

4'33''

*Connaissez-vous la partition de John Cage ?
C'est une partition composée de silences...*

4'33'' est un jeu de bluff, de tricherie et de délation.

Tout le monde triche à 4'33'' car le silence n'en est jamais tout à fait un.

Ce jeu va permettre l'apprentissage du bluff chaque carte est à la fois annoncée et jouée masquée... Il faut jouer sur l'annonce, ou démasquer le joueur qui vient de jouer sans se tromper, sans quoi c'est vous qui serez contraint à piocher à nouveau des cartes.

4'33'' est un jeu qui se joue de 3 à 4 joueurs et qui saura vous entrainer dans cette partition particulière, il faudra être attentif aux moindres détails si vous voulez gagner.

Le but du jeu : jouer ses cartes avant les autres joueurs, il faut finir de jouer ses notes et ses silences le plus rapidement possible.

C'est l'improvisation du joueur qui fera sa force :

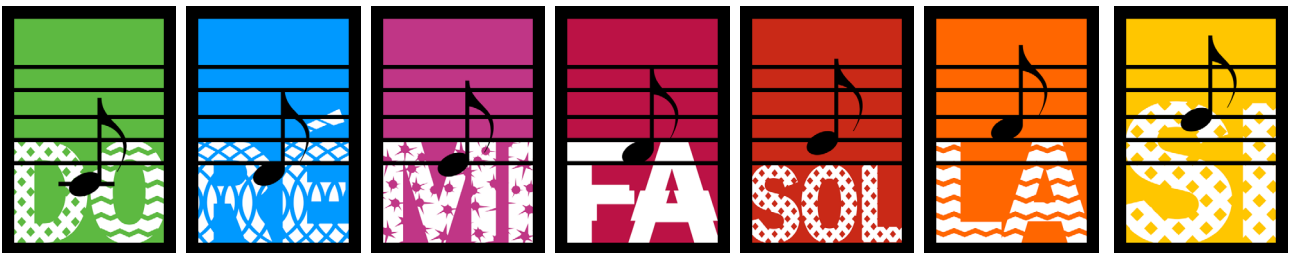
Saurez-vous bluffez au moment opportun ?

Prendrez-vous le risque de briser le silence en dénonçant un joueur ?

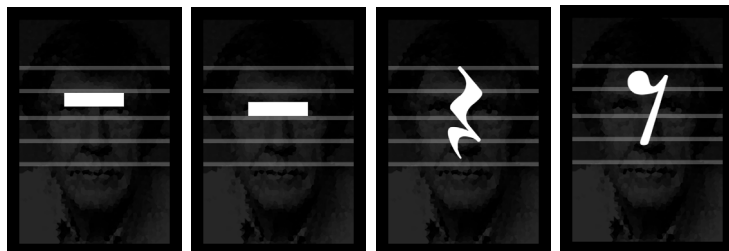
Si vous aimez tricher, bluffer, mentir et jouer vraiment contre les autres, ce jeu est fait pour vous.

CONTENU DE LA BOÎTE

6 x 7 Cartes notes allant du DO au SI



20 Cartes de silences variés, mais de même valeur dans le jeu



MISE EN PLACE

Un·e des joueur·se·s mélange les cartes puis en distribue 6 à chacun, le reste des cartes est posé sur la table et constitue la pioche.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les cartes qu'on a en main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueur·se·s jouent chacun une carte à tour de rôle dans le sens horaire pour la première manche, le sens s'inverse à chaque manche.

Les cartes sont toujours jouées face caché.

L'ordre des cartes est : Do Ré Mi Fa Sol La Si et à nouveau Do Ré etc.

La joueuse ou le joueur ayant la meilleure oreille commence, il pose une carte note (face cachée) sur la table en annonçant sa hauteur (Do ou ré ou mi...).

À son tour, un·e joueur·se doivent jouer une carte de son jeu.

Pour cela il ou elle peut au choix :

* Jouer une carte, en l'annonçant, de la même hauteur ou de la hauteur directement en dessous ou au dessus que la carte précédemment annoncé.

Par exemple si la dernière carte annoncée est un Si, on peut jouer La, Si ou Do.

* Piocher s'il ne possède pas de carte valable.

* Jouer une carte silence sans rien annoncer.

MENTIR :

Comme on joue toujours face cachée, on peut toujours mentir : en annonçant une carte valable ou en se taisant prétextant jouer un silence, pour se débarrasser de n'importe quelle carte.

DÉMASQUER UN·E MENTEUR·SE

à n'importe quel moment si un·e joueur·se peut démasquer un mensonge en annonçant "Menteur !" ou "Menteuse !" et en retournant la carte à condition qu'elle n'ait pas encore été recouverte. S'il s'agissait bien d'un mensonge le joueur·se ayant menti pioche deux cartes sinon c'est celui ou celle qui l'a accusé qui pioche deux cartes.

Le jeu reprend en commençant par celui ou celle qui a pioché.

LE SILENCE A TOUJOURS RAISON !

Lorsqu'un joueur·se joue une carte en silence, qu'il mente ou non, le silence est demandé, il est donc obligatoire de continuer à jouer, piocher, ou démasquer les mensonges en silence. Toute personne rompant le silence doit piocher une carte.

Les autres joueur·se·s doivent lui faire remarquer sans faire eux/elles-mêmes du bruit sous peine de subir la même punition. Lorsqu'un joueur·se dénonce un mensonge (en retournant simplement la dernière carte), qu'il ou elle ait raison ou tort, le silence est rompu et le jeu reprend normalement.

DOUBLES ET TRIPLES CROCHES

Il est possible de jouer deux ou trois cartes d'un coup de même hauteur, par exemple deux cartes La ou trois cartes Mi. On peut bien entendu mentir mais la sanction si le mensonge est découvert sera de piocher deux fois le nombre de cartes jouées.

On ne peut jouer qu'un silence à la fois.

FIN DE PARTIE

La partie ou la manche s'arrête dès qu'un·e joueur·se s'est débarrassé·e de toutes ses cartes. Il ou elle a gagné !