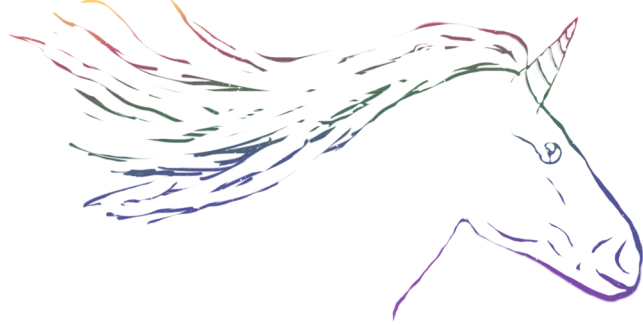


# Do Unicorns Eat Carrots?



Auteurs : Simon Giraud, Nielisson Mendonça da Silva, Rabah Zahi, Pierre Gemp.

Date : 06/11/2017

Nombre de cartes sur chaque catégories:

4 cartes indices

18 cartes Attirance

18 cartes Sexe à la naissance

18 cartes Expression du genre

18 cartes Identité de genre

12 cartes Bonus

24 cartes Révélation (4 par joueurs)

63 cartes Situations

Nombre de joueurs, âge :  
3 à 6 joueur  
12+

## Objectif du jeu et une courte description de l'esprit global

Chez nous autre, être humain, la perception de notre propre identité se révèle très intime et varié. Tout comme le nombre de possibilité de partie différentes au jeu d'échec, nous pouvons dire qu'il y a autant de variété d'être humain que de nombre d'atome dans l'univers.

Loin d'offrir cette infinie richesse, ce jeu propose cependant d'explorer un petit échantillon de certaines de ces possibilités afin d'aller à la rencontre de l'autre, sans jugement, avec le sourire et la légèreté pour le simple plaisir découvrir ces trésors de personnalités.

## Détail des définitions importantes

Ce jeu propose 4 catégories permettant de définir des personnalités multiples directement inspirés de la licorne de genre.

**Ces catégories sont présentes ici dans le but de proposer un jeu facile d'accès et compréhensible.**

**Bien entendu, ce classement ne permet pas de décrire l'ensemble du panel de perception d'identité qui reste propre à chacun.**

**Il a notamment été fait le choix de limiter chaque catégories à 3 possibilités (masculin, féminin, neutre) pour permettre l'équilibre du jeu. Ce choix est purement ludique et ne reflète en aucun cas un parti pris quelconque.**

## IDENTITÉ DE GENRE



**Identité de genre** : c'est la manière dont une personne se perçoit d'un point de vue des genres à l'intérieur de lui même. Cela ne dépend pas des autres et n'est pas forcément visible de l'extérieur. En rapport direct avec les ressentis intime.

/// **Homme** : La personne se ressent connectée à l'identité masculine par exemple sur les valeurs masculines communément admises.

/// **Femme** : La personne se ressent connectée à l'identité féminine par exemple sur les valeurs féminines communément admises.

/// **Neutre** : La personne ne se ressent pas connecté ni à l'identité masculine, ni féminine mais à une identité plus neutre.

## EXPRESSION DU GENRE



**Expression de genre** : c'est la manière dont une personne se présente dans la société. Cela dépend de la personne mais aussi de l'extérieur car le regard varie d'une personne à l'autre. Par exemple, la robe est dans certaines cultures un vêtement purement féminin alors que dans d'autres cultures, c'est clairement masculin.

/// **Homme** : La personne s'habille et se comporte dans la société d'une manière purement admise par la norme comme masculine.

/// **Femme** : La personne s'habille et se comporte dans la société d'une manière purement admise par la norme comme féminine.

/// **Neutre** : La personne s'habille et se comporte dans la société d'une manière ne s'apparentant ni au masculin, ni au féminin.

# Do Unicorns Eat Carrots?



**Sexe assigné à la naissance :** A la naissance, le médecin déclare une identité de sexe après examen médical visuel. Cette examen s'avère juste la plupart du temps, excepté dans certains cas où le sexe identifié est moins binaire.

/// **Homme :** A la naissance, la personne possède les chromosomes masculins, les organes génitaux masculins ainsi que les hormones correspondantes.

/// **Femme :** A la naissance, la personne possède les chromosomes féminins, les organes génitaux féminins ainsi que les hormones correspondantes.

