



# MAIS QUI A RUINÉ NOËL ?

De 3 à 6 joueurs

Peut être joué en ligne, à l'oral ou à l'écrit (spécial pandémie !)

Temps de jeu ajustable, à partir de 20 min environ

*Nous sommes le jour de Noël et le Père Noël sort de chez lui, au Pôle Nord, prêt à passer 24h à déposer des cadeaux aux marmots du monde entier... Il arrive dans le hangar et là, c'est la panique : on ne va pas pouvoir fêter Noël cette année !*

*Le Père Noël convoque alors ses lutins et il cherche un responsable...*

***Mais qui a ruiné Noël ?*** est un jeu pensé pour être jouable à distance (en ligne, via une messagerie instantanée à l'écrit ou une visio à l'oral) mais vous pouvez aussi y jouer avec vos amis ou votre famille autour d'une table.

Le concept est simple : l'un des joueurs incarne le Père Noël, les autres sont les lutins. Les lutins devront essayer d'expliquer que ce n'est pas de leur faute si la catastrophe est arrivée... Le lutin avec le moins de points de crédibilité à la fin d'un tour de jeu perd et devra aller pointer à Pôle Nord Emploi. Le lutin avec le plus de points de crédibilité sera nommé Lutin en chef et pourra sauver Noël !

## **Jouer une partie de *Mais qui a ruiné Noël ?***

En début de partie, on désigne un joueur qui sera le Père Noël : c'est lui le maître du jeu. Les autres joueurs seront tous des lutins.

Que faire si un ronchon qui n'a pas l'esprit de Noël et décide qu'il ne veut pas jouer ? Il peut alors incarner le Grinch pour aider le Père Noël à prendre des décisions en critiquant les histoires des lutins.

Une partie se joue généralement en un tour (chaque lutin prend la parole une fois) mais le Père Noël peut décider de faire un second tour pour départager les lutins. Si vous souhaitez enchaîner plusieurs parties, c'est le Lutin en chef qui deviendra le Père Noël de la partie suivante.

### **Mise en place**

**Le Père Noël annonce le scénario** : il s'agit d'imaginer quelle est la catastrophe qui risque de gâcher Noël ! Le Père Noël peut s'inspirer de nos cartes scénario ou utiliser son imagination.

Les lutins doivent tous avoir accès à la liste des Lieux, Objets et Personnages. Cette liste est fournie dans notre jeu, mais elle peut tout à fait être complétée par les joueurs avec de nouveaux lieux, objets et personnages.

Il est conseillé que les lutins se munissent d'**une feuille et d'un crayon** pour noter les mots qu'ils voudront utiliser, et le Père Noël également pour noter les lutins.

Le Père Noël peut décider du temps qu'il laissera à chaque lutin pour se préparer et raconter son histoire. En conditions normales, **le lutin n'a que 30 secondes pour lister les mots qu'il veut utiliser et 2 minutes max pour raconter son histoire d'excuses.**

### **Déroulement de la partie**

**Le Père Noël désigne le premier joueur. Il sélectionne pour lui un "Mot du Père Noël"** : il s'agit d'un mot totalement en dehors du contexte de Noël que le lutin devra obligatoirement placer dans son histoire. Le Père Noël peut trouver l'inspiration dans la colonne "Mot du Père Noël" ou trouver lui-même un mot approprié.

**Le lutin désigné a ensuite 30 secondes** pour consulter la liste de mots "lieu / objet / personnage" : il doit **sélectionner 3 à 7 mots** qu'il pense pouvoir placer dans son histoire, et en fournir la liste au Père Noël. Il doit au minimum sélectionner un Objet, un Lieu et un Personnage.

Le lutin a ensuite un temps donné (ou un nombre de mots si on joue par écrit) par le Père Noël pour **raconter son histoire** : plus il place de mots de sa liste, plus il aura de points (1 mot = 1 point).

Une fois l'histoire du lutin terminée OU le temps écoulé, **le Père Noël compte les points** de crédibilité du lutin, sans compter les points bonus.

**Le Père Noël désigne alors un second lutin**, qui devra à son tour se trouver des excuses.

Les lutins doivent raconter des récits indépendants les uns des autres. Hormis le premier joueur, chaque lutin qui prend la parole doit commencer par **"Mais non ! Ce n'est pas du tout ça qui est arrivé !"** et enchaîner sur une histoire complètement différente. Un même mot peut être utilisé plusieurs fois mais pas de la même manière.

*Exemple : Le premier lutin a parlé de “Krampus qui dormait dans la cheminée”, alors les autres lutins ne pourront pas de nouveau utiliser “Krampus” ou “cheminée” en les associant. ainsi, “Krampus était sorti de la cheminée et monté sur les toits” n’est pas bon, mais “Krampus se promenait sur les toits” est accepté.*

## **Comptage de points**

**Si le Mot du Père Noël n’est pas placé dans l’histoire**, on ne compte pas les points. Le lutin devient alors perdant

Attention, le Père Noël peut décider de refuser l’utilisation d’un mot si ça lui semble hors contexte.

*Exemple : L’histoire du lutin comprend la phrase “Et là, le monsieur est mort parce qu’il avait tort, et tout le monde sait que le tort tue”, le Père Noël peut tout à fait contester l’utilisation du mot “tortue”.*

Le Père Noël compte 1 point pour chaque mot placé de manière cohérente dans l’histoire et décompte 2 points pour chaque mot mal utilisé *selon lui* ou non utilisé.

A la fin du tour de jeu, Il peut octroyer une carte bonus à chaque joueur : bonus de 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 points en fonction de son appréciation de la qualité de l’histoire globale. Il ne peut donner chaque bonus qu’une seule fois.

Le total des points de crédibilité déterminera le lutin le plus crédible et à l’inverse le coupable. En cas de doute sur les règles, c’est le Père Noël qui décide.

## **Résolution**

Le lutin avec le plus de points de crédibilité au total gagne la partie en devenant le Lutin en chef.

Le lutin avec le moins de crédibilité au total perd la partie.

En cas d’égalité, c’est le lutin qui a parlé en premier qui gagne (car il a eu moins de temps que les autres pour préparer son histoire).



*“Mais qui a ruiné Noël ?” est un jeu créé par les membres de l’association Les j3ux sont faits offert en cadeau aux lecteurs du blog pour Noël 2020. Ce jeu est mis à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d’Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#).*