

# PLURY ONE

Testé par Anael Verdier



Lassés des soirées Pictionary, Trivial Pursuit ou de la dernière adaptation d'un jeu télévisé populaire ? Plury One propose une alternative avantageuse aux classiques du jeu grand public. Que vous soyez en famille ou entre amis, le « jeu des questions sans réponse » est pour vous.

Auteur : Pascal Desclos  
 Éditeur : Valoremis  
 Joueurs : 2 et +  
 Age : 7 ans et +  
 Durée : 60 Min  
 Prix conseillé : 40 €  
 Disponibilité : Boutiques spécialisées

- Un jeu grand public différent !
- Un jeu « philosophique » ouvert à tous.
- Invite à la communication



- Le plateau peut faire oublier le vrai but du jeu.

Vous aimerez si vous avez aimé...

- Communiquer
- Il Était une Fois
- les jeux « différents »
- les concepts audacieux.

## Une belle surprise.

Le concept surprend au départ : ça ressemble à un jeu de « trivia », avec un parcours, des pions, un sablier et des cartes questions, mais ce n'en est pas un. Il n'y a pas, pour les questions de Plury one de « bonne » ou « mauvaise » réponse, il n'y a que celle que vous proposerez. Les questions sont ouvertes et concernent autant vos goûts (« citez six légumes que vous aimez ») que vos idées (« selon vous, qu'est-ce que la richesse aujourd'hui ? ») ou votre capacité d'imagination et vos talents de conteur (à partir d'éléments donnés, inventez une histoire d'un genre imposé). Quand vous avez fini votre réponse, ou que les deux minutes imparties sont écoulées, les autres joueurs votent pour savoir si vous les avez convain-

cus ou non. Si vous obtenez une majorité de oui, vous avancez votre pion et gagnez des points.

## Un jeu vraiment fait pour tous.

L'avantage manifeste de Plury One sur ses cousins, c'est que tout le monde peut y jouer et que tout le monde est sur un pied d'égalité. Au contraire des jeux dits de culture ou de connaissances, rien ne vous distinguera de vos adversaires à part votre inventivité. Les batailles d'ego sont évitées et le jeu en devient tout de suite plus convivial.

Toujours à l'inverse de ses cousins, Plury One encourage la créativité et la communication, il ne stimule pas seulement la mémoire. L'imagination, la capacité d'analyse, la vivacité d'esprit, la rhétorique, sont aussi sollicitées et mises en avant.

## Commencer par lâcher prise.

Si au début il y a une certaine gêne à se laisser aller à des réponses véritablement originales, les joueurs s'approprient peu à peu et les barrières tombent. Chacun s'en donne à coeur joie et laisse émerger toute sa richesse interne. Les joueurs sont libres d'établir leurs propres

critères pour juger de la qualité d'une réponse : l'humour, la capacité de persuasion, l'effort d'imagination: c'est à chacun de voir à quoi il est le plus sensible.

comme Plury One où c'est un vote qui détermine l'avancée des pions, le plateau est un obstacle, la porte ouverte à l'anti-jeu. Le mauvais joueur, celui qui n'a rien compris, votera systématiquement « non », pas parce qu'il n'est pas convaincu mais parce qu'il veut gagner. Le plateau risque d'écarter certains joueurs du vrai but du jeu : la communication.

## Un jeu pour communiquer.

Plury One, pourtant, n'est pas destiné à ces joueurs. Les questions posées sont trop intimes, demandent trop d'investissement personnel dans les réponses pour intéresser ceux-là qui ne cherchent qu'à étaler leur science ou à passer la case « arrivée » les premiers. Tout au contraire, Plury One invite à la communication, il propose à ses joueurs de vraiment faire connaissance.

Apprendre à se connaître mutuellement : on découvre les goûts et les idées de ses amis. Mais aussi apprendre à se connaître soi-même : en réfléchissant sur ses propres conceptions du monde, de la morale, ou de concepts qu'il utilise au quotidien, le joueur reprend contact avec ses idées. En répondant aux questions d'imagination, il exerce ou découvre ses talents de conteurs et renoue avec ses rêves, avec son univers personnel. Le temps d'un sablier devient celui de l'improvisation, du récit. La fiction prémâchée quitte les esprits, remplacée par les délires narratifs de joueurs qui retrouvent leur fraîcheur.

## Un jeu vraiment différent.

Rien à voir, donc, avec un jeu de trivia. Plury One pourrait être qualifié de jeu philosophique, au sens le plus noble du terme, puisqu'il met en oeuvre le début d'une réflexion sur soi et sur le monde. Mais que cela ne vous effraie pas, Plury One est bien d'abord un jeu, le plus convivial, peut-être, des jeux à question.



## Le plateau distrait.

Comme souvent dans ces jeux, le plateau est inutile. Ce qui compte, ce n'est pas de savoir qui va gagner, c'est de jouer. Pire, dans un jeu