

TAKAttAK

Règles du jeu

Apprenez à répondre du tac au tac

Un jeu pour

- Prendre confiance en soi*
- Clasher à la récré*
- Riposter et ne plus se laisser faire*
- Dire enfin ce que l'on pense*
- Affiner son humour*
- Oser s'affirmer*

Précautions particulières

Ceci n'est qu'un jeu et il est terriblement subjectif.

Même si l'Attakeur vous dit que vous avez une haleine de bouche d'égout ou refuse votre riposte, restez bon joueur !

Envie de jouer sans lire toute la notice?

Voici une *version sauvage*

Piochez une carte au hasard, lisez la pique et répondez spontanément, avec assurance. Se joue seul dans la cabane du jardin ou en groupe au fond de la cour de récré.

Contenu

52 cartes

Recto : les piques illustrées

Verso : les couleurs représentant la consigne

2 cartes "Version"

1 notice

TAKAttAK

Vous rêvez de clouer le bec à Sarah ?

D'avoir enfin le dernier mot avec votre grand frère ?

De mettre K.O. cette langue de vipère de Tante Jeanne ?

“J’aurais dû répondre ça !”

Les remarques piquantes à l'école, on les connaît. Des prises de bec entre frères et sœurs, c'est notre quotidien. Des paroles blessantes de parents ou de professeurs, on sait ce que c'est.

Toutes ces piques laissent des traces et nous empêchent de prendre confiance en nous. Qui n'a pas rêvé de répondre, poliment mais fermement, et de remettre les piqueurs à leur place ?

But du jeu

Répondre du tac au tac pour gagner plus de cartes que vos adversaires. La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'une carte dans la pioche. Le gagnant est le joueur qui a récolté le plus de cartes.

N^{bre} de joueurs : de 1 à 10

Âge : 8+

Vous voulez pimenter le jeu ?

Facile. Mais avant de commencer, pour ne pas vous retrouver le bec dans l'eau à côté de vos amis qui ont la répartie facile...

Entraînez-vous !

Tirez 5 cartes et exercez-vous à l'autodérision. Faites de même avec la pirouette, l'insolence, la question et le compliment (voir consignes couleurs au verso).

Cela vous évitera de devoir consulter la notice pendant le jeu et ce sera bien plus agréable pour vous. Ensuite, lorsque vous êtes en groupe...

Lâchez-vous !

Version Chrono

Déroulement du jeu



En début de partie, désignez un **Attaqueur** ou une **Attaqueuse**.

La plus extravertie, le plus sympa, celui qui fait le plus rire ses copains... à vous de choisir.

L'Attaqueur a tout pouvoir : c'est lui qui juge de la pertinence des répliques.

L'Attaqueur bat les cartes et dépose le paquet devant lui, les illustrations tournées vers la table.

Les autres joueurs gardent les mains en évidence.



L'Attaqueur saisit la première carte et lit la pique.

Pique

Consigne

La couleur de la carte suivante qui se trouve au-dessus du paquet indiquera la consigne pour la riposte. Par exemple, si elle est jaune, vous devrez répondre par l'autodérision, si elle est rouge, avec insolence...

L'Attaqueur donne le droit de réplique au premier qu'il a vu frapper la table.

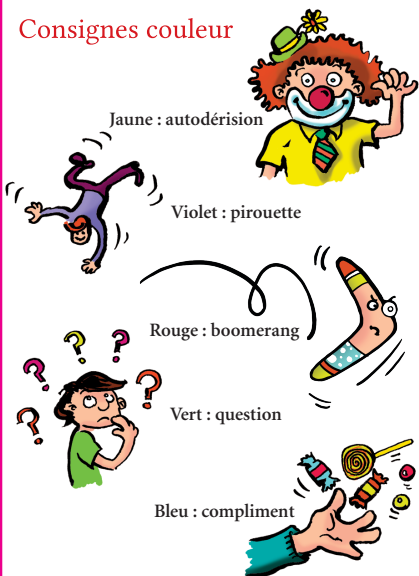
Mais attention, lorsque l'Attaqueur vous donne la parole, vous devez riposter rapidement.

Si l'Attaqueur juge que la réplique est bonne, il donne la carte au joueur.

Sinon, il attend qu'un autre joueur frappe la table.

Et si tout le monde sèche, il remet la carte sous la pioche.

