

# LE DERNIER CAFÉ SUR LA GAUCHE

Traduction du jeu [The last coffeeshop on the left](#) de Shane Mclean par Lucas Cimon

*Un jeu sans meneur, pour 3 à 5 joueurs, pour une partie d'environ ??*

“ Nous sommes au milieu d'un petit bourg désert indéterminé, un mardi pluvieux de novembre, tôt dans la soirée. Vous savez le moment où tous les magasins ont fermé, et les quelques rares personnes encore présentes terminent leur boulot ou leurs courses en vitesse. Une seule vitrine reste allumée, le dernier café sur la gauche. A l'intérieur, sous le regard fatigué et apathique d'un barman qui vient de travailler dix heures d'affilé, sont assis une poignée de personnes, seuls à leur table. Qui sont-ils ? ”

IMPORTANT: Ce jeu fonctionnera mieux si personne ne lit ce texte entièrement avant de jouer. Lisez simplement chaque étape à voix haute et jouez au fur et à mesure.

Le jeu se déroule dans un café, dans un village indéterminé. Ne le décrivez pas. Ne le nommez même pas. C'est important. L'autre point important est de jouer rapidement, en restant incisifs et concis. Allez droit au but.

## == Étape 1 ==

Chacun son tour chaque joueur énonce quatre éléments de description d'un client du café : apparence, tics, attitude, actions. Pas de noms à ce stade. Restez brefs et percutants car vous aurez besoin de vous souvenir de ces personnages; qu'est-ce que quelqu'un assis dans un coin remarquerait à propos d'eux ? Concluez avec leur commande de boisson. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait introduit un personnage. Si vous êtes nombreux, ou bien fatigués ou soûls, prenez un morceau de papier pour prendre des notes.

## == Étape 2 ==

Une fois que tout le monde a introduit un personnage, quelqu'un (peu importe qui) revendique l'un d'entre eux et ajoute quelques détails à propos de sa vie. À nouveau, quatre éléments. Que font-ils ? Quel genre de personnes sont-elles ? Quels sont leurs espoirs ? Quels sont leurs peurs ? Restez concis; imaginez que vous décrivez quelqu'un que vous connaissez à quelqu'un d'autre. Référez-vous à

eux par leur nom. Évitez de trop embellir certains événements, et ne mentionnez pas comment ils sont arrivés dans ce café. Faites en sorte de les rendre réalistes. Chaque personne ne doit être choisie qu'une fois. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour.

### **== Étape 3 ==**

Bien, voici le hic : ce café est le dernier arrêt sur le chemin pour l'Enfer. Tout le monde ici a commis quelque chose qui l'a damné. Il est temps de déterminer quoi. Chaque joueur (à nouveau, peu importe l'ordre) choisit un personnage et explique ce qu'il a fait pour mériter un aller-simple pour la damnation éternelle. Ne choisissez pas le personnage que vous avez introduit, ni celui que vous avez décrit en détails ensuite. Exprimez-vous comme si vous étiez ce personnage : " OK, j'ai une confession à faire ". Utilisez la première personne, en ajoutant quelques tics de langage si vous le souhaitez. Les crimes ou actions commises peuvent être n'importe quoi, mais souvenez-vous qu'il s'agit d'un café et pas d'un pub mal famé; adaptez en conséquence. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour.

### **== Étape 4 ==**

Vous vous souvenez du barman ? Eh bien c'est le Gardien, et il a presque rempli son quota pour la journée, donc une de ces âmes perdues s'apprête à avoir la seconde chance qu'elle ne mérite pas... avec un peu de pitié en prime.

Refaites rapidement le tour des clients du café. Les joueurs doivent désigner deux d'entre eux qui sont les plus détestables et dont le cœur est le plus noir. Lesquels ne devraient jamais avoir droit à une seconde chance...

### **== Étape 5 ==**

Les deux joueurs ayant fait leur confession pour les deux personnages restant les incarnent pour cette dernière scène. Les autres deviennent la conscience du Gardien. Que le débat commence !

C'est aux deux derniers personnages de plaider pour avoir une chance de revenir à la vie. Le Gardien peut intervenir quand il le souhaite, et doit faire en sorte qu'ils en bavent un peu. Lorsque le Gardien est satisfait et décide que l'un d'eux « mérite » (pour quelque raison que ce soit) de revenir à la vie le jeu est terminé... et tous les autres embarquent pour leur destination finale vers la damnation.

