

# Le mystère de la Chaussette solitaire

*Un jeu créé pendant les Frappé.e.s du Game #2 par  
Annick Bertrand, Céline Delincé, Sophie De Coster,  
Nathalie Gautier et Hélène Van Kerrebroeck*

Partez sur les traces de la chaussette solitaire en embarquant dans une aventure collective qui vous réserve de nombreuses surprises ... et surtout de nombreux choix à poser !

Décider ensemble, cela arrive très souvent mais l'exercice n'est pas pour autant aisé et fait appel à des outils adaptés.

Pour percer le mystère de la chaussette, étape par étape, vous devrez choisir et utiliser l'outil qui vous fera perdre le moins de temps et d'engagement pour décider ensemble de l'étape suivante.

1

## Pour qui ?

Il faut entre 4 et 8 participants pour jouer au Mystère de la chaussette solitaire.

## Avec quel matériel ?

### Matériel fourni

- 25 cartes **Action** numérotées de 0 à 24
- 8 cartes **Outil** pour les 7 outils de décision + 1 carte de synthèse
- 4 cartes **Rôle** : 3 cartes « Expert » + 1 carte « Chef »
- 30 cartes ressources: 15 cartes **Temps** + 15 cartes **Engagement**
- 1 carte **Maître du jeu** pour désigner le joueur qui lit l'action

### Matériel non fourni

- Un dé ou une pièce de monnaie pour la mise en œuvre de l'outil de décision « Tirage au sort »
- Des gommettes et des post-it pour la mise en œuvre de l'outil de décision « Vote à points »

2

## Règles du jeu

### Mise en place

- 1 Libérez un espace assez grand pour y jouer et disposer un ensemble de cartes.
- 2 Prenez les 4 cartes **Rôle** et distribuez-les à 4 membres de l'équipe, sur base du classement décroissant des longueurs de cheveux des participants. Ces cartes peuvent être dévoilées. Elles vous seront peut-être utiles pour prendre des décisions.
- 3 Placez à vue les 2 tas de cartes ressources : **Temps** et **Engagement**
- 4 Placez les 7 cartes **Outil** et la **carte de synthèse** sur votre table et si besoin, prenez connaissance du petit descriptif au verso de chaque outil.
- 5 Placez les cartes **Action** en pile numérotée par ordre croissant, la carte 0 étant la carte départ.
- 6 Donnez la carte **Maître du jeu** au joueur le plus jeune. À chaque nouvelle carte piochée, le joueur qui détient la carte la passera à son voisin de droite.

3

## Déroulement de la partie

Ce jeu de cartes se joue de façon coopérative.

À chaque étape, tous les joueurs sont donc impliqués.

Le joueur qui détient le carte **Maître du jeu** débute la partie avec la carte 0 qu'il lit à voix haute. Celle-ci contient les consignes pour débiter l'histoire.

Pour chaque nouvelle carte, vous devez choisir (dans l'ordre) :

1 **Un outil de décision** parmi ceux repris en bas de la carte. Ce choix est posé par le joueur qui détient la carte **Maître du jeu**. L'outil sera choisi en fonction de sa pertinence dans la situation évoquée. Pour faire le bon choix, le nombre d'étoiles présentes sur la carte vous guidera sur l'importance de la situation.

▲ Attention, le choix d'outil aura un impact sur les ressources **Engagement** et **Temps**.

📄 Certains outils de décision nécessitent l'utilisation de matériel :

- Lorsque vous tirez au sort, utilisez un dé ou une pièce de monnaie

4

- Lorsque vous choisissez le vote à points, utilisez des gommettes et des post-it

📄 Pour les 2 outils de décision **Délégation**, les cartes **Rôle** sont utilisées :

- Pour l'outil **Délégation autoritaire**, c'est le **Chef** qui décide
- Pour l'outil **Délégation expert**, les 3 experts décident entre eux de celui ou ceux qui possèdent l'expertise nécessaire pour décider.

2 **Une proposition** pour continuer l'aventure.

Ce choix est posé en collectif avec l'outil choisi. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le pion totem qui prend la décision finale.

Lorsque le choix est posé, retournez la carte **Action** et prenez connaissance :

- de l'impact de l'outil de décision que vous avez utilisé. Défaussez-vous si nécessaire du nombre de cartes **Temps** et **Engagement** repris sur la carte.
- de la carte **Action** suivante correspondante

5

Recommencez la démarche jusqu'à la fin de la partie.

## Fin de partie

La partie peut se terminer soit :

- Parce que vous avez épuisé vos tas de cartes **Temps** ou **Engagement**
- Parce que vous avez fait un choix qui termine votre aventure : soit vous avez résolu le mystère de la chaussette solitaire, soit vous avez échoué !



FormaForm



Editeur resp. : Gaëlle Boulet, avenue Einstien, 2A  
1348 Louvain-la-Neuve (Belgique)