

Ambiance, règles et consignes

L'Amérique protestante

Nous sommes aux Etats-Unis d'Amérique, dans l'état de Caroline du Sud, en 1997. Bill Clinton a été réélu pour un second mandat et il ne se passe strictement rien de particulier cette année-là. Dans le monde, il y a bien quelques catastrophes naturelles, quelques guerres et crash d'avion, quelques lancements spatiaux et Mariah Carey cartonne au box-office.

Le quartier de Spring Flower à Summerville est une petite banlieue résidentielle riche et à grande majorité WASP : White, Anglo-Saxon, Protestant. Comme souvent en Amérique, il s'agit d'un protestantisme évangélique. Ce mouvement prône l'importance du message de la Bible (où tout ce qui est écrit est vrai) et l'importance de propager la parole de l'Evangile. Les familles Spender et Spencer fréquentent l'Eglise Evangélique de la Rédemption Finale. C'est une église qui est gérée localement, par les fidèles. Les protestants n'ont pas de clergé (le pape, c'est bon pour les catholiques) et chaque communauté choisit son pasteur parmi l'assemblée des fidèles. Le pasteur de la communauté est le révérend Mason, qui va bientôt prendre sa retraite en Floride : il a clairement laissé entendre qu'il désignerait son successeur, et il est certain que la communauté suivra son choix. Le pasteur est une personne comme les autres, qui peut se marier, avoir des enfants et qui dans certaines communautés peut même être une femme (encore une fois, on est pas chez les catholiques).

Le dimanche, c'est la messe mais surtout c'est une journée de rencontre et de partage. On s'invite, on fait des activités en commun, on goûte le bonheur d'être dans une communauté où tout le monde se connaît et vénère le même Dieu (on ne vénère pas les saints, et on rend encore moins un culte à la Vierge Marie, ça c'est les... catholiques, vous l'aurez compris).

On vit dans cette contradiction permanente où il faut aimer son prochain comme soi-même mais fustiger les mœurs dissolues des brebis égarées, où on parle d'amour en permanence tout en interdisant les relations sexuelles hors mariage et où l'on fait la charité aux pauvres tout en promouvant le travail et le capitalisme. C'est une frange très conservatrice de l'Amérique mais ce sont aussi des croyants qui essaient jour après jour d'être de meilleures personnes, avec une pointe d'hypocrisie et une franche humanité.

Les relations familiales

Le jeu familial est au centre de Garden-Party à Summerville. Nous rappelons simplement ces points : dans une famille, ce n'est pas parce qu'on est fâché qu'on ne s'aime pas au moins un petit peu, aucun enfant n'est complètement insensible à l'autorité parentale et aucun parent n'est totalement inflexible. On rappelle qu'un adolescent ne se comporte pas toujours comme un adulte. On ne cherche pas un jeu qui soit une suite ininterrompue de conflits : la garden-party reste un bon moment que personne n'a intérêt à saboter.

Horaires

Le jeu commencera à 10h30, aussi nous vous invitons à être sur place, au 48 avenue Georges Clemenceau 33400 Talence, à 10h précise. Pensez à nous prévenir dès que possible si vous avez du retard.

Nous commencerons par une scène interne à chaque famille jusqu'à environ 11h, qui sera l'occasion pour chacun de se calibrer sur le jeu familial. Ce sera d'ailleurs une scène pendant laquelle les deux familles termineront de se préparer pour la garden party. Vous pourrez donc en profiter pour terminer votre costume comme vous maquiller ou nouer votre cravate.

Le jeu se clôturera aux environs de 18h30, et nous passerons "Losing my Religion" de R.E.M. à 30 minutes de la fin pour signifier son approche. Nous passerons une autre musique pour annoncer la fin du GN. Il ne s'agira pas de stopper net le jeu, mais chacun devra au long de cette courte musique arrêter de jouer, et nous vous invitons à garder le silence jusqu'à la fin. Il sera possible de rester sur place pour la soirée pour un moment hors jeu en bonne compagnie.

La nourriture

Chaque joueur et joueuse devra apporter de quoi garnir la table de la garden party. Nous vous mettrons en contact entre membres d'une même famille afin que vous prépariez un repas complet à 5, pour 5, qui sera ensuite mis en commun avec celui de l'autre famille. L'organisation prévoit les sodas et les bières ainsi que le charbon pour le barbecue. Favorisez des plats froids ou à placer sur une grille ou une plancha. Seront également utilisables une friteuse à huile, deux frigo, un four et un micro-onde.

Il ne s'agit pas d'un concours de cuisine HJ. Nous vous invitons à faire au mieux en fonction de vos compétences, de vos finances et surtout de votre envie. Nous précisons aux plus enthousiastes qu'ils n'ont pas à nourrir 12 personnes à elles seules. Les restes serviront néanmoins à l'after.

