Pour jouer à VNAPMCMJAALR, réunissez-vous dans une pièce confortable, si possible avec des fauteuils en velours. Imaginez votre Explorateur : il a un Trait, de l'Equipement et un Laquais. L'un est une aide, l'autre une entrave, le 3e est neutre ; ce ne sont que des béquilles narratives qui devraient évoquer vaguement au le Royaume-Uni au XIXe siècle. Imaginez également chacun 3 péripéties rythmant le voyage jusqu'aux ruines lunaires : la première devrait être un liée à un personnage, la deuxième à un lieu, la troisième à un événement. Écrivez-les sur des petits papiers qui sont mis en tas.

Le jeu commence quand les sujets de conversation commencent à s'éteindre : alors qu'on se ressert à boire, la dernière personne à avoir créé son Explorateur dit : « Au fait ! Vous n'allez pas me croire, mais j'ai atteint les ruines ! ». Elle tire 3 péripéties au hasard dans la pile et s'apprête à raconter son expédition. Elle doit raconter comment il a surmonté l'une des péripéties à l'aide d'une Prouesse physique, une autre par Ruse, et comment elle a subi un Revers face au 3e, peut-être aidée ou gênée par son Trait, son Equipement ou son Laquais. Pendant qu'elle prépare son récit, les autres Explorateurs sont invités à converser poliment d'autre chose ; ils pourront ensuite commenter, demander des précisions et poser des questions, mais pas (encore) remettre le récit en question.

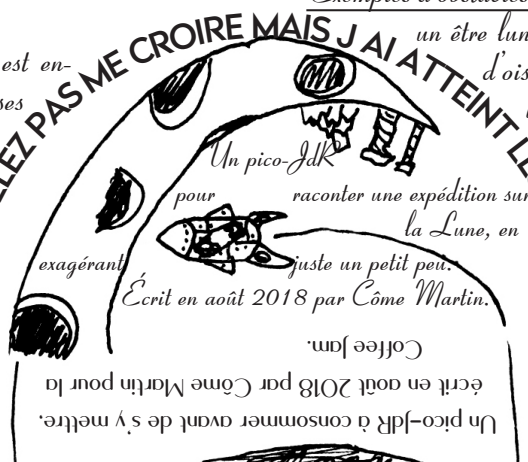
La péripétie ayant causé un Revers est ensuite défaussée et les autres sont remises dans la pile, alors qu'un autre Explorateur dit « Par la Reine ! Moi aussi, j'ai récemment atteint les ruines ! ». Son récit suit les mêmes règles que ci-dessus ; il peut souligner le fait d'avoir rencontré les mêmes obstacles, reraconter une scène sous un autre angle, révéler qu'il faisait partie de la même expédition, insinuer la malhonnêteté de son prédécesseur… Attention : il est interdit de raconter à quoi ressemblent les ruines ou ce qu'il s'y trouve.

Quand tout le monde a raconté son périple jusqu'aux mystérieuses ruines lunaires, on marque du nom des Explorateurs le dos des péripéties de la pile qu'ils ont créées. L'un d'entre eux en accuse ensuite un autre de mensonge sur un point précis de son récit (a priori celui qui le mettait le plus en valeur), et l'enjoint à le repréciser ou dire la vérité à son propos. L'Explorateur accusé tire alors une nouvelle péripétie sur laquelle ne figure pas son nom, qui vient remplacer celle sur laquelle il a été accusé ou y ajouter des éléments narratifs. Il peut ensuite défausser cette nouvelle péripétie ou la remettre dans la pile.

Il accuse ensuite à son tour l'un de ses confrères, qui se justifie selon les mêmes modalités. Les accusations se poursuivent et les excuses s'accumulent, jusqu'à être à court de péripéties ou jusqu'à ce qu'un des Explorateurs se rend compte que c'est l'heure (du thé, de la conférence d'un estimé invité, de la sieste…). La discussion est alors close et la partie est terminée.

Exemples d'obstacles : une attaque de géants, la rencontre avec un être lunaire, une panne de dirigeable, une meute d'oiseaux télépathes, une invasion martienne, un oubli de provisions, un séisme, un mage poseur d'énigmes, l'irruption d'un mondain casse-pieds, le sabotage d'un concurrent, un soudain accès de déprime, une montagne infranchissable…

Exemples de difficultés : une attaque de dragon, la rencontre avec une voyageuse temporelle, une grève des bus, une meute de chiens super-intelligents, une invasion extra-terrestre, un oubli de clefs, un tremblement de terre, un sphinx poseur d'énigmes, le coup de fil d'un tonton bavard…



Pour jouer à OLLIMEAUTDGEV, réunissez-vous pour autre chose, si possible à un endroit où on peut consommer du café. Le jeu commence quand tout le monde est là : avant de s'y mettre (à la réunion, la session de travail, l'autre jeu…) la dernière personne arrivée dit « Oh la la, il m'est arrivé un truc de ouf en venant ! ».

Les autres proposent chacun une chose qui aurait pu arriver au retardataire sur le chemin : il en choisit une en disant « Mais oui exactement ! » et entreprend alors de raconter comment il a fait face à cette difficulté. Il peut aussi dire « Mais non trop pas ! » et décrire ce qui lui est arrivé. Toutes les propositions, retenues ou non, sont notées sur des bouts de papier.

Face à une difficulté, la personne a pu user de Gaucherie, de Balourdise ou de Café. A priori, les deux premières approches sont négatives et la 3e positive.

On répète le processus jusqu'à ce que la personne ait raconté trois péripéties, confrontées avec trois approches différentes. Les difficultés qui sont vaincues grâce au Café sont défaussées.

Ensuite quelqu'un dit « C'est ouf parce que moi aussi il m'est arrivé un truc en venant ! ». Les autres proposent des difficultés en choisissant dans les papiers (refaites-en au besoin). Le récit se passe comme au premier tour : on peut souligner le fait d'être confronté aux mêmes difficultés, reraconter une scène sous un autre angle, mettre en doute le récit précédent…

Quand tout le monde a raconté les trucs de ouf qui lui sont arrivés sur le chemin, on peut refaire un tour si quelqu'un dit « D'ailleurs je vous ai raconté le machin dément qui m'est arrivé le mois dernier ? » ; ou alors quelqu'un dit « Bon, on s'y met ? » et la partie est terminée.

D'autres jeux courts sur http://troplongpasslu.fr/auteurs-jeux-de-role/come-martin/