MEMORIES

VOTRE MÉMOIRE S'EFFACE PEU À PEU

D. RAHYLL C. 2017

PRÉPARATION DU JEU : Le jeu se joue dans une pièce de votre choix. Celle-ci est verrouillée et aucun d'entre vous n'a la clé. Les participants peuvent venir costumés ou non. L'organisateur aura besoin d'un smartphone ou d'un moyen quelconque pour mesurer le temps qui passe. L'organisateur peut demander aux participants d'amener tout ou partie des objets parmi les suivants : un seul crayon/style/feutre, une feuille de papier qui ne peut pas être vierge sur son recto, un objet commun qui ne rentrerait pas dans une poche, une photographie sur laquelle ne figure pas le participant, un bout de papier arraché sur un coin de feuille avec inscrit dessus une date, une heure précise, un lieu ou un nom au choix (Donnez le reste de la feuille à un autre joueur ou jetez-la dans la pièce avant le début de la partie), un trousseau de clef (aucune clé n'ouvre la pièce), une boîte ou un sachet de confiseries à moitié vide, la carte de ce jeu. L'objet utilisé pour compter le temps existe dans la fiction quel qu'il soit

DÉBUT DE PARTIE : Les joueurs sont libres de disposer ou non les objets qu'ils ont amenés à la vue des autres. Une fois que l'organisateur a expliqué le jeu et les règles aux participants, les joueurs décident du « setting » et de la possibilité ou non de jouer un épilogue. La partie peut alors commencer. L'organisateur demande aux joueurs de fermer les yeux. Il prononce la phrase suivante : « *Votre mémoire s'efface peu à peu* » et compte intérieurement jusqu'à 10. Il tape ensuite dans les mains et tout le monde peut ouvrir les yeux. Vos personnages n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé auparavant et le jeu peut commencer.

FIN DU TOUR : Au bout de 5 minutes, l'organisateur demande à tous les joueurs de fermer les yeux. Il prononce la phrase suivante : « *Votre mémoire s'efface peu à peu* » et compte intérieurement jusqu'à 10. Il tape ensuite dans les mains et tout le monde peut ouvrir les yeux. Les personnages n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé auparavant et le jeu peut reprendre. Tous les éléments du décord reste évidemment intacts.

FIN DE PARTIE : Si l'un des joueurs (y compris l'organisateur) souhaite mettre fin à la partie, il tape deux fois dans les mains durant le silence en fin de partie. Les joueurs peuvent ouvrir les yeux et discuter de l'expérience qu'ils viennent de vivre.

EPILOGUE OPTIONNEL : Si vous le souhaitez (décidez-en avant le début de la partie), vous pouvez jouer une dernière scène en considérant que vous vous rappelez de tout ce qui vient s'est produit durant la partie (mais rien de plus). Au bout de 5 minutes. L'organisateur procède à la fin du tour et à la fin de la partie.

« DÉJÀ VU » : Une fois par tour, l'un des joueurs peut se rappeler d'un élément (une phrase, une action, un objet) qui a eu lieu ou dont il a été mention au cours du tour précédent (et uniquement). Cette faculté est transmise à la personne la plus proche à sa gauche à la fin du tour. (Ceci est un élément dont il est possible de se rappeler).

SETTINGS :

NORMAL : Vous jouez vos propres rôles et vous vous rappelez de tout si ce n'est ce que vous avez été invités ici et ce que vous avez aujourd'hui. UNIQUE REPÈRE : Idem qu'au-dessus mais vous ne vous rappelez tous que de l'un de vos camarades (et tous le même, décidez ensemble). CHACUN SON REPÈRE : Idem mais chacun choisi de la personne dont il se rappelle. PERSONNAGES FICTIFS : Vous êtes libre d'inventer votre personnage. Vous n'avez aucun souvenir des autres ou de ce que vous faites ici, et vous ne pouvez dater votre dernier souvenir. TOTALEMENT AMNÉSIQUES : Vous ne vous rappelez de rien, pas même de votre nom.

