

Prendi e porta a casa

Le jeu des insultes

de Beniamino Sidoti

Jeu pour 3 à 5 joueurs

“Prendi e porta a casa!” est un jeu de cartes simple et rapide, qui permet de s’échanger des insultes politiquement correctes et sans offenser quiconque. Chaque joueur possède un paquet de cartes d’insultes à échanger avec ses adversaires, et les plus chanceux ont aussi des cartes spéciales qui leur permettront de gagner plus facilement. Beniamino Sidoti, l’auteur du jeu, est une tête d’œuf, bigleux, qui marche en canard et qui s’occupe de jeux et de récits depuis toujours.

CONTENU

110 cartes ainsi réparties :
67 cartes insultes
40 cartes spéciales
3 cartes blanches (pour y inscrire vos insultes préférées)

BUT DU JEU

Le but du jeu est très simple : chaque joueur doit essayer de finir son propre paquet d’insultes. Le premier joueur qui pioche la dernière carte de son paquet, gagne la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez soigneusement le paquet de cartes et distribuez-en 20 à chaque joueur, face cachée. Les cartes non utilisées peuvent être rangées définitivement dans la boîte.

Le premier joueur est choisi au hasard, puis chacun pioche de son propre paquet une main de 5 cartes (6 cartes si vous voulez que la partie soit plus rapide).

LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des

aiguilles d’une montre. Le joueur actif peut «insulter» un adversaire de son choix, en utilisant des cartes insultes et en les posant directement devant celui-ci. Ces cartes peuvent être accompagnées de cartes spéciales, dont les effets sont inscrits dessus. Le but étant de finir le plus vite possible son propre paquet, les joueurs doivent essayer de jouer un maximum de cartes, en essayant, par la même occasion, de faire augmenter les paquets adverses, avec une utilisation stratégique des cartes spéciales (en particulier les cartes “Prendi e porta a casa”).

Si aucune carte “Prendi e porta a casa”, “C’est celui qui dit qui y est” ou “Même pas vrai !” n’est jouée, les cartes insultes restent en jeu, face visible, en face du joueur “insulté” (ou victime d’une “xxx toi-même”).

Les cartes spéciales “Prendi e porta a casa” et “xxx toi-même” peuvent être utilisées aussi comme des cartes insultes. Dans ce cas, toutefois, elles perdent l’effet de carte spéciale.

Les cartes “Sans possibilité de réplique” terminent immédiatement la main en cours.

Lorsque l’effet “insulte” a été résolu, le joueur complète sa propre main jusqu’à 5 cartes et passe la main au joueur assis à sa gauche. Si, lorsqu’il complète sa main, le joueur épuise son paquet de cartes, il gagne la partie.

Dans le cas où un joueur n’arriverait pas à composer une insulte avec les cartes qu’il a en main, il peut, soit remettre ses cartes dans le paquet, le mélanger, puis en piocher le même nombre, soit il peut échanger jusqu’à trois cartes de sa main avec ses adversaires (une seule carte par adversaire).

RÈGLES POUR L’ÉLABORATION DES INSULTES

Pour une bonne réussite du jeu, les joueurs doivent chantonner les insultes et les accompagner de gestes de dérision, ainsi que du typique “nanana nanère”, que tout le monde connaît !

Les joueurs peuvent énoncer les insultes comme bon leur semble : au masculin, au féminin, au singulier ou au pluriel. Il est aussi tout à fait possible d’ajouter des conjugaisons et des adverbes, ou tout autre particule qui puisse compléter une insulte sans en changer le sens (par ex : “tu n’ES qu’un PETIT mouchard”).

Les insultes formées par l’assemblage de plusieurs

cartes doivent avoir un sens : celui-ci peut être logique (par ex : “tu n’es qu’un mollasson empoté !”) ou bien composé des rimes et assonances (par ex. “menteur pleurnicheur !”). De simples suites d’insultes incohérentes et décousues ne sont pas acceptées (par ex : “gros porc rapporteur”) à moins qu’il ne se réfèrent d’une certaine manière à la personne insultée...

Certaines cartes (qui terminent ou commencent par des points de suspension) doivent être utilisées respectivement au début ou à la fin d’une suite d’insultes, (avec d’autres cartes, donc). Naturellement, l’insulte qui en découle doit suivre les règles ci-dessus expliquées (ex : “Tu marches en canard...” + “... et tu ne le sais même pas”).

Si les autres joueurs décident qu’une insulte est particulièrement bien réussie, c’est-à-dire qu’ils partent à rire comme des fous, le joueur actif a le droit de piocher une carte en plus (il aura une main de 6 cartes au lieu de 5, mais seulement pour ce tour).

LES CARTES SPÉCIALES



“Prendi e porta a casa” : jouez cette carte après une insulte, ou alors simultanément à la carte “Specchio riflesso” en réponse à une insulte. Le joueur qui en subit les effets doit mettre toutes les cartes jouées lors de cette main, face cachée, au fond de son propre paquet.

“Specchio riflesso” («toi-même») : jouez cette carte en réponse à une insulte, ou à un autre “Specchio riflesso”. Toutes les cartes qui vous étaient destinées retournent, face visible, devant l’expéditeur ! (non pas dans sa main), celle-ci comprise. Les autres cartes spéciales jouées lors de cette main iront toutes, face cachée, sous son paquet. Si, lors de la main, la carte “Prendi e porta a casa” a été



jouée, alors toutes les cartes jouées iront, face cachée, sous son paquet.

“Specchio, specchio, specchio all’infinito” («Miroir, miroir, à l’infini») : jouez cette carte en réponse

à une insulte, ou à un “Specchio riflesso”. On applique ici les mêmes règles de “Specchio riflesso” mais sans possibilité de réplique.



“Non è vero niente faccia di serpente” («Même pas vrai») : jouez cette carte en réponse à une insulte, ou à un “Specchio riflesso” : toutes les cartes jouées lors de cette main sont immédiatement défaussées du jeu (vous pouvez les remettre dans la

boîte).

Sans possibilité de réplique.

“Chi lo dice lo è cento volte più di me” («C’est celui qui le dit qui y est») : jouez cette carte en réponse à une insulte, ou à un “Specchio riflesso”. Mettez toutes les cartes jouées lors de cette main sous votre paquet et échangez-le avec le paquet du joueur qui vous a insulté.



Sans possibilité de réplique.

ATTENTION

Il s’agit, là, seulement d’un jeu. L’auteur et les éditeurs ne sont pas responsables d’éventuelles amitiés ruinées, d’histoires d’amour brisées, séparations, divorces, licenciements, et tout autre dispute pouvant, de quelque façon que ce soit, être imputés à l’utilisation de ce jeu.

Nous souhaitons remercier les personnes ayant testé le jeu, et toutes celles qui ont apporté de nouvelles idées et de nouvelles insultes.

Conception : Beniamino Sidoti
Illustrations : Alberto Bontempi
Digital ink : Antonio Sottocasa
Direction artistique : Sergio Giovannini

© 2003 Rose & Poison - Tous droits réservés



ROSE & POISON
GAME DESIGN GROUP
VIA VISITAZIONE, 8
SANREMO (IM)
WWW.ROSEANDPOISON.COM