



# Histoire de Merde

« J'suis dégouté, c'est vraiment dégueulasse ! » « T'as du cul, ça porte chance du pied droit »

Âge : +14 ans Joueurs : 2-6 Durée : 30-90 min

Emotion : Dégout Mécanique : Jeu narratif & défausse

Matériel : Print-&-Play, 1 sac poubelle, 20 pions d'une couleur, 20 pions d'une autre couleur.

Une aventure c'est atteindre un idéal, c'est aussi se sortir de la merde et tenter de ne pas y retomber. Histoire de Merde est une narration collective qui met en scène un antihéros qui s'efforce tant bien que mal de s'en sortir, mais qui finira par y plonger en entier ! Le cœur du jeu est de ressentir du dégout dans tous les sens du terme. Chacun leur tour, les joueurs racontent les péripéties ou emmerdes qui pleuvent sur l'antihéros afin de se laver les mains de toute la merde qu'ils portent. Mais attention, leur récit doit être suffisamment dégoutant au risque de s'en prendre plein la gueule par les autres joueurs. Injustice et coup de bas seront de mise pour vivre la plus belle histoire de merde !

Inspiration : Traquemaage, dîner de cons, l'emmerdeur, les crados

## Préparation

### Ventiler la Merde

Imprimez la planche de pions, coupez-les et mettez-les dans un sac poubelle propre (ou pas !). Le sac à merde contient 20 pions Merde et 20 pions Q. Dès qu'un pion sort du sac les joueurs s'esclaffent « Et merde » ou « T'as du Q ». Chaque joueur pioche 6 pions au hasard. Certains seront dégoutés d'avoir trop de merde (ce sont les faces de merde) et de voir que d'autres ont plus de Q (les têtes de Q). Les faces de merde cherchent à enfoncer le Héros dans la merde, les têtes de Q à l'en sortir. Ceux qui ont autant de merde que de Q choisissent leur camp en jetant un pion de leur choix. Un pion représentant l'Anti-Héros est positionné sur l'échelle de merde à 9 degré au niveau de l'étincelle du départ.

### Créer un Antihéros

En commençant par celui ou ceux qui ont le plus de merde jusqu'au joueur(s) en ayant le moins, seront racontés selon l'ordre suivant :

(0) Le décor - une époque, un lieu :

.....

(1) l'Anti-Héros - son nom, son aspect, sa personnalité, son occupation principale :

.....

(2) Son vœu le plus cher - l'inatteignable, son rêve le plus fou, sa lune à décrocher :

.....

(3) L'ultime épreuve - ce qu'il doit franchir pour atteindre son rêve :

.....

(4) La pire chose qui puisse lui arriver - la chose qu'il cherche à fuir à tout prix :

.....

*Conseil n°1 : Ne le faites ni trop moche, ni trop pauvre, ni trop seul, ni trop malheureux...il le deviendra. Un gros défaut de départ suffit pour faire en sorte qu'il sorte du lot.*

*Avertissement n°1 : Si les caractéristiques choisies initialement changent au cours du jeu, pas de problème si ces changements sont logiques par rapport à la narration.*

*Option n°1 : Une option consiste à ce que chacun propose une idée à chaque caractéristique, puis les joueurs s'entendent sur celui qui a la plus dégueulasse, il gagne alors le droit d'échanger un de ses pions avec un du sac à merde.*

*Option n°2 : Prenez pour antihéros un joueur s'il est d'accord. Le joueur choisi sa pire emmerde ou son rêve.*

## **Tours de narration**

### **Pluie d'emmerdes et accalmie de Q**

Chacun son tour, un joueur met en scène l'Antihéros qui tente d'atteindre son but, un heureux évènement survient en dépensant un pion Q ou une emmerde en dépensant un pion merde. Chaque pion merde dépensé enfonce l'Antihéros vers la merde totale (descendre d'un degré d'échelle). Chaque pion Q dépensé élève l'Antihéros vers son idéal (monter d'un degré d'échelle). Si un joueur n'est pas inspiré, il pioche un pion et l'antihéros s'élève d'un niveau s'il est une face de merde, ou s'enfonce s'il est une tête de Q.

