Le Raton Conteur

Le Raton Conteur, c'est quoi?

Le Raton Conteur a été créé dans le cadre du cours STIC III du Master MALTT de l'Université de Genève. C'est un jeu qui permet d'entraîner l'expression orale dans un cercle familial ou en classe. Il exerce l'imagination des joueurs ainsi que leur capacité d'expression. Ce jeu est fait pour 2 à 6 joueurs, dès 6 ans.

Règles du jeu

1. But du jeu

Le but du jeu est de raconter une histoire en utilisant les éléments disposés sur la table. Une manche se termine une fois que tous les joueurs ont joué une fois. Le nombre de manches est libre. Le but est de récolter le plus de tuiles et de toasts possible en les incorporant dans son histoire.

2. Installation

Il y a quatre types d'éléments : 60x tuiles , 80x toasts, 8x supports, 1x badge conteur.

- Les tuiles : elles sont séparées en trois catégories : sujet, verbe, onomatopées.

- Les toasts : ils sont séparés en quatre catégories : temporalité, animaux, objet, autre.

- Les supports : il y a 6 supports à tuiles, un support à toasts et un support à pioche de tuiles.

Mélanger les tuiles. Chaque joueur prend deux tuiles de chaque catégorie . Il les place sur son support à tuiles, posé face à lui, de manière à ce que les autres ne voient pas ses tuiles (il a donc 6 tuiles devant lui). Les tuiles restantes sont disposées sur le support à pioche à tuiles.
Le support à toasts se dépose au milieu de la table. Mélanger les différentes catégories de toasts et les placer sous forme de tas face contre terre sur le support à toasts.
Le plus jeune joueur commence, il reçoit le badge du conteur.

3. Comment jouer ?

Le premier conteur de la manche pioche un toast par catégorie et les place sur le support à toast à l'emplacement correspondant. Les autres joueurs choisissent une de leurs tuiles et la donnent au conteur. Le conteur commence à raconter son histoire en respectant l'intitulé des tuiles et des toasts. Lorsqu'il prononce une des tuiles, il doit la pointer du doigt. Attention, les tuiles que le raton conteur doit utiliser sont uniquement les tuiles qui lui ont été distribuées par ses camarades.
Chaque tuile non utilisée est récupérée par le conteur, qui les place sur son support à tuile et peut les réutiliser par la suite.
Chaque tuile utilisée par le conteur lui revient et les met de côté, jusqu'à la fin de la partie.
Les autres joueurs déterminent ensemble si les toasts ont été respectés ou non. S'il n'ont pas été respectés, le conteur ne gagne aucune tuile. En cas de désaccord, un vote à main levée à la majorité peut être fait.
Les toasts restent sur leur support jusqu'à la fin du tour complet. Une manche se fait donc avec les mêmes toasts pour tous les joueurs. Seules les tuiles changent.

À la fin de chaque manche, un vote à main levé doit être fait pour déterminer le meilleur conteur de la manche. Le meilleur conteur gagne deux toasts, le deuxième un toast. En cas d'égalité, les deux meilleurs gagnent deux toasts chacun.
N'oubliez pas que les histoires racontées doivent avoir du sens et doivent être en accord avec les tuiles et les toasts joués et réalistes dans l'univers de l'histoire.
Lorsque le conteur a terminé de raconter son histoire et que ses tuiles et toasts ont été validés, il donne le badge du Raton Conteur au joueur à sa droite qui deviendra ainsi le nouveau Raton Conteur.

4. Fin de la partie

À la fin de la manche, le jeu peut soit recommencer soit se terminer. Lorsqu'une nouvelle manche recommence, c'est celui qui a raconté la meilleure histoire lors de la dernière manche qui commence.
À la fin de la partie, tout le monde compte ses points : chaque tuile vaut 10 points et chaque toast vaut 20 points. Le joueur ayant le plus grand nombre de point gagne.

À vous de narrer,

Vos Ratonnes Conteuses : Monika Marano & Joyce Maurin