/// **Intersexe :** A la naissance, la personne possède des chromosomes féminins, masculins ou un mélange des deux. Elle possède également, tout du moins en partie, les organes génitaux des deux sexes ainsi qu'un mélange d'hormones

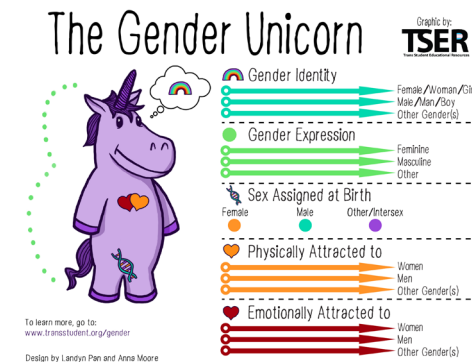


**Attirance (sexuelle et/ou amoureuse) :** C'est le type d'attraction sexuelle et/ou amoureuse qu'une personne ressent. En réalité, il est plus pertinent de séparer les deux types d'attractions, sexuelle et amoureuse, mais pour faciliter l'équilibrage du jeu, le choix a été de les rassembler.

/// **Homme :** La personne est attirée en majorité par les personnes se présentant comme plus masculine en tant qu'expression de genre.

/// **Femme :** La personne est attirée en majorité par les personnes se présentant comme plus féminine en tant qu'expression de genre.

/// **Neutre :** Soit la personne n'a pas d'attraction sexuelle et/ou amoureuse, soit elle est attirée par des personnes avec une expression de genre neutre.



## Préparation

Chaque joueur tire au hasard l'identité incarnée pour la partie :

■ Les cartes "*Identité de genre*" sont mélangées et chaque joueur tire une carte cachée aux autres joueurs.

■ Les cartes "*Expression de genre*" sont mélangées et chaque joueur tire une carte cachée aux autres joueurs.

■ Les cartes "*Sexe assigné à la naissance*" sont mélangées et chaque joueur tire une carte cachée aux autres joueurs.

■ Les cartes "*Attirance*" sont mélangées et chaque joueur tire une carte cachée aux autres joueurs.

Chaque joueur prend également 4 cartes "révélation" dans sa main, Homme, Femme, Neutre et Intersexe.

Les paquets de cartes histoires "Où",

"Quand" et "Avec qui ?" sont mélangés indépendamment et les 3 paquets sont posés face caché au centre de la table.

Les 4 cartes "indices" sont posées sur la table.

## Règles du jeu

◆ Le joueur le plus jeune commence et est désigné comme "conteur".

◆ Le conteur choisit pour son tour un "confident". Les autres joueurs sont désignés comme les "médissants".

◆ Le conteur retourne une carte de chaque paquet des cartes histoires face visible pour tout le monde.

◆ Après avoir pris connaissance des cartes histoires visibles, le conteur donne une carte "indice" à son confident : il va tenter en racontant une histoire sur son identité de faire deviner le genre associé à la catégorie transmise en indice à son confident.

◆ Attention, les autres joueurs peuvent également deviner ce qu'il cherche à dire, ce que le conteur doit chercher à éviter.

◆ Le conteur raconte son histoire en utilisant obligatoirement chacun des mots des cartes histoires.

◆ Lorsque le conteur raconte son histoire, il y a deux possibilités :

❖ Le confident peut interrompre en disant "Révélation !". Il désigne

# Do Unicorns Eat Carrots?

alors aux médissants la catégorie de confiance de ce tour.

- ❖ Les médissants ont deux possibilités :
  - ♦ Suivre et dire "je prend le risque"
  - ♦ Suivre et "comme un mouton"

❖ Un des médissants peut interrompre en disant "Révélations !". Il désigne alors aux autres médissants et au confident la catégorie pour laquelle il pense avoir décelé une confiance. **Que ce soit la catégorie de l'indice du confident ou non, c'est la catégorie désignée par le médissant qui est retenue pour être découverte pendant ce tour.**

- ❖ Les autres médissants et le confident ont deux possibilités :
  - ♦ Suivre et dire "je prend le risque"
  - ♦ Suivre et "comme un mouton"

◆ Dans les deux cas décrits ci-dessus, après désigné la catégorie à découvrir pour ce tour, tous les joueurs, autres que le conteur, posent une carte révélation face cachée devant eux.

