



Jeu inspiré de *La Mémoire des couleurs* de Stéphane Michaka et de
#Deviens Jeune auteur de Christopher Edge.

Jeu de cartes littéraire coopératif Durée estimée : 1 heure 30
Nombre de joueurs : 5 2 tranches d'âge : 9-12 ans et 13+
(jeu en équipe possible) Besoin d'un maître du jeu

Agence ComJ • contact@comj.fr • www.comj.fr



OPÉRATION CIRCÉ

1 heure 30 pour sauver des livres

Cyan a 5 livres. Personne ne sait comment elle se les ait procurés. Personne ne possède plus ce genre d'objets sur Circé, depuis 1000 ans, depuis l'Autodafé Intégral ! Elle s'apprête à réaliser l'inimaginable : les apporter dans la classe de Mme Turquoise et annoncer à tout le monde, y compris aux oracles, oreilles de l'Oracle, qu'elle ne s'en séparera jamais ! En les ouvrant, en les feuilletant, elle a découvert le tort causé par la disparition des histoires et par la suppression de la première personne. Ils ont été privés d'un trésor. C'est la première fois dans l'histoire de Circé que quelqu'un ose refuser d'abandonner un objet et exhibe ainsi son attachement à la lecture. Aidez-là. L'Oracle est à ses trousses ! Trou noir. Elle ne se souvient plus des titres, juste des extraits annotés dans sa poche. Pourchassée, elle a opté pour la prudence et a caché des indices ! Cherchez-les et une fois trouvés, vous devrez retrouver les 5 romans grâce aux 7 extraits correspondant à chacun : **DIALOGUE • DÉCOR • PERSONNAGE • INTRIGUE • PREMIÈRES LIGNES • CLIMAX • QUATRIÈME DE COUVERTURE.**

BUT DU JEU

Pour retrouver les 5 romans cachés par Cyan, cherchez les indices et associez 7 extraits à chaque livre.

MISE EN PLACE

- Faites 1 tas par type de carte : 1 tas **DÉCOR**, 1 tas **PERSONNAGE** etc, et mélangez chacun.
- Chaque joueur pioche une carte **DIALOGUE** et la lit à voix haute. Celle-ci détermine le livre que le joueur devra découvrir.
- Placez les 10 romans « 9-12 » ou « 13 et + » au centre de la table.

DÉROULÉ

Chacun pioche une carte **DÉCOR** et la lit à voix haute. Votre carte peut-elle correspondre à celle de votre carte **DIALOGUE** ? Y a-t-il des éléments concordants ? Cherchez les indices !

Si elle correspond, gardez-la ; sinon, discutez avec les autres joueurs pour savoir à qui elle appartient. Et ainsi de suite, piochez une carte **Intrigue**, lisez et discutez, **PERSONNAGE**, **PREMIÈRES LIGNES**, puis **CLIMAX** et terminez par la **QUATRIÈME DE COUVERTURE**. Que faire si vous ne trouvez pas de carte correspondante ? Laissez les cartes, face visible, près des pioches pour en rediscuter au fur et à mesure. Lorsque chaque participant a réuni ses 7 cartes, il doit vérifier si tout concorde. Si cela ne fonctionne pas, rediscutez. Les extraits sont à valider par le maître du jeu.



SÉLECTION 9-12 ANS

Fausse pistes : *Le Fantôme de la chocolaterie* • *Traquées* • *Comme un poisson dans l'eau* • *Terreur à Smoke Hollow* • *L'Incroyable Voyage de Coyote Sunrise*



SÉLECTION 13 ANS ET +

Fausse pistes : *La Carte des confins* • *Le Ruban rouge* • *La Chute du soleil de fer* • *Sans foi ni loi* • *Et pourtant le bonheur est là*