

# « Tu es bon chien, tu es une bonne chienne »

Une histoire de connivence entre un animal et un être humain



*Crédit : Pexels, utilisation non commerciale autorisée.*

## **Contexte**

Ce jeu a été créé dans le cadre du défi « Traverser l'hiver » organisé en février 2019 par [TL;PL] (*Trop long ; pas lu*, <http://troplongpaslu.fr/>). Chaque participant y proposait à un autre un thème s'inscrivant dans les principes du manifeste du jeu bienveillant (manifeste *Carewave*). C'est ainsi que Jacques « Yaakab Multiversalis » m'a proposé de créer un jeu sur « un monde de douceur », « un jeu où les situations complexes se règlent grâce à de délicates attentions, de la générosité, du partage, etc., le tout symbolisé par... roulement de tambour... des sucreries ! Mais attention aux carries ! ».

## **Le jeu : « Tu es un bon chien, tu es une bonne chienne »**

Un jeu pour deux joueurs où l'on incarne un chien ou une chienne et « son » être humain.

C'est un jeu bienveillant de douceur quotidienne, de joies anodines, de tranches de vie et de complicité. L'émotion et la poésie sont plus importantes que le « réalisme » et il n'y a pas de façon de « gagner », si ce n'est en étant tous les deux heureux en fin de partie.

Il vous faudra deux personnes qui ont envie de passer un bon moment pendant une heure, deux dés à six faces (notés 2D6), une poignée de bonbons (les susucres), et éventuellement une trousse ou une peluche, si possible en forme de chien.

## Les personnages

Le chien, ou la chienne, est le focus de l'histoire, son narrateur ou sa narratrice en quelque sorte. Sa mission est simple : rendre son être humain heureux. Et jouer. Et manger. Et dormir. Et les trucs qui puent, c'est bien aussi.

Quel est son nom ? quel est son genre ? quelle est sa race ?

Est-ce un grotoutou ou un ptitoutou ? Un vieutoutou ou un bébétoutou ? Quoiqu'il en soit, il est toudou.



*Nipper et « la voix de son maître », par Francis Barraud, domaine public.*

Son être humain, d'un genre différent, est le maître ou la maîtresse d'œuvre de sa vie, son dieu ou sa déesse. Le rôle de ce dernier se rapproche de celui d'un meneur de jeu sans en être tout à fait un. L'être humain vit une période de sa vie qui n'est pas évidente et, souvent, il n'a pas le moral, souffre de passages de mélancolie ou de crises de flemme aigüe.

Heureusement, son ami-e à quatre pattes est là pour l'aider à passer ces moments désagréables en lui apportant petites joies, éclats de rire, un grand amour et beaucoup de douceur de vivre.

## Comment jouer

Le chien, ou la chienne ne peut poser de question. Aucun animal ne le peut, après tout. L'être humain le peut, il n'obtiendra aucune réponse, en tout cas pas de son chien ou de sa chienne.

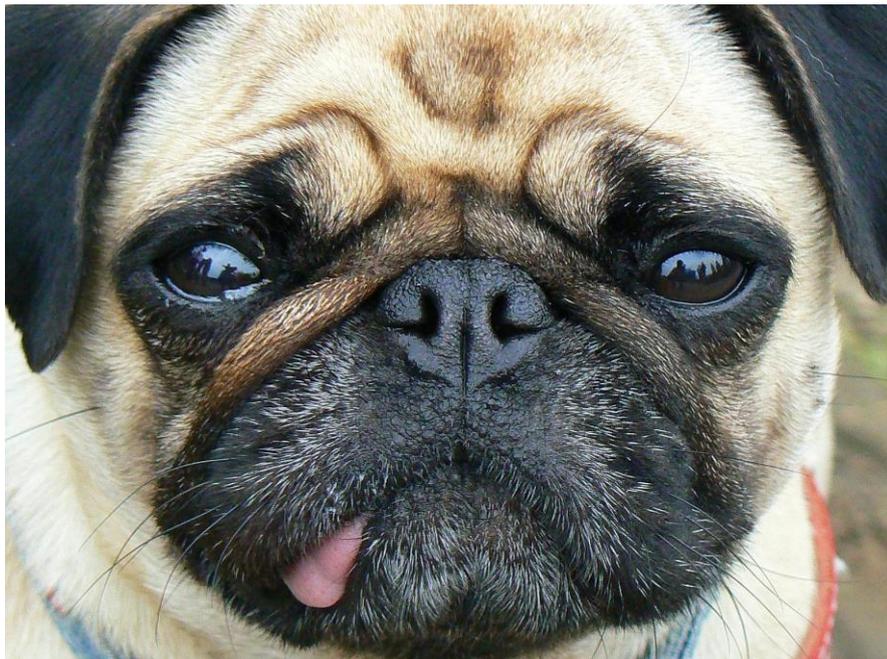
L'un et l'autre peuvent en revanche décrire ce qu'ils perçoivent, ce qu'ils font. Ils peuvent aussi se regarder mutuellement et essayer, par le regard et en couinant ou en baragouinant, de se dire quelque chose.