◆ Le conteur retourne à son tour la carte de la catégorie à découvrir pour ce tour.

◆ Les points sont calculés de la manière suivante :

- ❖ Le confident trouve une bonne réponse du conteur. Conteur : +1 point
- ❖ Le confident ne trouve pas la bonne réponse du conteur. Conteur : 0 point
- ❖ Le confident trouve une bonne réponse du conteur et il a dit "confiance" en 1er. Confident : +1 point

❖ Le confident ou les médissants trouvent une bonne réponse du conteur et ils ont pris un risque. Joueurs : +2 points

❖ Le confident ou les médissant trouvent une bonne réponse et ils ont suivis comme des moutons. Joueurs : +1 point

❖ Le confident ou les médissants ne trouvent pas une bonne réponse du conteur et ils ont pris un risque. Joueurs : -1 point

❖ Le confident ou les médissants ne trouvent pas une bonne réponse du conteur et ils ont suivis comme des moutons. Joueurs : 0 point

◆ A la fin du tour du conteur, il a donc révélé aux autres joueurs une des catégories constituant son identité. Il retourne alors cette carte face visible devant lui.

◆ Au tour suivant, le joueur à la gauche du conteur prend le rôle du conteur et choisi à son tour un confident. Le tour se déroule comme à la phase précédente.

◆ Au cours de la partie, le conteur ne peut reprendre deux fois le même confident sauf lorsqu'il n'a plus le choix (pour 3 ou 4 joueurs). Si c'est le cas, il est obligé d'alterner à chaque tour.

## Fin du jeu / Conditions de victoire

► La partie est terminée après 4 tours de conteurs pour chaque joueur lorsque les 4 cartes d'identité sont révélés pour tout le monde.

► Le joueur gagnant est celui qui a le plus de point.

## Un exemple de tour

Franck, Julie et Dominique joue ensemble.

Franck tire les cartes identités suivantes :

- "Attirance" : Neutre
- "Identité de genre" : Femme
- "Expression de genre" : Homme
- "Sexe assigné à la naissance" : Intersexe

C'est le plus jeune autour de la table, il commence donc à être conteur. Il choisit pour ce tour Dominique comme confident.

Il retourne les cartes :

- ❖ Quand : "Au réveil"
- ❖ Où : "Dans un ascenseur"
- ❖ Avec qui : "Avec Captain America"

Ce tirage lui inspire une histoire sur son expression de genre, il donne donc à Dominique la carte indice "expression de genre", invisible pour les yeux de Julie.

Il commence donc son histoire : *"C'est un matin, au lendemain d'une soirée beaucoup trop arrosée, je me suis retrouvé dans un ascenseur. Et là au réveil, j'ouvre les yeux et j'ai halluciné sur qui je voyais. A mon avis, c'était un peu les restes de ma soirée mais il y avait Captain America à côté de moi... Dans l'ascenseur. Et là, il commence à me raconter sa vie. C'était vraiment*

*bizarre. Il m'a fait des révélations sur lui, des trucs de fou, que l'on aurait jamais imaginé, surtout par rapport à son image à l'américaine. Et en faite, petit à petit, je me suis rendu compte qu'il était entrain de me draguer. J'ai halluciné, je m'étais pas attendu à ça."*

A ce moment là de l'histoire de Franck, Dominique crie : "Révélations !".

Dominique précise alors à Julie que sa révélation porte sur l'expression de genre. Julie pense savoir la bonne réponse par rapport à cette catégorie et décide donc de suivre en prenant un risque.

Dominique pose alors face cachée la carte révélation "Homme" alors que Julie pose face cachée la carte révélation "Femme". Les deux cartes sont retournées en même temps.

Ainsi les points sont réparties de la manière suivantes :

- 1 point pour Franck car Dominique, son confident sur ce tour, a trouvé la bonne réponse
- 1 point pour Dominique car il a trouvé la bonne réponse
- -1 pour Julie car elle n'a pas trouvé la bonne réponse et qu'elle a pris un risque

La carte expression de genre "Homme" de Franck est donc retournée face visible devant tout le monde.

Julie, situé à gauche de Franck, prend le rôle de conteur pour le prochain tour.