomatopée – ou d'une phrase, d'une expression, du titre d'une œuvre, d'une citation...

Exemples : « La tête dans les nuages », « Quand je serai grand-e », « Réflexion », « Retour vers le futur », « Oups »

Il s'agit pour le *légendeur* de donner une légende suffisamment suggestive pour qu'un joueur au moins reconnaisse après-coup l'image du *légendeur* parmi celles posées sur la table, mais avec suffisamment d'ambiguïté pour qu'un joueur au moins attribue la légende à l'une des cartes posées par les *regardeurs*.

En effet, si la légende est trop descriptive, de sorte que tous les *regardeurs* pointent son image, ou au contraire si elle est trop énigmatique, de sorte que personne ne la devine, alors le *légendeur* serait pénalisé.

- 2 Les *regardeurs* sélectionnent parmi leurs photographies celle qui leur semble la plus appropriée à la légende proposée et la posent face cachée.

Le *légendeur* rassemble alors toutes les cartes, les mélange, puis les regarde avant de les disposer sur la table dans leur sens de lecture. En les positionnant, il veille à ne pas trahir par une remarque, un geste ou un étonnement les cartes qui ne sont pas les siennes.

- 3 Les *regardeurs* tentent de retrouver la photographie du *légendeur*.

Chaque *regardeur* scrute attentivement les cartes et choisit mentalement la photographie qu'il pense être celle qui a inspiré le *légendeur*. Quand chacun a arrêté sa décision, le *légendeur* compte : « 1, 2, 3 ! » et les *regardeurs* posent leurs doigts sur la carte de leur choix. Les doigts restent en place et le *légendeur* peut à son tour pointer la carte qui lui semble être la proposition la plus intéressante (en dehors de la sienne).

- 4 Fin du tour

On compte les points, puis les cartes étalées sur la table rejoignent la pile des images défaussées. Chaque joueur complète sa main à 7 cartes en se servant dans la pioche. Le joueur à gauche du *légendeur* devient le nouveau *légendeur*.

Par ailleurs, une fois qu'un tour de table complet aura été effectué, chaque joueur pourra se défausser d'une carte de son choix et en piocher une nouvelle à la place. Quand la pioche est vide, elle est remplacée par la pile des images défaussées.

LE DÉCOMPTE DES POINTS

- Si le *légendeur* est parvenu à faire deviner sa carte par au moins un *regardeur*, et qu'un autre *regardeur* au moins ne l'a pas trouvée, il a atteint son objectif et marque 3 points. Le ou les *regardeurs* qui ont pointé sa carte marquent 2 points.
- Si tous les *regardeurs* trouvent la carte du *légendeur* (signe que sa légende était trop explicite), celui-ci ne marque aucun point tandis que chaque *regardeur* marque 2 points.
- Si aucun *regardeur* ne trouve la carte du *légendeur* (signe que sa légende était trop éloignée de l'image), celui-ci perd 1 point.
- Par ailleurs, chaque *regardeur* dont la carte a été choisie par d'autres *regardeurs*, ou par le *légendeur*, marque un point supplémentaire par doigt pointé sur son image.
- Cartes-compte double : le jeu comporte 2 cartes contenant des appareils photos. Lorsque ces cartes apparaissent sur la table, les points du tour de jeu sont doublés (ou quadruplés si les 2 cartes sont présentes en même temps). Pour pimenter le jeu, les joueurs sont libres de choisir avant la partie d'autres motifs servant de cartes compte double : animaux, bébés, etc....

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque la somme des points de l'un des joueurs a atteint une somme fixée à l'avance, par exemple 36 points (comme le nombre de poses sur une pellicule de photographie argentique) ou après un nombre de tours de table fixé à l'avance, ou simplement lorsque les joueurs ont épuisé leur désir de jouer. Celui ou celle qui a marqué le plus de points remporte la partie.