

# SHABADABADA

## COMPOSITION DU JEU:

### 2 Cartes avec les règles

### 54 Cartes "Mots" (en voici 3 exemples)



recto verso recto verso recto verso

### quelques uns des autres mots figurant sur les cartes

mère, maman, père, papa, matin, soir, bleu, rose, mort(e), vie, garçon, fille, mer, terre, marin, bateau, chemin, rue, printemps, été, corps, coeur...  
black, white, (to) want, (to) take, bad, house, (to) dream, bed, old, little, town, stranger, eye, head, hand, foot, (to) need, life, heart, body ...  
On ne va tout de même pas vous donner toute la liste ;-)

## RÈGLE DU JEU:

Pour commencer, les joueurs se répartissent en deux équipes, de minimum deux joueurs chacune. Les cartes "Mots" sont ensuite triées face blanche / face noire puis battues. Les joueurs en tirent onze et les placent en pile afin de former une pioche. Ils écartent les autres cartes qui ne seront pas utilisées au cours de la partie. La première équipe est désignée aléatoirement.

- Les couleurs ne donnent aucune indication de difficulté, elles permettent d'éviter de rejouer toujours avec les mêmes mots.

- Pour une partie plus longue, les joueurs peuvent, d'un commun accord, choisir de tirer treize ou quinze cartes, voire plus s'ils veulent y passer la nuit. Le seul impératif est de toujours jouer avec un nombre impair de cartes afin d'éviter aux deux équipes d'être ex-aequo.

**Pour continuer,** l'un des joueurs de la première équipe retourne la première carte "Mots" de la pioche.

Tous les joueurs de cette équipe s'efforcent alors de trouver un extrait de chanson, de comptine ou de poème (pour ceux qui seraient à la fois érudits et bloqués sur le chant, et à condition que le poème soit déclamé !) comprenant l'un des mots proposés. Il faut chanter au minimum une phrase ou réciter un vers complet. C'est ensuite aux joueurs de la seconde équipe de trouver à leur tour un extrait de chanson ou de poème avec l'un des mêmes mots. Le tour se poursuit ainsi tant que les équipes trouvent alternativement un extrait correspondant à la carte. Dès qu'une équipe "cale", l'un des joueurs de l'équipe adverse commence un compte à rebours, de dix à zéro. S'il arrive à zéro, son équipe remporte la carte.

- Il est conseillé, et avisé, de laisser un temps de réflexion raisonnable avant d'entamer le compte à rebours sous peine d'avoir rapidement un retour de bâton... L'équipe qui a perdu commence le tour suivant en retournant une nouvelle carte "Mots".

### Précisions:

- Les joueurs chantent ou récitent un extrait avec, au choix, le mot en anglais ou le mot en français.

- Afin de faciliter la tâche des joueurs, certaines cartes comprennent plusieurs mots : chacun choisit celui qu'il préfère dans son extrait de chanson.

- Les verbes sont indiqués à l'infinitif : ils peuvent être conjugués.

- Il existe quelques cartes spéciales dont le texte est inscrit en italique. Elles proposent, non pas des mots, mais des thèmes. Là chacun peut s'en donner à coeur joie avec, par exemple, les Paulette, Isabelle, Lucie, Germaine, Daniéla...

- Il est interdit de chanter deux extraits d'une même chanson pour un même mot. Il est par contre autorisé de chanter un extrait d'une chanson déjà citée pour un mot différent.

### Fin de la partie:

la partie s'arrête quand la pioche est épuisée. L'équipe qui a gagné le plus de cartes remporte la victoire.

- Un dernier conseil, soyez vigilants ! Il existe certaines joueuses de ma connaissance qui remplacent facilement un mot par un autre avec un aplomb incroyable. Et si l'équipe adverse ne réagit pas immédiatement, la partie continue comme si de rien n'était !