PRÉPARATION DU JEU : Le jeu se joue dans une pièce de votre choix. Celle-ci est verrouillée et aucun d'entre vous n'a la clé. Les participants peuvent venir costumés ou non. L'organisateur aura besoin d'un smartphone ou d'un moyen quelconque pour mesurer le temps qui passe. L'organisateur peut demander aux participants d'amener tout ou partie des objets parmi les suivants : un seul crayon/style/feutre, une feuille de papier qui ne peut pas être vierge sur son recto, un objet commun qui ne rentrerait pas dans une poche, une photographie sur laquelle ne figure pas le participant, un bout de papier arraché sur un coin de feuille avec inscrit dessus une date, une heure précise, un lieu ou un nom au choix (Donnez le reste de la feuille à un autre joueur ou jetez-la dans la pièce avant le début de la partie), un trousseau de clef (aucune clé n'ouvre la pièce), une boîte ou un sachet de confiseries à moitié vide, la carte de ce jeu. L'objet utilisé pour compter le temps existe dans la fiction quel qu'il soit

DÉBUT DE PARTIE : Les joueurs sont libres de disposer ou non les objets qu'ils ont amenés à la vue des autres. Une fois que l'organisateur a expliqué le jeu et les règles aux participants, les joueurs décident du « setting » et de la possibilité ou non de jouer un épilogue. La partie peut alors commencer. L'organisateur demande aux joueurs de fermer les yeux. Il prononce la phrase suivante : « *Votre mémoire s'efface peu à peu* » et compte intérieurement jusqu'à 10. Il tape ensuite dans les mains et tout le monde peut ouvrir les yeux. Vos personnages n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé auparavant et le jeu peut commencer.

FIN DU TOUR : Au bout de 5 minutes, l'organisateur demande à tous les joueurs de fermer les yeux. Il prononce la phrase suivante : « *Votre mémoire s'efface peu à peu* » et compte intérieurement jusqu'à 10. Il tape ensuite dans les mains et tout le monde peut ouvrir les yeux. Les personnages n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé auparavant et le jeu peut reprendre. Tous les éléments du décord reste évidemment intacts.

FIN DE PARTIE : Si l'un des joueurs (y compris l'organisateur) souhaite mettre fin à la partie, il tape deux fois dans les mains durant le silence en fin de partie. Les joueurs peuvent ouvrir les yeux et discuter de l'expérience qu'ils viennent de vivre.

EPILOGUE OPTIONNEL : Si vous le souhaitez (décidez-en avant le début de la partie), vous pouvez jouer une dernière scène en considérant que vous vous rappelez de tout ce qui vient s'est produit durant la partie (mais rien de plus). Au bout de 5 minutes. L'organisateur procède à la fin du tour et à la fin de la partie.

« DÉJÀ VU » : Une fois par tour, l'un des joueurs peut se rappeler d'un élément (une phrase, une action, un objet) qui a eu lieu ou dont il a été mention au cours du tour précédent (et uniquement). Cette faculté est transmise à la personne la plus proche à sa gauche à la fin du tour. (Ceci est un élément dont il est possible de se rappeler).

SETTINGS :

NORMAL : Vous jouez vos propres rôles et vous vous rappelez de tout si ce n'est ce que vous avez été invités ici et ce que vous avez aujourd'hui. UNIQUE REPÈRE : Idem qu'au-dessus mais vous ne vous rappelez tous que de l'un de vos camarades (et tous le même, décidez ensemble). CHACUN SON REPÈRE : Idem mais chacun choisi de la personne dont il se rappelle. PERSONNAGES FICTIFS : Vous êtes libre d'inventer votre personnage. Vous n'avez aucun souvenir des autres ou de ce que vous faites ici, et vous ne pouvez dater votre dernier souvenir. TOTALEMENT AMNÉSIQUES : Vous ne vous rappelez de rien, pas même de votre nom.