Consignes couleur



Autodérision

Tom se moque de tout le monde en classe et ça commence à devenir pénible ? Un bon truc est de lui répondre en lui donnant raison et surtout en exagérant vraiment. Au lieu de vous vexer, dites-lui que oui, c'est vrai, vous êtes une mauviette et que c'est même pire que ce qu'il imagine : vous avez peur de votre ombre en plein soleil. Il ne saura pas si vous plaisantez ou pas. Ça risque même de le faire rire.

Ton père, il pue

Et la nuit, il se transforme en loup-garou

Garçon manqué

Mes parents ont essayé mais ils ont loupé les finitions

Pirouette

Et si vous faisiez comme si vous n'aviez pas entendu la remarque désagréable de Léa ? Ou comme si vous n'aviez pas compris que c'est une pique ? Continuez à parler, comme si de rien n'était. Un peu comme un dialogue de sourd. Et la piqueuse va rater son coup.

Tu es nulle en math... Normal, t'es une fille

Tu as compris la règle de l'accord du participe passé ?

Tu as l'intelligence d'un mollusque

Ma mère adore les huîtres

Boomerang

Vous avez envie de renvoyer le boomerang pour calmer celui ou celle qui vous pique ? Profitez-en, c'est un jeu. Vous pouvez répondre sur le même ton que la pique à vos amis, vos parents... comme ça vous chante. Dites-leur ce que vous avez sur le coeur et à quel point vous ne supportez plus leurs sarcasmes ! Mais que ça ne sorte pas d'ici et surtout, restez poli.

Arrête de chanter, il va pleuvoir !

Ah, c'est vrai, tu prends jamais de douche, toi

Ça fait 5 ans que tu as le même cartable

Je peux toujours en acheter un neuf

Mais toi, ton cerveau...

Question

Thomas vous taquine, mais a-t-il été bien clair ? N'avez vous pas envie de lui demander un brin d'explications ? C'est facile de se moquer mais c'est plus compliqué d'expliquer pourquoi. Demandez donc au piqueur de préciser sa pensée, ça va le mettre dans l'embarras.

Psychopathe !

Tu penses que tous les psychopathes sont des tueurs en série ?

Tu n'arriveras à rien dans la vie

Et ce serait quoi, pour toi, arriver à quelque chose ?

Compliment

Voici une façon de rétorquer inattendue. Camille, en tout cas, va être étonnée que vous lui fassiez un compliment alors qu'elle vient d'être blessante. Elle aura l'impression de loupser sa cible puisque vous n'êtes pas touché. C'est tout bon pour vous.

Tu es moche comme un pou

Toi, tu es belle comme une fée

Mauviette !

Par contre, toi, tu n'as peur de rien, j'admire ton courage.

Conditions pour gagner la carte

Respecter la consigne

Veillez à ne pas les confondre, elles seront les moteurs de votre créativité.

Éviter les gros mots

C'est l'arme du médiocre. Visez l'excellence.

Garder son sang-froid

Respirez ! Souriez ! Si l'Attaqueur sent qu'il a fait mouche, vous êtes perdu.

Proscrire banalité et phrase toute-faite

Ne vous laissez pas tenter par "c'est suikidikilé" ou "c'est même pas vrai", ce serait trop facile.

Répliquer rapidement

Même la riposte la plus fine retombera comme un soufflé au chocolat si elle n'est pas servie brûlante.

On procède ainsi jusqu'à ce que la pioche soit réduite à une carte. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes. Il devient le nouvel Attaqueur.

Aux parents, éducateurs, encadrants, ...

Nous avons tenté d'aborder beaucoup de sujets dans ce jeu : pauvreté, sexisme, homoparentalité, racket, moqueries injustes et discriminations de toutes sortes.

Certaines cartes vont peut-être vous choquer, d'autres vous amuser. Parcourez-les donc avant de jouer avec les enfants et abordez les thèmes qui vous touchent le plus.

N'hésitez pas à créer de nouvelles piques qui correspondent à une situation qui vous est propre, profitez du jeu pour discuter des phrases piquantes que l'on se lance entre enfants, parfois sans s'en rendre compte.

Ou même celles que les parents, professeurs, éducateurs laissent fuser, mine de rien.

La carte Dingo, c'est une autre manière de jouer. Son nom en dit long et on vous explique tout sur notre site internet.

D'autres versions déjantées (Intello, Crescendo, ...) ? C'est en téléchargement gratuit sur :

www.TAKAttak.com

TAKAttAK

Version Dingo



Finis d'être sérieux. Voici le moment de rire !

Faites quelques vocalises, accrochez-vous à la table : ça va déménager !

