



Le petit mot des auteurs

ALO000RS... voilà, nous adorons les jeux où les mots ont toute leur place, où le contact humain, l'humour et la fantaisie priment. **OR**, il n'y a pas d'âge pour l'exercice de l'esprit. **TOUT À COUP**, nous avons eu l'idée d'un jeu qui s'adresserait d'une part aux adultes friands d'ambiances déjantées et... **D'UN AUTRE CÔTÉ** à l'univers des enfants et à leur imagination débordante. **BREF !** *Comment j'ai adopté un gnou* est à la fois un redoutable compagnon de soirées débridées et un outil pédagogique vivifiant pour développer la maîtrise du verbe. **COMME DIRAIT MAMIE :** Oooh... mais ce jeu est génial !



Mariez le Gnou et le Dragon !

Mélangez jusqu'à 18 dés différents et 240 thèmes pour raconter des histoires encore plus trépidantes !



Ouvrez, jouez !

Dans cette nouvelle édition, la planchette vous sert à placer les dés dans le bon ordre. Et c'est parti ! Lancez-les l'un après l'autre !



Découvrez nos jeux !

Des mêmes auteurs



Avec d'autres auteurs



Dans **I am a banana**, les joueurs sont fous et font des micro-mimes pour deviner pour qui ils se prennent : une poule, une bombe, une clé... Mais attention, le docteur surveille !



www.bandjogames.com



Nos jeux sont fabriqués essentiellement à partir de matériaux issus de l'arbre. Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés**.

Chaque année, nous plantons le double d'arbres par rapport à notre production, grâce à notre partenaire en Amazonie et aux populations indigènes locales. À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org



Yves Hirschfeld
Fabien Bleuze





LA RÈGLE POUR ADOPTER UN GNOU !

- 6 dés « histoire »
- 4 cartes Thèmes
- 2 dés numérotés
- 1 dé noir
- 1 règle
- 1 planchette

Choix du thème

Disposez les 4 cartes Thèmes en chevalet au centre du jeu !

Un premier joueur **prend une carte Thème et lance les dés numérotés...**

- ➔ Le joueur/narrateur choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés. **Par ex., avec 5 et 2, il choisit 52 ou 25 : 52 J'ai un chien qui parle. 25 La praline d'essence...**
- ➔ S'il fait un **double**, les autres joueurs lui proposent un thème inventé ou pioché dans une carte Thème, et le narrateur choisit le thème qui l'inspire le plus.
- ➔ S'il fait un **double 6**, il doit obligatoirement raconter... **Comment j'ai adopté un gnou !**

C'est parti !

Le narrateur prend la planchette et pose les six dés « histoire »

Il lance **le dé jaune** et démarre sa première phrase **avec les mots obtenus.**

Dès qu'il en a **envie ou besoin**, il poursuit son récit en lançant **le dé suivant** et en utilisant obligatoirement les mots indiqués. Il poursuit ainsi - **à son rythme** - jusqu'au **dernier dé** qui lui permet de conclure en beauté ! *Voir exemple ci-dessous*



Thème choisi : J'ai été enlevé(e) par des extra-terrestres



Le diagramme illustre le processus de génération de phrases à partir de dés. Un personnage lance des dés, et chaque dé contribue à une phrase. Les dés et leurs faces sont représentés par des formes colorées :

- L'AUTRE JOUR** (jaune) : Je me promenais dans la forêt...
- DONC** (orange) : ...j'arrive dans une clairière et je remarque une lumière étrange, un peu verte....
- BON, TU ME CONNAIS** (rouge) : ...je suis pas du genre à avoir peur, mais soudain une main gélatineuse me soulève à trois mètres du sol...
- ET LÀ, SURPRISE !** (violet) : ...je vois ma sœur. Elle est translucide et me dit « Je suis une extraterrestre déguisée en ta sœur et tu dois délivrer un message à l'Humanité ! »...
- BREF !** (bleu) : ...elle me tend une enveloppe, puis regagne son vaisseau qui disparaît en une fraction de seconde....
- ALORS, VOUS ALLEZ RIEN** (noir) : ...j'ai lu ce message et c'était écrit « Sgrr Grebzzz Trrrk » Elle avait oublié de traduire !

Après son histoire, le narrateur jette un dé numéroté et **obtient le score indiqué : 4**. Si les autres joueurs estiment que son histoire **mériterait mieux**, ils l'invitent à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il **cumule la valeur des deux dés : 4 + 3**. *Ce système peut être injuste, mais la vie est injuste et ce jeu, c'est la vie ! = 7 points*

Le joueur suivant relance les dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire... **Après un tour complet, la partie est terminée !** Si vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour, **bravo !** Vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...



Mais messieurs les auteurs... À quoi sert le dé noir ?

Bonne question, Julie ! C'est un **dé de contre pour les autres joueurs** : à tout moment, pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour prendre la parole. **Le narrateur doit alors adapter son histoire** et la poursuivre. L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à **3 lancers par histoire**, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.

Conseils des auteurs

- Toute première partie ? **Faites seulement une phrase par dé !**
- Une histoire courte est souvent meilleure : **visez environ 2-3 minutes !**
- Démarrez sans trop réfléchir, aidez-vous en répétant le thème, puis **laissez libre cours à votre imagination** en lançant les dés suivants !