Pour les personnes prévoyant des plats végétariens ressemblant à des plats carnistes, comme des saucisses ou nuggets végé, afin de le signifier en jeu il s'agira d'aliment "du Kentucky". Nous parlerons donc dans cet exemple de saucisses du Kentucky ou de nuggets du Kentucky. Si vous avez d'autres spécificités alimentaires, nous considérerons que votre personnage a les mêmes, et nous vous invitons d'ailleurs à prévoir des aliments en conséquence

Les habitudes

L'intérieur

Pendant une garden party, il est certes impoli de rentrer chez soi avant la fin de l'événement, mais la bienséance autorise néanmoins quelques écarts lorsqu'il s'agit de passer aux sanitaires ou de répondre au téléphone. Bien que le fait de s'isoler ainsi pour toute autre activité soit mal vu, les Spencer et les Spender ont commencé à permettre aux enfants de rentrer à l'intérieur pour profiter de quelques instants vidéoludiques. Il reste cependant de bon ton pour les enfants de demander l'autorisation de s'absenter de table.

Le Téléphone

Les Spencer et les Spender se suivant dans l'annuaire, il est très fréquent, pour ne pas dire systématique, que les gens se trompent et téléphonent chez les Spencer lorsqu'ils veulent contacter les Spender. Habituellement, les Spencer les redirigent vers le bon numéro, sauf lors des garden party où ils n'ont que quelques pas à faire pour prévenir l'interlocuteur désiré.

L'Internet

Les ordinateurs, c'est compliqué. Il faut savoir sur quel bouton on doit appuyer, où il faut cliquer pour lancer l'Internet, comment allumer le modem... à part Eliott et Jason, tout le monde est démuni devant un ordinateur.

Le voisinage

Le jardin entre chez les Spencer et les Spender donne sur la rue. Aussi, il est normal qu'un voisin ou membre reconnu de la communauté de Summerville vienne les saluer s'il les aperçoit, et toute bonne maisonnée sait naturellement accueillir un ou plusieurs visiteurs impromptu à sa table lors d'un moment convivial. L'usage veut d'ailleurs d'insister en cas de refus, mais pas plus de fois.

Les relations charnelles

Le Seigneur, faut-il le rappeler, désapprouve formellement toute relation hors mariage qui valut à Adam et Eve de se faire chasser du jardin d'Eden (*Genèse*, chapitre 3, versets 23-24). Mais le Malin s'y connaît pour inspirer la tentation. Avant le jeu, on vous remettra chacun un petit papier avec deux images, l'une représentant un ange et l'autre un démon. Isolez-vous avec votre partenaire et échangez-vous une de vos images : chacun à tour de rôle, lisez le texte inscrit sur le papier de l'autre. N'oubliez pas de vous décoiffer en sortant ! Vous êtes seul ? Rien ne vous empêche de vous isoler pour lire un de vos papiers, ce sera votre petit secret. Mais attention, Dieu vous regarde, et c'est quand même un péché.

La seconde chance

Chaque joueur se verra remettre une enveloppe au début du jeu. Celle-ci contiendra un élément de jeu touchant au personnage comme une suggestion, une prise de conscience ou un désir. Il s'agit là d'une option mise entre vos mains si jamais à un moment vous estimez que votre jeu commence à ralentir un peu trop, et que vous avez besoin d'un nouveau

souffle ou d'une relance. Cet élément est complètement facultatif, et il n'y a aucune notion de réussite ou d'échec si jamais vous y avez recours. Il s'agit simplement d'une suite alternative.

Nous vous suggérons seulement de ne pas ouvrir cette enveloppe pendant les 2 premières heures de jeu, pour d'abord développer le jeu initial qui vous est proposé, et de ne pas l'ouvrir non plus pendant la dernière heure, de peur que vous ne vous sentiez obligé de jouer cette relance dans la précipitation et sous la pression

Le confessional

Une caméra sera installée dans une pièce où vous pourrez vous isoler, et où votre personnage pourra prier (de préférence Dieu, mais quelques brebis peuvent s'égarer). Il ne s'agira pas là d'adresser ses prières pour remercier le Seigneur, car c'est déjà ce que chacun fait lors de la messe et des bénédicités, mais plutôt de dénoncer certains agissements condamnables et surtout de lui demander d'exaucer des prières. Qui sait, il n'est pas impossible qu'il soit à l'écoute.

Notez que Dieu a beaucoup de prières à écouter, et qu'il a tendance à apprécier celles qui ne durent au plus que quelques minutes.