

TAKAttAK

Version Dingo



Finis d'être sérieux. Voici le moment de rire !

Faites quelques vocalises, accrochez-vous à la table : ça va déménager !

La Version Dingo va vous mettre tout de suite à l'aise avec la répartie, puisqu'il s'agit de "Dingoter".

Buvez une grenadine (ou un menthe à l'eau pétillante pour les plus courageux) et démarrez la partie.

Le système est le même que dans la Version Chrono :

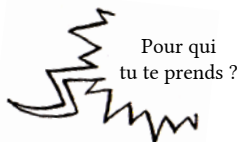
L'Attaqueur lit la pique et selon la couleur du dos de la carte suivante, frappe la table et répondez le plus rapidement possible.

Mais les consignes ont changé. Il s'agit maintenant de chanter de mimer, de brouter, de rimer ou d'inventer des gros mots.

Que la carte "Dingo" soit bien en vue et 5, 4, 3, 2, 1, c'est parti !

Chanson

Répliquez en chantant, choisissez une chanson connue. Si vous ne vous souvenez pas des paroles, inventez-les.



« Je m'voyais déjà en haut de l'affiche... »



« Hé ho, hé ho, on rentre du boulot ! »

Consignes couleur

Jaune : Chanson



Violet : Mime



Rouge : Onomatopée



Vert : gros mot "maison"



Bleu : Rime



Mime

Parfois un geste est plus clair qu'un mot.

N'hésitez pas à faire une grimace ou à loucher quand on vous dit "t'es laide" pour montrer à quel point vous pourriez l'être plus.

Ou grattez-vous le crâne comme un chimpanzé quand on vous traite de "singe à lunettes".

Onomatopée

Et si un seul bruit suffisait ?

Répondez "cot cot" à "poule mouillée" ou sanglottez bruyant quand vos amis affirment que "les garçons, ça ne pleure pas".

Gros mot "maison"

On avait dit "pas de gros mot". Oui mais ceux-là sont inventés. Cette insulte sort tout droit de votre imagination et de votre chaumière. C'est une façon d'être insolent sans l'être vraiment. Lorsque la carte "gros mot maison" est découverte, l'Attaqueur choisit une pièce, à vous de créer un gros mot avec un objet qui s'y trouve.

Je voudrais que
tu sois mort
(Cuisine)

Tu es aussi
vivante qu'une
salade aux
limaces

Ton père pue
(Living)

Et le tiens,
c'est une vieille
carpette

Version Rodéo



Dès que vous jonglez avec la **Version Chrono** et la **Version Dingo**, vous êtes prêts à **vous éclater avec la Version Rodéo**.

Vous allez découvrir le sport de la riposte, le risque de la réplique, le casse-tête de la joute. Dans quelques parties, clasher sera une partie de plaisir, un danger contrôlé, un péril apprivoisé.

Tout d'abord, **disposez les 2 cartes "Version" sur la table**. Comme d'habitude, **l'Attaqueur prend un carte "pique" en main**.

Mais **au lieu de découvrir le dos d'une carte**, il découvre celui des 2 suivantes. **Vous avez donc 2 couleurs devant vous**, qui correspondent aux consignes des 2 cartes "Version".

Par exemple :

Vous dévoilez une carte rouge et la suivante est jaune.
La réplique devra donc être insolente et en chanson.

Une carte verte et la seconde bleue.
Vous répondez par une question en rime.

Rime

La rime, c'est souvent la réplique pour le plaisir. Elle est parfois suffisante. Plus elle est simple, plus le piqueur sera surpris. Néanmoins, si la rime reste coincée sur le bout de votre langue, vous pouvez utiliser les "poils au...", toujours terriblement déstabilisants.

Il est amoureux

Et parfaitement
heureux

Tu n'arriveras jamais
à rien dans la vie

Peut-être, mais
j'irai au paradis

Arrête de chanter
il va pleuvoir

Comment
sais-tu que
j'ai des supers
pouvoirs ?
(Question en rime)

Il est amoureux !

Ti Amo...
Même si t'es...
Pasbo
(Insolence en chanson)

Vous l'avez compris, les **possibilités sont multiples**. A vous de combiner les différentes versions.

Vous pouvez également **télécharger** la **Version Intello** et **Crescendo** sur le site **Takattak.com**. Elles conviennent très bien aux enfants également.

Rien ne vous empêche de jouer autrement. De préférer préparer des piques par écrit. De **créer vos propres piques**.

Si vous séchez, **rendez vous sur notre page Facebook**, nous vous proposerons quelques répliques. Ou donnez-nous vos meilleures idées vous les retrouverez peut-être dans les prochains jeux.