

TAKATTAK

TRASH

Nous avons sélectionné 97 piques entendues dans la rue, dans les médias, au boulot ou en famille. Vous voulez ajouter les vôtres ?

Les 3 cartes  sont là pour vous.

Règles du jeu

Apprenez à répondre du tac au tac

Un jeu pour

Booster son esprit de répartie

Prendre confiance en soi

Ne plus se laisser marcher sur les pieds

Dire enfin le fond de sa pensée

Remettre les vanneurs à leur place

Précautions particulières

Attention c'est TRASH, vous êtes prévenu-e ! Il y a des remarques difficiles à lire, mais sachez qu'elles ont toutes été lancées un jour et que certain-e-s en ont fait les frais. Vous avez de la chance, ceci n'est qu'un jeu. N'oubliez pas qu'il est terriblement subjectif et caricatural. **Takattak TRASH ne fait PAS la promotion des insultes. Il les combat. Merci d'utiliser le jeu dans cet esprit.**

Envie de jouer sans lire toute la notice ?

Voici une version sauvage :

Piochez une carte au hasard, lisez la pique et répondez spontanément, avec assurance. Se joue seul dans un squat ou en groupe au fond des bois un soir sans lune. **Deux possibilités** : Plongez dans le bain et faites comme si la pique vous était adressée ou soyez solidaire et réagissez à une remarque que vous entendez mais qui ne vous concerne pas directement.

Contenu

100 Cartes PIQUE

Recto : les piques illustrées

Verso : les serpents de couleur représentant la consigne

3 Cartes VARIANTE

4 Cartes DOIGT + 1 Carte INDEX

2 cartes informatives



TAKATTAK

TRASH

Vous rêvez de clouer le bec à votre oncle sexiste ?

D'avoir enfin le dernier mot avec votre collègue raciste ?

De mettre KO cette langue de vipère de François ?

“J'aurais dû répondre ça !”

Les remarques piquantes sur notre poids ou notre genre, on les connaît.

Des prises de bec avec des copains racistes, on en a déjà eues.

Des commentaires odieux en ligne on en a déjà lus.

Toutes ces piques laissent des traces. Même quand elles ne nous sont pas directement adressées.

Qui n'a pas rêvé de répondre et de faire taire une fois pour toutes les arrogants ?

But du jeu

Répondre du tac au tac pour gagner plus de cartes que vos adversaires.

La partie est terminée lorsqu'il ne reste qu'une carte dans la pioche.

Si c'est vous qui avez récolté le plus de cartes, vous avez gagné.

Vous voulez pimenter le jeu ?

Facile. Mais avant de commencer, pour ne pas vous retrouver le bec dans l'eau, à côté de vos ami-e-s qui ont la répartie facile... **ENTRAINEZ-VOUS !**

Tirez 5 cartes et exercez-vous à l'autodérision. Faites de même avec la pirouette, l'insolence, la vérité et le compliment (voir consignes couleurs au verso). Entraînez-vous aussi avec les autres variantes de jeu. Cela vous évitera de devoir consulter la notice pendant le jeu et ce sera bien plus agréable pour vous. Ensuite, lorsque vous êtes en groupe... **LÂCHEZ-VOUS !**

VARIANTE CHRONO

Déroulement du jeu

Nombre de joueurs : de 1 à 10

Age : 14+

En début de partie, installez-vous confortablement : vous allez en prendre plein les dents, ce n'est pas le moment d'être mal assis. N'oubliez pas que c'est la version **TRASH !** Servez-vous un verre d'eau fraîche, battez les Cartes PIQUE et placez la pioche au centre de la table, les illustrations vers le bas.

Choisissez une des 3 Cartes VARIANTE. Nous vous conseillons de commencer par la variante Chrono pour vous mettre dans le bain. Et gardez-la bien visible de tout le monde, face serpents.

La plus marrante d'entre vous ou celui qui ne critique jamais personne saisit la première Carte PIQUE, lit la pique à voix haute et montre la carte au reste du groupe.

Celui ou celle qui tire la carte (appelé-e **Attakeur** ou **Attakeuse**) ne peut pas proposer de riposte et doit juger de la pertinence de la réponse.

Chacun-e à son tour aura ce rôle puisque vous allez prendre une carte à tour de rôle tout au long de la partie dans le sens des aiguilles d'une montre suisse.

