

CADAVREXKIX

En anglais : SURREALIX

Christine Larquetout - 2 à 6 joueurs



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes, les cartes d'aide restent dans la boîte.

Lisez bien « **LIBERTÉ!.. ÉGALITÉ!.. PARTAGE!..** » avant de lire la règle de ce jeu.

Particularité : Jeu coopératif inspiré de celui des surréalistes.

BUT DU JEU : Composer un cadavre exquis circulaire. Les cartes sont mélangées. Disposer des cartes en cercle au milieu des joueurs et par **groupes de 5 cartes** : 1 carte face visible posée sur 1 carte face cachée qui ne sera jamais jouée, puis 3 cartes faces visibles. Le reste des cartes est mis de côté.



À 2 joueurs : 20 cartes. À 3 : 30 cartes.
À 4 : 40 cartes. À 5 : 25 cartes. À 6 : 30 cartes.

LE JEU : Le plus jeune choisit un groupe de 5 cartes. S'il le souhaite le joueur peut déplacer entre elles les 3 cartes posées directement sur la table, même si l'une des 3 est un pétard ou une étoile. Puis il pense sans le dire à un **texte de 5 mots**. Le 1er mot contient la 1ère lettre (celle posée sur une lettre face cachée), le 2ème mot contient la 2ème lettre, etc.

étoile ? Remplace toutes les lettres.

pétard ? Le joueur à la gauche de celui en train de jouer choisit la lettre que le pétard remplace.

Exemple :

illustration : **A**(sur une carte cachée) étoile **A**
N **T**(sur une carte cachée)

Ce texte peut être :

une phrase complète :

chAque **matin** quAtre lioNnes prouTaient

une phrase inachevée :

fAis **comme** mA moNitrice eT

une simple partie de phrase :

quAtre **grands** mAgiciens eN rouTe

Plus chacun composera un texte qui sonne juste plus l'ensemble, même loufoque, sera harmonieux. Quand il a imaginé sa suite de mots, le 1er joueur annonce **uniquement** son dernier mot, celui posé sur la lettre cachée.

illustration : chAque **matin** quAtre lioNnes prouTaient

Il dit juste « proutaient » en précisant que c'est au pluriel car ça ne s'entend pas.

Le joueur suivant continue :

Le dernier mot du 1er joueur : « proutaient » devient le 1er mot, imposé, du 2ème joueur.

illustration : **T**(sur une carte cachée) pétard **M**
A **U**(sur une carte cachée)

Si le voisin de gauche du joueur dit **F** à la place du pétard, la suite avec le premier mot imposé devient :

« proutaient » **F M A U**

À son tour il pense sans le dire à un texte de 5 mots. Le 1er mot contient la 1ère lettre, le 2ème mot contient la 2ème lettre, etc.

Exemple :

« proutaient » efFroyablement **Mais** sAns oUblier

Quand ce 2ème joueur a imaginé cette suite de mots, il annonce **uniquement** son dernier mot, celui posé sur la lettre cachée :

« oublier » en précisant que c'est le verbe « oublier » qui n'est pas conjugué.

Pour les parties à 2, 3, et 4 joueurs uniquement :

Chaque joueur compose à partir de 5 cartes. Puis les joueurs continuent le tour du cercle et composent avec 5 cartes suivantes pour terminer le tour de cercle.

Le dernier joueur a 2 obligations :

Son 1er mot est le dernier du joueur précédent ET son dernier mot contient la lettre du tout 1er mot du cercle. La boucle est bouclée. Mais contrairement aux autres joueurs il n'annonce pas son dernier mot. Ce sera la surprise !

Chacun vérifie sans rien dire qu'il se souvient bien de son texte. Ensuite, carte après carte, chacun annonce lentement ses mots pour que tout s'enchaîne le plus joliment possible. Le texte peut être lu à haute voix une 2ème fois pour le plaisir de le déclamer.

Les 100 cartes sont ensuite mélangées et on dispose de nouvelles cartes pour le tour suivant.

On joue tant qu'on en a envie !

LE GAGNANT : À votre avis ?! Drôlerie et poésie sont les gagnants de ce rendez-vous !