

# La Société Française des Explorateurs Mythographes

*est heureuse de vous offrir un divertissement auquel on se peut livrer entre gens de bonne compagnie. Il évoque une discussion à bâtons rompus entre mythographes. Cet amusement cérébral est pourvu d'instructions faciles pour apprendre à le bien jouer. Il est prévu pour deux personnes, mais il est certainement transposable à un nombre plus élevé de joueurs en l'adaptant un tant soit peu. Il se joue par correspondance écrite, afin d'en rendre plus aisé, le comptage des points. C'est pourquoi nous vous conseillons de le pratiquer par courrier postal ou tout autre moyen écrit qui vous semble approprié.*

**Préparation** : chaque joueur écrit secrètement trois mots sur des feuilles. Ces mots sont des noms communs, tels que : volcan, soleil, pluie, serpent, bouclier, temple... Deux d'entre eux sont tirés au sort et exposés à la vue de tous. Celui qui reste est le mot secret du joueur.

**Jeu** : Un joueur entame la partie et annonce : « Très cher collègue, avez-vous déjà entendu parler de... » et il cite un dieu, une tribu, un héros ou un personnage inventé de toute pièce à partir d'un ou de plusieurs des mots exposés. Cette question implique une réponse positive ou négative.

L'autre joueur se doit de répondre par l'affirmative « oui » en étayant un peu, puis il pose une question nécessitant une réponse par oui ou par non. À son tour, son adversaire répond alors par l'affirmative, et ainsi de suite.

Les joueurs s'approuvent donc en permanence, tout en inventant un mythe. Cela s'élabore dans une discussion aimable entre gens bien élevés. On se complimente, on se félicite, on s'encourage. On prend soin de faire des questions et des réponses courtes.

**Mot secret** : pour gagner des points, on s'efforce d'insérer son mot secret le plus possible dans la conversation. Mais il ne faut pas se faire piéger. En effet, si on a deviné le mot secret de l'autre, on répond, lorsque vient son tour, par la négative : « Non ! ». Puis, toujours en arguant dans la logique de la discussion, on cite le mot que l'on pense secret.

Si le mot est juste, l'interlocuteur conclut et l'aimable discussion prend fin. Sinon, il marque 1 point et reprend le dialogue, comme si de rien n'était.

**Fin** : la partie se termine quand un mot secret est trouvé ou si un joueur dit avoir cité son mot secret pendant au moins dix tours. Dans ce dernier cas, le joueur concerné prend soin de le signaler et il crée une conclusion plaisante à la discussion.



**Comptage des points** : quand un joueur cite son mot secret, une ou plusieurs fois pendant son tour, il marque 1 point.

- Qui trouve le mot secret de son adversaire a l'avantage de marquer 3 points supplémentaires.

- Qui déclenche la fin de partie et a cité son mot secret pendant au moins 10 tours a l'avantage et marque 3 points supplémentaires.

Celui qui a le plus de points emporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a un avantage est déclaré vainqueur.

*La Société Française des Explorateurs Mythographes est un divertissement de pak., conçu en mai 2011 pour le concours **Çasus No** de jdr en 1 page sur le thème « Mythe » et inspiré du [Kazekami Kyoko Kills Kublai Khan](#), de Jonathan Walton.*