La Version Dingo va vous mettre tout de suite à l'aise avec la répartie, puisqu'il s'agit de "Dingoter".

Buvez une grenadine (ou un menthe à l'eau pétillante pour les plus courageux) et démarrez la partie.

Le système est le même que dans la Version Chrono :

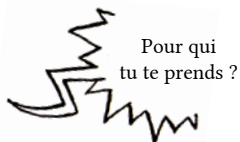
L'Attaqueur lit la pique et selon la couleur du dos de la carte suivante, frappe la table et répondez le plus rapidement possible.

Mais les consignes ont changé. Il s'agit maintenant de chanter de mimer, de brouter, de rimer ou d'inventer des gros mots.

Que la carte "Dingo" soit bien en vue et 5, 4, 3, 2, 1, c'est parti !

Chanson

Répliquez en chantant, choisissez une chanson connue. Si vous ne vous souvenez pas des paroles, inventez-les.



« Je m'voyais déjà en haut de l'affiche... »



« Hé ho, hé ho, on rentre du boulot ! »

Consignes couleur

Jaune : Chanson



Violet : Mime



Rouge : Onomatopée



Vert : gros mot "maison"



Bleu : Rime



Mime

Parfois un geste est plus clair qu'un mot.

N'hésitez pas à faire une grimace ou à loucher quand on vous dit "t'es laide" pour montrer à quel point vous pourriez l'être plus.

Ou grattez-vous le crâne comme un chimpanzé quand on vous traite de "singe à lunettes".

Onomatopée

Et si un seul bruit suffisait ?

Répondez "cot cot" à "poule mouillée" ou sanglottez bruyant quand vos amis affirment que "les garçons, ça ne pleure pas".

Gros mot "maison"

On avait dit "pas de gros mot". Oui mais ceux-là sont inventés. Cette insulte sort tout droit de votre imagination et de votre chaumière. C'est une façon d'être insolent sans l'être vraiment. Lorsque la carte "gros mot maison" est découverte, l'Attaqueur choisit une pièce, à vous de créer un gros mot avec un objet qui s'y trouve.

Je voudrais que
tu sois mort
(Cuisine)

Tu es aussi
vivante qu'une
salade aux
limaces

Ton père pue
(Living)

Et le tiens,
c'est une vieille
carpette

Version Rodéo



Dès que vous jonglez avec la **Version Chrono** et la **Version Dingo**, vous êtes prêts à **vous éclater avec la Version Rodéo**.

Vous allez découvrir le sport de la riposte, le risque de la réplique, le casse-tête de la joute. Dans quelques parties, clasher sera une partie de plaisir, un danger contrôlé, un péril apprivoisé.

Tout d'abord, **disposez les 2 cartes "Version" sur la table**. Comme d'habitude, **l'Attaqueur prend un carte "pique" en main**.

Mais **au lieu de découvrir le dos d'une carte**, il découvre celui des 2 suivantes. **Vous avez donc 2 couleurs devant vous**, qui correspondent aux consignes des 2 cartes "Version".

Par exemple :

Vous dévoilez une carte rouge et la suivante est jaune.
La réplique devra donc être insolente et en chanson.

Une carte verte et la seconde bleue.
Vous répondez par une question en rime.

Rime

La rime, c'est souvent la réplique pour le plaisir. Elle est parfois suffisante. Plus elle est simple, plus le piqueur sera surpris. Néanmoins, si la rime reste coincée sur le bout de votre langue, vous pouvez utiliser les "poils au...", toujours terriblement déstabilisants.

Il est amoureux

Et parfaitement
heureux

Tu n'arriveras jamais
à rien dans la vie

Peut-être, mais
j'irai au paradis

Arrête de chanter
il va pleuvoir

Comment
sais-tu que
j'ai des supers
pouvoirs ?
(Question en rime)

Il est amoureux !

Ti Amo...
Même si t'es...
Pasbo
(Insolence en chanson)

Vous l'avez compris, les **possibilités sont multiples**. A vous de combiner les différentes versions.

Vous pouvez également **télécharger** la **Version Intello** et **Crescendo** sur le site **Takattak.com**. Elles conviennent très bien aux enfants également.

Rien ne vous empêche de jouer autrement. De préférer préparer des piques par écrit. De **créer vos propres piques**.

Si vous séchez, **rendez vous sur notre page Facebook**, nous vous proposerons quelques répliques. Ou donnez-nous vos meilleures idées vous les retrouverez peut-être dans les prochains jeux.