

ARGUMENTUM

L'art de ne jamais avoir tort

MATÉRIEL

- 1 paquet de cartes d'argument fallacieux
- 1 paquet cartes de scénario
- 5 cartes mémo
- 3 cartes de Règles de jeu

RÉSUMÉ DU JEU

Les joueurs vont à tour de rôle essayer de faire deviner une carte d'argument fallacieux à une majorité d'autres joueurs, au cours d'une saynète d'improvisation à partir d'un scénario tiré au hasard.

1. LE PIOCHEUR

Le piocheur tire une carte de scénario et la lit à voix haute.

2. LE BARATINEUR

Le baratineur sera chargé de conduire l'argumentation du scénario, pour illustrer l'une de ses cartes d'argument fallacieux. Son objectif sera de faire deviner cette carte à une majorité d'autres joueurs, sans toutefois que tout le monde ne la découvre.

3. LA SAYNÈTE

Le piocheur amorce le débat. Le baratineur et le piocheur disposent alors d'une minute pour improviser une discussion durant laquelle le baratineur va tâcher d'utiliser le type d'argument indiqué par la carte qu'il a choisie.

4. LE JURY

A la fin de la saynète, chaque membre du jury choisit parmi ses propres cartes celle qui se rapproche au mieux de l'argumentation entendue et la pose face cachée avec celle du baratineur. Celui-ci ramasse les cartes, les mélange et les révèle. Quand le jury est prêt, sans concertation, chacun de ses membres désigne simultanément la carte qu'il pense avoir été jouée par le baratineur.