

MAINTENANT

Les joueuses commencent par se mettre d'accord sur le moment qui va constituer le pivot de la partie, une tranche d'environ 5 minutes à une date précise : à 10h20 le 5 août 1932, à 22h30 en l'an 3024... ou tout simplement l'heure de début de la partie.

Elles choisissent également le fil conducteur de leur partie, qui sera présent dans chaque scène : un objet précis, un animal de compagnie, une odeur ou même un élément narratif comme un souvenir ou un sentiment. Elles l'écrivent sur un morceau de papier et en préparent d'autres (deux fois le nombre de joueuses) qui restent pour l'instant vierges. Enfin, elles prennent chacune deux jetons.

La première joueuse établit une courte description d'un lieu réel de son choix et raconte ce qu'il s'y déroule pendant le moment choisi. Elle peut inventer des détails et des personnages fictionnels mais doit essayer de rester crédible et réaliste.

Chaque joueuse parle ensuite à tour de rôle. Pendant son tour de parole, une joueuse décrit le même moment, dans un autre lieu, quel qu'il soit. Lors d'un récit, le fil conducteur doit être explicitement présent, même s'il n'a pas besoin d'être au centre des descriptions. Les descriptions doivent rester crédibles et réalistes et ne peuvent dépasser le moment que les joueuses ont défini.

Pendant un tour de parole, n'importe quelle joueuse, sauf celle qui parle, peut décider qu'un élément mérite de devenir un nouveau fil conducteur : elle prend alors l'un des morceaux de papier vierge et y consigne cet élément. Elle met ensuite l'un de ses jetons au centre de la table et décide si le nouveau fil conducteur remplace le précédent ou vient s'y additionner. Lors d'un tour de parole, une joueuse peut dès lors faire intervenir un seul ou plusieurs de ces fils conducteurs. Elle peut aussi choisir d'en retirer du jeu (tant qu'il en reste au moins un) en dépensant un de ses jetons.

Lorsque tous les jetons sont au centre de la table, la partie s'achève. Elle peut prendre fin plus tôt si une joueuse le désire : elle avance alors tous ses jetons restants au centre de la table et la partie s'achève si les autres joueuses l'imitent. La joueuse qui avait commencé la partie décrit alors ce qu'il se passe dans le premier lieu de la partie, à l'heure de la fin du jeu.

Les joueuses commencent par se mettre d'accord sur un lieu, ou une partie de lieu réel dans lequel va se dérouler le récit : la chambre de l'appartement où elles jouent, le comptoir de leur bar favori, devant un monument historique...

Elles préparent également 6 morceaux de papier, assez grands pour y consigner plusieurs lignes, et déposent sur chaque morceau autant de jetons qu'il y a de joueuses.

La première joueuse établit une courte description du lieu tel qu'il est actuellement et ce qu'il s'y passe en ce moment. Elle peut inventer des détails et des personnages fictionnels mais doit essayer de rester crédible et réaliste.

Chaque joueuse parle ensuite à tour de rôle. Pendant son tour de parole, une joueuse peut décrire le lieu à une autre époque, quelle qu'elle soit : 5 minutes après la description précédente ou des milliers d'années auparavant, tout est envisageable. Dans ce premier cas, elle consigne sur l'un des morceaux de papier le moment qu'elle vient de

décrire. Elle peut aussi revisiter un moment déjà décrit : elle prend alors un jeton sur le morceau de papier correspondant et y consigne ce qu'elle vient de raconter, qu'il s'agisse de la suite de ce récit, ses suites futures ou ses prémices passées. Lorsqu'il n'y a plus de jetons sur un papier, on ne peut plus explorer davantage son récit.

Comme pour la première scène, les descriptions doivent rester crédibles (pas forcément réalistes si elles se situent dans le futur lointain) et ne peuvent quitter le lieu que les joueuses ont défini. Chaque scène doit avoir un lien — esthétique, narratif, thématique, symbolique... — avec une scène précédente (qu'il s'agisse de l'exploration du même moment ou d'un autre).

Lorsqu'aucun jeton n'est plus disponible, la partie se termine. Elle peut prendre fin plus tôt si nécessaire : une joueuse voulant conclure la partie avance tous ses jetons au centre de la table ; si elle est suivie par les autres, la partie s'achève. La joueuse qui avait commencé la partie décrit alors le lieu tel qu'il est au moment présent, dans la réalité.

ICI

ICI & MAINTENANT

Les joueuses préparent la partie en choisissant un lieu, un moment, et un fil conducteur. Elles préparent 9 morceaux de papier et déposent sur chaque morceau autant de jetons qu'il y a de joueuses ; enfin, elles prennent 3 jetons chacune.

La première joueuse choisit si elle commence par décrire un moment de son choix dans le lieu initial choisi, ou un lieu de son choix au moment initial choisi. On appelle ce choix un pivot de lieu ou de moment. Sa description doit inclure le fil conducteur choisi en commun.

À son tour de parole, chaque joueuse doit suivre la précédente : si le tour précédent incluait un pivot de lieu, elle doit décrire un autre moment dans ce lieu, et s'il incluait un pivot de moment, elle doit décrire un autre lieu au même moment.

Pour changer de pivot (par exemple pour continuer à décrire le même lieu mais à une époque différente alors que toutes les descriptions précédentes concernaient le même moment), une joueuse doit dépenser un des jetons devant elle en le mettant au centre de la table.

Toutes les descriptions doivent inclure le fil conducteur choisi ; on peut le modifier ou en ajouter d'autres en prenant un des morceaux de papier (et ses jetons associés) présents sur la table. Ces mêmes morceaux de papier peuvent également être utilisés pour étoffer un moment : la joueuse qui le prend consigne le moment en cours, qui pourra être développé (y compris en observant ses causes et ses conséquences) en y déposant un jeton.

On ne peut récupérer des jetons que sur des papiers vierges.

Lorsque plus aucune joueuse n'a de jetons devant elle, la partie s'achève. Elle peut prendre fin plus tôt si nécessaire : une joueuse voulant conclure la partie avance tous les jetons qu'il lui reste au centre de la table ; si elle est suivie par les autres, la partie s'achève. La joueuse ayant débuté la partie décrit alors brièvement le lieu où elles se trouvent, au moment présent, dans la réalité, en y incluant le ou les fil(s) conducteur(s).

**DEUX MINI-JDR DE
CÔME MARTIN, À JOUER
ENSEMBLE OU SÉPARÉMENT**