Bref, revenons à nos brebis :

L'**Attakeur-euse** prend une carte sur le tas et lit la pique. Et là, petite subtilité : la couleur du serpent de la carte SUIVANTE, qui se trouve au-dessus de la pioche, indique la consigne de la riposte. Par exemple, si elle est

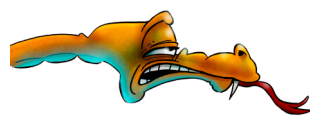
jaune, vous devez répondre par l'autodérision, si c'est le serpent rouge avec insolence, etc. (vous retrouverez tout ça sur la Carte VARIANTE CHRONO)

C'est la première personne qui répond qui gagne la carte. À charge de l'Attakeur-euse de déterminer si vous avez bien répondu, c'est-à-dire rapidement, en respectant la consigne, en gardant votre sang-froid et sans être grossier.

Les Cartes DOIGT : Il y a 4 Cartes DOIGT dans le jeu. Quand vous piochez cette carte, lancez-la en l'air et laissez-la retomber sur la table. C'est la personne désignée par le doigt (ou la plus proche) qui doit répondre à la pique suivante et uniquement elle. Si la carte se retourne côté serpent... relancez.

Attention : la personne qui répond avec la Carte DOIGT doit utiliser la Carte INDEX (et pas la variante CHRONO) et commencer sa riposte par les débuts de phrases proposés, toujours en respectant le code couleur.

Consignes couleur



Jaune : Autodérision

Violet : Pirouette



Rouge : Insolence

Vert : Vérité



Bleu : Compliment

Autodérision



Vous n'arrêtez pas de vous faire chambrer et ça commence à bien faire ? Un bon truc pour se débarrasser des vanneurs est de leur donner raison mais en en faisant des tonnes. Semez le doute, et ils ne sauront jamais si vous dites la vérité ou pas.

EXEMPLES

“Cougar”

“Oui et maintenant je les prends dès la conception. Ils sont plus croustillants”

“Qui fait la femme dans votre couple ?”

“Une fois lui, une fois moi. En général on alterne un week end sur deux et la moitié des vacances”

Pirouette



C'est magique, comme si vous n'aviez pas entendu la pique. Faites mine de rien et prenez la tangente. Attention il faut rester hyper zen !

EXEMPLES

“Quoi ? Tu ne comptes pas allaiter ?”

“Ohlala dis donc tu as raison, j'ai super soif. Tu prends un verre de lait avec moi ?”

“Je vais buter toute ta famille”

“Ouais ben en attendant, passe-moi ton devoir de math”

Insolence



C'est le moment d'être imbuvable. Mais après tout, ce n'est pas vous qui avez commencé. Allez-y gaiement, ce n'est qu'un jeu. Sans grossièreté... sinon vous perdez la carte.

EXEMPLES

“On n'est plus chez nous nulle part”

“C'est aussi ce que je me suis dit quand je vous ai vu arriver”

“Avec la tête que t'as, c'est normal que tu sois gouine”

“Ma tête je peux encore la changer. Ta langue de vipère, pas de chance pour toi, elle va rester”

Vérité



C'est l'acceptation. Il n'y a pas de confrontation, il suffit de reconnaître la vérité. Le vanneur veut vous décontenancer et il ne s'attend pas à ce que vous le preniez aussi bien. Vous vous en débarrasserez aussi bien en confessant votre « crime » pour lui faire plaisir.

EXEMPLES

“Quand on a un gros cul on reste chez soi”

“Oui, j'y ai pensé. Puis je me suis dit que je devais aérer tout ça”

“Tu as une haleine de chacal”

“Oui, j'ai des problèmes gastriques”

Compliment



Voici une belle astuce pour désamorcer un vanneur. Il ne devrait pas résister longtemps à des louanges, si celles-ci lui sont adressées avec finesse. Le compliment ne doit pas être vrai, il doit être vraisemblable. Et dit sans ironie. C'est là toute la difficulté.

EXEMPLES

“Si tu avortes, tu seras coupable d'un meurtre”

“En fait, je ne te l'ai jamais dit mais j'aime bien ta façon de réfléchir, de peser le pour et le contre...”

“Tu ressembles de plus en plus à ta mère”

“J'ai toujours pensé que tu bonifiais avec l'âge. Regarde-toi, pas une ride”

Vous voulez jouer avec les autres Cartes VARIANTE : Intello, Dingo, Crescendo ?

Rendez-vous sur www.si-trouille.com, vous trouverez toutes les règles à télécharger et beaucoup d'exemples de ripostes. Vous pouvez aussi nous rejoindre sur le groupe Facebook pour proposer vos propres variantes de jeu ou vos ripostes les plus sympas : www.facebook.com/jeutakattak.

TAKATTAK
TRASH