

Action ou vérité ?

GN COURT POUR DEUX JOUEURS

Informations générales

Écrit par : Benoit Nicaise et Fabrice Wauthy (BE)

Nombre de joueurs : 2

Temps : 30 minutes

Matériel nécessaire : Aucun

Version : 1.0.1

Disponible en téléchargement libre sur
www.aboutlarp.be

Introduction

Deux connaissances se retrouvent et en profitent pour discuter de tout et de rien. Tout aurait pu bien se passer si l'une d'elle ne s'était soudainement pas décidé à mentir.

Règles

- Ce qui est dit par les joueurs est considéré comme étant la réalité.
- Si un joueur ressent émotionnellement le besoin que la conversation revienne sur un sujet moins tendu, il prononce la phrase : « Parlons d'autre chose ».
- Si un joueur ressent émotionnellement le besoin que le jeu s'arrête. Il prononce la phrase : « Restons-en là »
- Un bref mouvement de la main indiquant X nombre de doigts signifie que le joueur marque le passage à l'acte X.

Déroulement du jeu

Les actes

- Acte I : Introduction
- Acte II : Mensonge et découverte
- Acte III : Confrontation
- Acte IV : Résolution

Nous vous conseillons de consacrer une dizaine de minutes à chaque acte et de prendre un moment pour débriefer tout de suite après le jeu.

Acte I

Cet acte est destiné à enrichir la relation entre les deux personnes. L'intensité de la relation (Connaissances, amis, amis d'enfance, couple, collègues, ...) influencera sur les conséquences et la gravité du mensonge.

Durant cet acte, il s'agit donc simplement de construire cette relation à travers des discussions banales et des échanges de souvenirs par exemple.

Cet acte s'arrête lorsqu'un des deux personnages décide de mentir sur un point de son choix. Le joueur indique alors le mensonge par le signal hors-jeu indiqué dans les règles.

Acte II

L'acte deux débute par le mensonge d'un des deux joueurs.

Lorsqu'un des deux personnages ment, l'autre personnage commence à avoir des doutes sur la véracité du propos tenu. Le joueur peut alors faire évoquer à son personnage des éléments de son choix suggérant au personnage menteur qu'il a des doutes.

Acte III

L'acte III débute lorsque le joueur non menteur souhaite que son personnage devienne plus incisif dans ses propos en indiquant explicitement au personnage menteur qu'il ne croit absolument pas à son mensonge.

Le but de ce passage est de d'accuser le personnage menteur, de le pousser dans ses retranchements pour qu'il avoue son mensonge.

Ce passage est souligné par le joueur grâce à la gestuelle indiquée dans les règles.

Acte IV

L'acte IV se résume en une seule action décidée par le joueur au personnage menteur.

Cette action sera la solution choisie par le personnage pour clôturer la discussion. S'excusera-t-il ? Avouera-t-il ? Quittera-t-il le lieu ? Fera-t-il encore autre chose ? Quel que soit le choix de l'action, celle-ci suffisamment marquée pour clore définitivement la discussion.

C'est quoi qu'il arrive le personnage menteur qui aura le dernier mot du jeu (Littéralement).

La fin du jeu sera appuyée par une poignée de main ou par la sortie de la pièce du personnage menteur.

Variantes proposées

Jouer cette scène dans un lieu privé ou public. La présence ou non d'un public extérieur pourra faire varier la façon dont vous pourrez interpréter vos personnages.