

Topologie d'un lieu nouveau

GLenPLonk

1 But

Le but premier est de passer un bon moment, avec des ami.es, des connaissances, des inconnu.es, ... Pour cela, la carte d'un *lieu nouveau* va être élaboré collaborativement.

2 Matériel

Pour jouer, il vous faudra :

- un support sur lequel écrire et de quoi écrire sur le dit support : une feuille de papier et un crayon, un tableau et des craies, un ballon et un feutre, ... ;
- un d4 équilibré (ou n'importe quel système produisant (pseudo-)aléatoirement 4 résultats distincts) ;
- une carte-X, ou tout autre objet-X
- n joueur.euses (dans la suite, on suppose $n \geq 2$).

3 Dérroulement

Objet-X ¹

L'objet-X doit être facile d'accès pour tout le monde, à tout instant. Si quelque chose vous déplaît, vous fait peur, vous met mal à l'aise, pour une raison que vous connaissez ou non, dans ce que dit la personne qui parle dit, vous attrapez ou touchez l'objet-X. Lea narrateur.ice *doit* arrêter de parler du sujet dont elle parlait et ce sujet ne doit pas être inclus dans la partie. Si vous avez touché l'objet-X, vous n'avez pas à expliquer pourquoi.

3.1 Début et fin

Collectivement, les joueur.euses décident du type de lieu qui va être décrit et de l'échelle de temps associée : s'agit-il d'une ville sur

1. Certain.es en parle mieux que moi sur le web, notamment ici : ptgptb.fr/la-carte-x

plusieurs dizaines d'années, d'un pays sur des siècles, d'une forêt sur des millénaires, d'une galaxie sur des milliards d'années² ? Quelques éléments d'histoire peuvent être proposés, des limitations également.

Les joueur.euses décident également d'une condition d'arrêt : par exemple, 5 lancés de même parité à la suite, un 1 suivi d'un 2 suivi d'un 3, 20 lancés de dé, 5 lancés consécutifs sans la valeur 4, ...³

3.2 Tours de jeu

Les joueur.euses vont ensuite tour à tour décrire une caractéristiques du lieu. À moins d'être le premier.e à jouer, l'élément ajouté doit s'articuler et s'imbriquer avec ce qui a déjà été dit, tout en suivant la chronologie de placement des éléments.

Les endroits doivent pouvoir être représenté par un simple point : une ville dans un pays, un arbre dans une forêt, une étoile dans une galaxie, une église dans une ville, ... Les itinéraires doivent pouvoir être représenté par une ligne, courbée ou non, mais continue ("sans lever le crayon" : une route dans un pays, une rivière dans une forêt, une falaise dans une montagne, une trajectoire dans le cosmos, ... Les zones doivent pouvoir être représentés par une surface connexe⁴ : quartier dans une ville, région dans un pays, massif montagneux sur une planète, étang dans une forêt, quadrant dans une galaxie, pièce d'une maison, ...

À son tour, un.e joueur.euse lance le dé. Si le résultat est un 1, iel place un endroit ; si le résultat est un 2, iel place un itinéraires ; si le résultat est un 3, iel place une zone ; si le résultat est un 4, iel a le choix entre relancer le dé ou supprimer un élément déjà présent.

Quand la condition d'arrêt est atteinte, la personne qui parle finit sa description, puis le jeu s'arrête.

2. Il pourrait aussi s'agir d'une bataille, pendant quelques heures, d'une gerbe hadronique en quelques nanoseconde, ... vraiment, le sujet est large !

3. Quand quelqu'un le demande, quand tout le monde en a marre, quand une certaine heure sonne, quand les pizzas sont cuites, ... sont également de bon temps d'arrêt.

4. L'article Wikipédia Connexité (mathématiques) explique assez bien le sujet