

le cahier du dimanche

règle du jeu

préparation du jeu

choisir un dimanche après-midi pluvieux, plutôt froid, car ce jeu ne peut se dérouler en extérieur, et il serait dommage de rester enfermé par une belle journée ensoleillée. *le cahier du dimanche* se joue à plusieurs. il n'y a aucune limite d'âge sinon que les trop jeunes risqueraient de se blesser avec les ciseaux, et les trop vieux aussi. le fabricant conseille de jouer à 3, 4 ou 5 joueurs. il est tout à fait envisageable de former des équipes de deux joueurs.

contenu du jeu

rassembler un nombre indéterminé, mais suffisant, de magazines divers, variés et remplis d'images à tendance hétéroclite. le fabricant a remarqué que la monotypie des magazines porte préjudice au bon résultat du jeu et au plaisir d'y participer. il est nécessaire de poser sur la table une ou plusieurs paires de ciseaux. il faut choisir un cahier, dont le nombre de pages, blanches ou non, lignées ou pas, au format préféremment inférieur à A4, est néanmoins laissé au libre choix des joueurs. se munir d'un ou plusieurs tubes de colle.

déroulement du jeu

l'ensemble des magazines est laissé à la disposition des joueurs afin qu'ils y découpent un nombre important d'images. cette quantité dépend du nombre de joueurs et du nombre de pages du cahier à remplir.

le plus jeune des joueurs commence en choisissant une image dans son stock précédemment découpé, qu'il collera sur la première double page du cahier. cette opération se fera sans que les autres joueurs ne regardent. la méthode employée pour y parvenir est laissée à leur discrétion. les joueurs colleront une image à tour de rôle selon cette méthode. à un moment, un joueur peut envisager que la double page est suffisamment remplie. il est rare que tous en conviennent simultanément. il faut donc en discuter. en cas de conflit, le plus âgé des joueurs tranche.

la double page suivante verra le joueur placé à la gauche du joueur ayant débuté la page précédente, commencer à son tour, et ainsi de suite jusqu'à remplissage du cahier. sur proposition, il est possible d'interrompre le jeu à tout moment.

il n'y a pas de perdant.

© serge elleinstein pour le fabricant

documentation céline duval — www.doc-cd.net

cet ouvrage a été achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie marie à honfleur. tirage à 600 exemplaires, dont vingt agrémentés d'une pochette numérotée contenant des images de magazines découpées par l'auteur. le tout constituant l'édition originale. 12 € — isbn 2-9526093-1-4 — ean 9782952609319 — dépôt légal juin 2006.