*Conseil n°1 : Décrivez des scènes qui inspirent vraiment le dégoût, des choses dégoûtantes, du crasseux, de l'immonde, du dégueu, du crado, de l'abject et de l'infect. Poussez les autres joueurs à vous supplier d'arrêter « C'est trop dégueu ! ».*

*Conseil n°2 : Contrez les récits des autres de la manière la plus grossière et la plus caricaturale pour qu'ils soient dégoûtés.*

### **« T'as fait de la merde »**

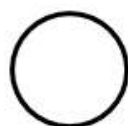
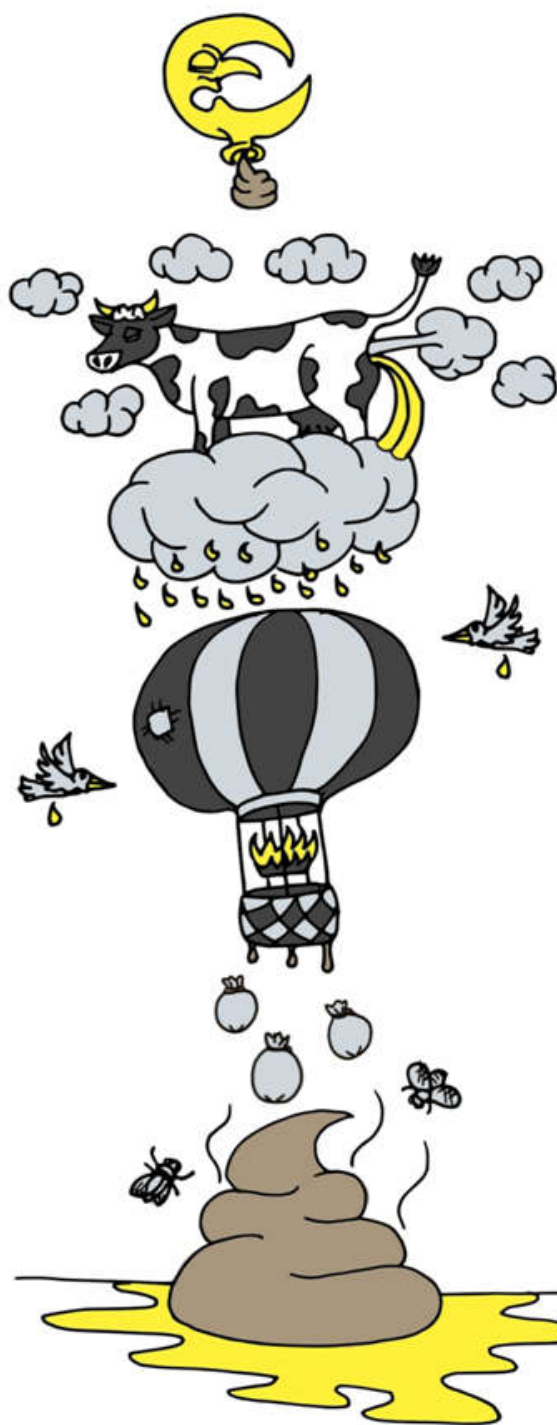
À tout moment, une scène contée par un conteur peut être jugée comme n'étant pas assez dégoûtante par un emmerdeur. L'emmerdeur mise un certain nombre de pions merde (un au minimum et au maximum le nombre total de merde du conteur). Le conteur peut se coucher et donner raison à l'emmerdeur en lui donnant un pion cul. En revanche, il peut s'opposer à cette dégueulasse contestation et aligner un même nombre de pions merde. Dans ce cas, l'emmerdeur doit proposer une scène de substitution qui doit être encore plus dégueulasse. Comment les départager ? Les autres joueurs votent en misant des Q sur quelle scène ils veulent garder (en n'oubliant pas d'être injuste et dégueulasse) : celle du conteur ou celle de l'emmerdeur. Le perdant se ramasse tous les pions merde misés ! Le gagnant tous les pions Q ! Mais à son tour, il peut être contredit...

*Conseil n°1 : Jouez-la bas, ignoble, odieux. Poussez les autres joueurs à vous cracher à la gueule : C'est dégueulasse !*

## **Fin du récit**

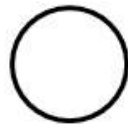
Le jeu se termine dès que l'antihéros décroche sa Lune de Merde ou plonge dans la pire emmerde. Le ou les joueurs ayant le plus de merde perd(ent) et a(ont) un gage déterminé par les vainqueurs.

# Histoire de Merde



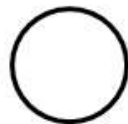
## Lune de Merde

*Ce qu'il espère par-dessus tout, son antidote, sa vie de rêve*



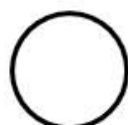
## Une dernière pour la route

*Les dernières emmerdes qui le poursuivent*



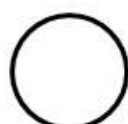
## L'épreuve ultime

*L'ennemi à abattre, le péril à passer*



## Le passage difficile

*Franchir le seuil, entrée dans le lieu ou moment dangereux*



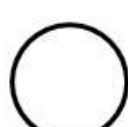
## Les emmerdes arrivent

*Eviter les catastrophes, gérer les problèmes*



## L'étincelle du départ

*Ce qui l'amène à partir à l'aventure, la goutte d'eau qui fait déborder la vase*