Si le chien ou la chienne est confronté-e à quelque chose qui sent fort, qui est nouveau, qui est difficile ou s'il ou elle a fait une bêtise (ou le pense), il ou elle doit effectuer un test :

- Ça sent fort ? Jeter 2D6 pour ne pas aller chercher. Sur un résultat de 10 ou plus, l'animal signale à son être humain la source de l'odeur captivante mais peut demeurer calme et digne. Sur un résultat compris entre 7 et 9, il trouve la source de l'odeur et fait preuve d'une grande excitation. Sur un résultat de 6 ou moins, il ne peut s'empêcher d'aller chercher l'odeur, que ce soit sa source ou simplement les effluves associées (dans son pelage, son haleine...) et l'être humain n'appréciera peut-être pas. Raconter ce qui se passe.
- C'est nouveau ? Jeter 2D6 pour ne pas être effrayé-e. Sur 10+, l'animal comprend qu'il n'a rien à craindre et peut faire ce qu'il souhaite. Impressionné, son être humain lui donne un susucré ; sur 7-9, l'animal est méfiant et précautionneux ; sur 6-, il est soit effrayé, soit il aurait dû l'être... Raconter ce qui se passe.

- C'est difficile ? Jeter 2D6 pour ne pas être ridicule. Sur 10+, l'animal parvient sans encombre à faire ce qu'il voulait. Impressionné, son être humain lui donne un susucre ; sur 7-9, il y arrive, mais il « perturbe » fortement son environnement ; sur 6-, il échoue misérablement et fait une bêtise. Raconter ce qui se passe.
- Il faut se faire pardonner ? Jeter 2D6 pour faire acte de contrition. Sur 10+, l'être humain comprend que le chien ou la chienne a fait tout ce qu'il ou elle a pu pour l'éviter ou qu'il ou elle n'y est pour rien. Il lui pardonne et le ou la réconforte ; sur 7-9, l'être humain le gronde en essayant de son amusement ; sur 6-, l'être humain n'est vraiment pas content et il « répare » les bêtises du chien ou de la chienne en râlant. Raconter ce qui se passe.

Si l'être humain encourage le chien ou la chienne, l'animal ajoute +1 à son jet.



*« I wanna be your dog » par Eddy Van 3000/herepup.com. Utilisation non commerciale autorisée.*

## **Lancer et achever une partie**

1. Convenir du degré de tactilité à adopter : le personnage-humain peut-il caresser la « papatte » du personnage-chien ? son dos ? sa tête ? un substitut (peluche, trousse à dés) ?
2. Dessiner le territoire du chien ou de la chienne : le plan du logement, du jardin, du quartier, et y signaler les zones du personnage-chien (son coin, son écuelle et son bol d'eau), les zones qui lui sont interdites (chambre, canapé, etc.) et les zones dangereuses (route, puits du jardin, etc.).
3. Déterminer la saison puis la météo du jour.
4. Commencer la journée : le chien ou la chienne se réveille en premier. Quel est son besoin ce matin ? Comment se réveille l'être humain ?
5. Adopter le schéma narratif du kishotenketsu :

Ki : planter le décor	Sho : développer l'histoire	Ten : un imprévu	Ketsu : la conclusion qui intègre l'imprévu
1. Juste après la pluie	Le chien ou la chienne explore son environnement, interagit avec lui	Rencontrer des enfants	Le chien ou la chienne, assisté·e éventuellement de son être humain, retourne à la normalité. L'être humain raconte alors un flash-back sur lui et son animal que lui évoque les derniers évènements.
2. la cave ou dans un autre recoin		De la nourriture !	
3. Sur le chemin, en compagnie de l'être humain qui part faire une course		Quelque chose d'étrange, qui sent	
4. Dans le parc ou dans le bois		Un intrus sur le territoire...	
5. Au bord de l'eau		Un bruit soudain !	
6. Seul à la maison, quelques minutes avant le retour de l'être humain		Un ami de la famille arrive	
7. Etc.		Etc.	

6. Rentrer à la maison puis décrire la sieste du chien (pour l'être humain) et son rêve (pour le chien ou la chienne).
7. L'être humain prononce alors les paroles suivantes : « Tu as été un bon chien » ou « Tu as été une bonne chienne » ; À ton réveil, on ira jouer au parc » et la partie est terminée... jusqu'au réveil de l'animal.

## Inspirations

- Le manifeste *Carewave*. <https://carewave.games/manifesto-fr/>
- L'article « *The significance of plot without conflict* » sur *still eating oranges* <http://stilleatingoranges.tumblr.com/post/25153960313/the-significance-of-plot-without-conflict>
- *Apocalypse World* (2010) de Vincent Baker pour la mécanique de résolution (2D6 et résultat ternaire).
- Mes chiens : Kelb, Iwik, Kourou, Tovaritch.
- Le film *Didier* (1997) d'Alain Chabat.
- Le manga *Terre de rêves* (1992) de Jiro Taniguchi.
- Le film d'animation *Comme des bêtes* (2016) de C. Renaud et Y. Cheney.
- Le dessin animé de Disney *Kuzco, l'empereur mégalo* (2000).
- La musique *Chi Mai* (1971) d'Ennio Morricone, utilisée pour la publicité de Royal canin.
- Le jeu de rôle de Ben Lehman *Clover* (2011), découvert pendant la création de ce jeu. <http://www.tao-games.com/clover/>
- Le manga *Ashonde yo: Uchi no Inu Log (Let's Play – My Dog Log ; 2014)* de Rakuda.

## Licence d'utilisation

Ce jeu est la création de Grégoire « Qui revient de Loin » Macqueron, sur une idée de Jacques « Yaakab Multiversalis » et est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons avec conditions d'attribution, de non utilisation commerciale et de partage dans les mêmes conditions, en version 3.0 pour la France.



*Crédit : Karen Arnold, utilisation non commerciale autorisée.*