Si aucun joueur ne trouve la réponse (au bout d'un temps laissé à l'appréciation des joueurs) :

- Le lecteur donne la solution et la carte est écartée du jeu.

Le voisin de gauche du lecteur devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.

☑ Quand un joueur devient lecteur mais n'a plus de cartes, il passe la main au joueur de son choix.

★ Fin du jeu :

La partie s'arrête quand **toutes les cartes ont été gagnées.**

Le joueur qui en a le plus devant lui remporte la partie !

En cas d'égalité, lisez une nouvelle **expression détournée** aux joueurs ex-aequo pour les départager.

★ Jeu en équipes :

À partir de 6 joueurs, vous pouvez former 2 ou 3 équipes. Distribuez 10 cartes à chaque équipe et jouez comme expliqué plus haut.

Attention, n'oubliez pas d'alterner les lecteurs au sein de chaque équipe.

Juste pour le plaisir : Contrario peut aussi se jouer de manière informelle, avec un orateur énonçant les expressions détournées à tous les autres joueurs.

CONTRARIO !?

Règle du jeu

Un jeu de M. d'Epenoux, O. L'Homer et R. Fraga

De 3 à 10 joueurs - À partir de 12 ans

★ Matériel :

- 200 **cartes**,
- 1 **buzzer**,
- 1 **règle du jeu**,
- 1 **sac**.





But du jeu :

Retrouver le plus d'expressions originales à partir d'**expressions détournées**.

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

- Soit des **contraires :**

ÉTEINDRE l'eau ? ⟷ **ALLUMER le feu**

- Soit des mots ayant la même signification (**synonymes**) :

Des PLEURS d'alligator ? ⟷ **Des LARMES de crocodile**

- Soit des **mots appartenant au même groupe de mots :**

Le petit ROUGE ? ⟷ **Le grand BLEU**

Évidemment, pour plus de fun et de défi, de nombreux pièges sur les sonorités et associations d'idées sournoises ont été incorporés pour déstabiliser vos esprits de déduction !

Préparation :

- De **3** à **6** joueurs : distribuez **5 cartes à chaque joueur.** De **7** à **10** joueurs : distribuez **3 cartes à chaque joueur.** Chaque joueur empile ses cartes face cachée devant lui.
- Placez le buzzer au milieu, à la portée de tous.
- Déterminez au hasard un numéro entre 1 et 5. Durant toute la partie, vous jouerez uniquement avec l'expression portant ce numéro sur toutes les cartes en jeu.

Le jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le premier lecteur :

1. Il tire la première de ses cartes.
2. Il lit à voix haute l'**expression détournée** (★) correspondant au numéro choisi (entre 1 et 5).
3. Il écoute les propositions illimitées des autres joueurs.
   - La proposition d'un joueur n'est valide que s'il a appuyé sur le buzzer avant de parler.
   - Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1er indice** (1), écoute les propositions, puis lit le **2e indice** (2) si besoin.



Si un joueur trouve la réponse :

- Le lecteur lui donne la carte, qu'il garde devant lui face visible.

Le joueur qui vient de gagner la carte devient le nouveau lecteur pour le tour suivant.