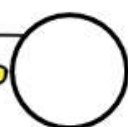
## Le poids des ennuis

*Son hésitation, son ambivalence, ses peurs, ses craintes, ses freins*



## Les signes du tracaca

*Des symptômes qui sentent mauvais : son manque, son ras-le-bol*

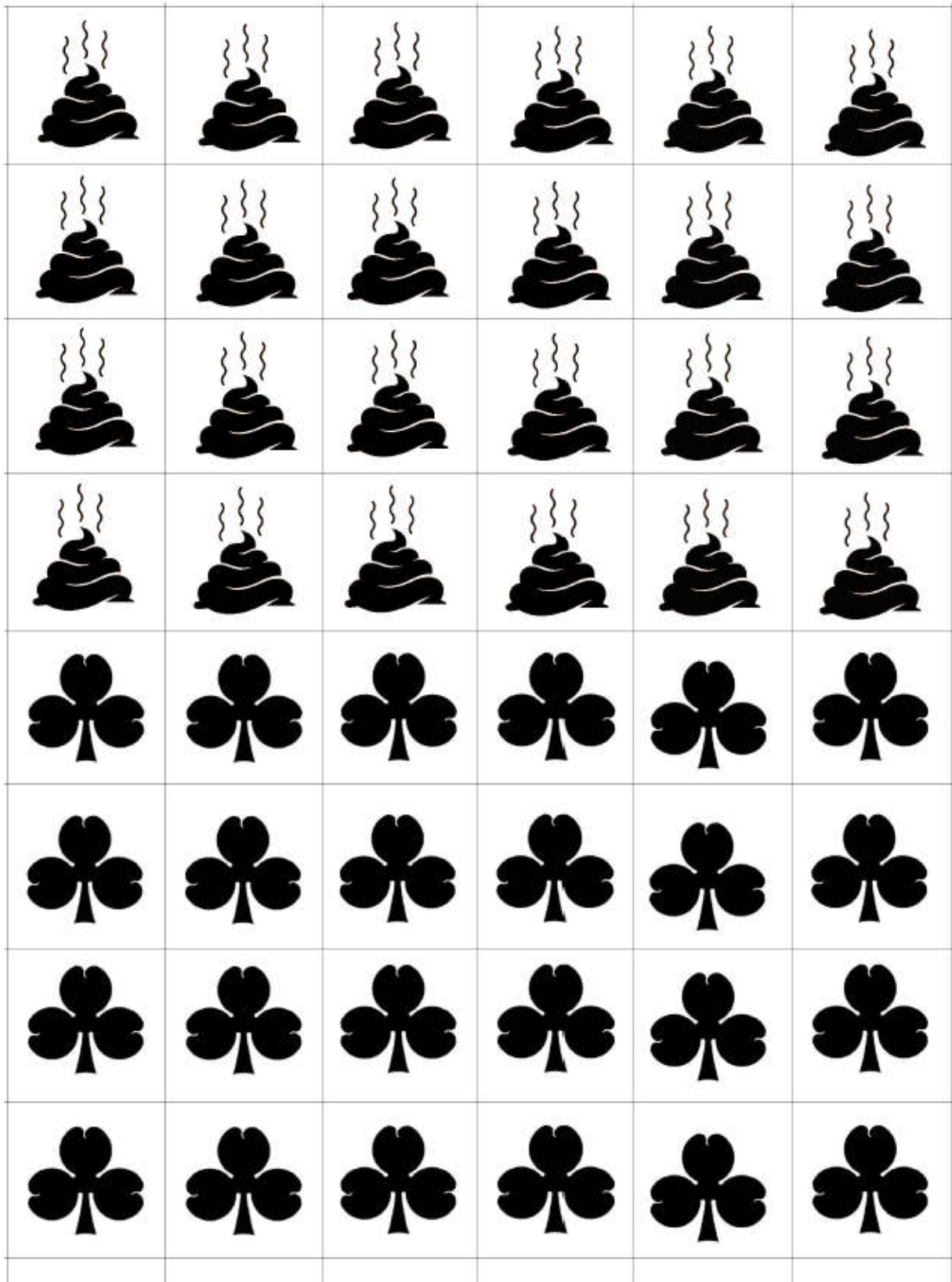


## La merde totale

*Ce qu'il cherche à fuir, la pire chose qui pourrait lui arriver, la pire emmerde à éviter*

*"Le bonheur, c'est tout ce qui arrive entre deux emmerdements..." Jean-Baptiste Lafond*

## Les pions Merde et Q



Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>

Titre : Histoire de Merde. Auteur : Benjamin Putois  
Version 1.0 - 29 décembre 2017 sous licence Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

