

# j'aime un mille-pattes

un jeu d'Aura Belle

## mise en place

Préparez la partie : les joueuses et joueurs peuvent être aussi nombreux que vous le souhaitez, et vous avez besoin d'une chaise et d'un bandeau pour les yeux (même si, à la rigueur, la personne qui devrait porter le bandeau peut se couvrir ses yeux avec ses mains).

Après avoir joué quelques fois, vous envisagerez peut-être d'investir dans une boîte d'accessoires, en particulier lorsque vous jouez pour une fête ou dans une convention. Une excursion au magasin d'arts ou de jouets vous fournira quantité d'inspirations : il vous faut des objets d'une texture singulière, en particulier si elle provoque une forte réaction (du *slime*, des plumes, des tissus, etc.). Si vous jouez avec un large public, envisagez des objets voyants : il peut être amusant d'explorer la différence entre ce qu'un objet *est* réellement et ce que la personne qui raconte l'histoire en *perçoit*.

Si vous vous débrouillez techniquement, vous pouvez ajouter des effets sonores, des sons et même de la musique. A vous de voir, mais je garderais ça à un minimum – une partie du plaisir du jeu vient des effets sonores que les joueuses et joueurs créent eux-mêmes !

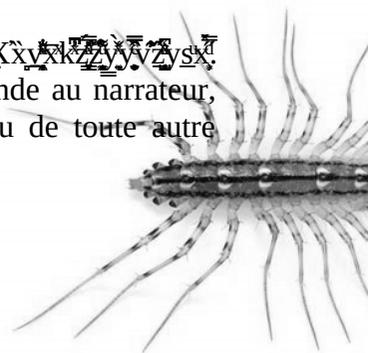
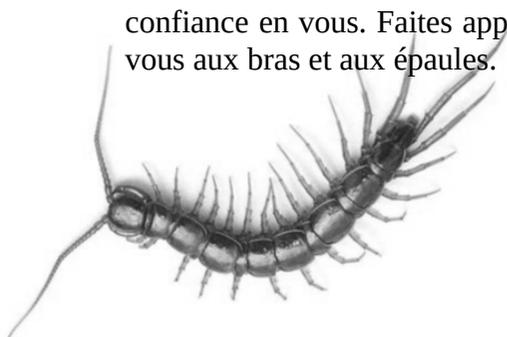
Prévenez bien tous les participantes et participants : si quelqu'un prend le rôle du narrateur, il doit s'attendre à être touché. Prenez le temps de discuter d'où chacun accepte d'être touché, et de ce qui met tout le monde en confiance. N'humiliez jamais le narrateur, qui a placé sa confiance en vous. Faites appel au bon sens et, en cas de doute, limitez-vous aux bras et aux épaules.

## jouer

*j'aime un mille-pattes* se déroule en plusieurs scènes. Dans chaque scène, un joueur ou une joueuse devient narrateur ou narratrice, s'assoit et place un bandeau sur ses yeux. Il ou elle raconte la scène du point de vue d'un humain tombé amoureux d'un mille-pattes géant maléfique extra-terrestre âgé de 10 000 ans nommé XxyxkZyVzysx. Le mille-pattes est aussi amoureux du personnage qui raconte l'histoire, mais il lutte contre ses mauvais penchants : manger des humains, tirer des lasers de la mort et tenter de conquérir le monde. Le narrateur doit décrire une scène incluant les deux personnages du point de vue de l'humain, et présente une journée ordinaire avec le mille-pattes géant : faire ses courses au supermarché, aller au cinéma ensemble, rencontrer les parents – pensez à des situations clichées de comédie romantique. Une scène se termine quand le narrateur le souhaite ou si la scène dure trop longtemps, comme vous le sentez.

Pendant que le narrateur raconte, les autres participantes et participants l'entourent et apportent des stimulus tactiles et auditifs qui s'ajoutent à l'histoire. Ils peuvent faire des bruits et des effets sonores (comme des explosions, des bruits de voitures ou des tirs de lasers), ou susciter des sensations physiques (comme toucher le narrateur, toucher sa chaise ou le toucher avec des objets). Le narrateur réagit à ces sensations et les incorpore dans l'histoire. Les autres joueuses et joueurs ne peuvent pas spécifier ce que ces sons et sensations signifient selon eux : tout reste à l'interprétation de la personne qui raconte. Quelle que soit la sensation, c'est le narrateur qui décide sa signification et comment il souhaite l'incorporer dans l'histoire. Les autres joueuses et joueurs doivent simplement s'adapter et prendre en compte cette interprétation.

Pensez aux bruits particuliers produits par XxyxkZyVzysx. Assurez-vous que le mille-pattes s'exprime et réponde au narrateur, que ce soit en grognant, en sifflant, en hurlant, ou de toute autre manière encore.



Celles et ceux qui entourent le narrateur n'ont pas le droit de parler et ne peuvent utiliser que des effets sonores. Ils peuvent imiter la parole humaine ou sous-entendre qu'une personne parle, mais ils ne peuvent pas communiquer d'idée ou reproduire une langue spécifique.

Après la scène, le narrateur rejoint les autres joueuses et joueurs et l'un ou l'un d'entre eux raconte à son tour. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'histoire parvienne à son terme. À vous de décider combien de temps elle dure, mais un bon indicateur est que chaque personne puisse raconter deux scènes.

### remarques

Ce jeu marche bien avec un large public, mais ne vous laissez pas entraîner par une foule où les sons fusent au hasard. Vous devez poser des règles : par exemple divisez le public en petits groupes et laissez chaque groupe s'exprimer à son tour, en ajoutant un son ou une sensation physique à votre signal, à quelques moments d'intervalle. Veillez bien à ce que la partie ne devienne pas trop chaotique et à ce que personne ne franchisse de limite.

La continuité n'a pas d'importance. Les scènes n'ont pas besoin d'être connectées. L'intrigue n'a pas besoin d'être structurée et les personnages (y compris le narrateur) peuvent être entièrement remaniés, tant que tout le monde passe un bon moment. La seule exception à cette règle est le mille-pattes. Le mille-pattes est immuable. Le mille-pattes ne peut être altéré. Le mille-pattes ne peut pas changer.

**Ne changez rien au mille-pattes.**



*j'aime un mille-pattes*

version originale : *my centipede boyfriend*

Aura Belle – [auramakesgames.itch.io](http://auramakesgames.itch.io) – mai 2017

traduction par Fabien Hildwein – [alcyon-jdr.com](http://alcyon-jdr.com) – juin 2023

Ce jeu est gratuit, diffusez-le généreusement !

Ce jeu a été rendu possible grâce au soutien de mes sympathiques patrons, notamment :

Jessica Hammer, Aaron Friesen, anna anthropy, Sam Anderson, Thomas Novosel, Stuart Chaplin, Rob Abrazado, Charlie Etheridge-Nuun, Taylor Smith, Kathryn Hymes, Vincent Baker, Brad Gravett, et James Stuart.

*special thanks to the caitlynn belle braintrust*

*special thanks to bugs*

*special thanks to you, you pretty bb*