

Conseils additionnels et retours après 2 sessions

Ce document est rédigé après une participation comme joueur et une organisation de *Pâques – Une tragédie*.

Remarques et conseils

- les secrets des parents sont plus sombres que ceux des jumeaux (en particulier de Tim, qui peut même fanfaronner à un moment avant que la réalité ne le rattrape).
- avant que le jeu commence, dites au joueur du père de ne pas en faire un alcoolique (c'est un conseil de l'auteur). Dites-lui aussi que si le père a quelques tendances violentes (l'éducation à la ceinture) celui-ci souhaite aussi que le repas de famille se passe bien.
- il n'est pas nécessaire d'ailleurs que le père surjoue son autorité. D'une part, parce que le repas est joué dans « une belle ambiance » et d'autre part – et c'est un conseil valable pour tous les rôles qui ont une autorité établie – c'est plutôt le jeu des autres joueurs qui s'adapte et exprime le moindre statut (dit autrement, quand le personnage qui a du statut fait une suggestion, on en tient compte même si elle est susurrée). Dans un registre proche, vous pouvez jeter un œil au travail de Keith Johnstone – un gourou du théâtre d'improvisation – sur le *status*.
- [Vidéo montrant les différences entre jouer un *status* bas et un *status* élevé](#) (2mn, en anglais)
- [Interview de Keith Johnstone sur le *status*](#) (2mn, sous-titres français)
- Vous pouvez utiliser le geste suivant (à montrer aux joueurs avant de débiter) pour signifier aux joueurs qu'ils doivent accélérer un peu le rythme s'ils font trop durer le repas.

« **Avancez plus vite** » : faites un moulinet avec les mains.



- Éventuellement, rajoutez aussi les deux gestes suivants mais ils n'ont pas été nécessaires sur les deux sessions auxquelles j'ai participé.

« **Prenez votre temps** » : Paumes vers le sol, montez et descendez doucement.



« Concluez maintenant » : Formez plusieurs fois un V avec vos mains.



- votre table peut être *cheap* : canettes de bières (sans alcool même si en jeu elle sont alcoolisées bien sûr), boîtes de conserve laissées ouvertes, etc.
- vous n'êtes pas obligé de coller exactement au menu proposé même si vous souhaitez évoquer l'aspect danois traditionnel du scénario. Quelques aliments un peu exotiques peuvent faire l'affaire : *rollmops* par exemple pour le poisson. Pour la charcuterie : on trouve facilement du salami danois en super-marché. Si vous avez une épicerie russe dans votre quartier, faites-y un saut et ramenez 2-3 aliments aux noms impronçables.
- Le saladier d'œufs durs est un must !



- l'auteur insiste sur les côtés dramatiques du scénario et sur le fait que ce n'est pas un jeu *feel good*. Il rappelle toutefois aussi l'aspect tragi-comique de la situation et le fait qu'il y a un sous-texte humoristique. De fait, lors des deux sessions auxquelles j'ai participé (comme joueur puis comme orga), le jeu a été joué sérieusement pendant les repas mais on souriait aussi à la lecture des notes entre les scènes tant l'avalanche de misères induit un caractère comique. C'est plus le cas quand même du côté des enfants (Tim en particulier). Les malheurs des parents sont plus réalistes et du coup plus susceptibles de résonner défavorablement chez le joueur.



- un des grands mérites de ce jeu est qu'il rend les joueurs hyper attentifs à ce qui se dit à la table. C'est assez étonnant de voir le plaisir que l'on peut tirer à jouer des échanges assez banals par le fait qu'on est obligé de louvoyer entre des sujets à risques, tirer de bord vers des eaux sûres régulièrement (ce brave Bandit, la bonne vieille « Ferrari »). L'ironie dramatique (le fait que le joueur sait des choses que le personnage ignore) est un facteur de plaisir de ce jeu.
- personnellement, j'ai aimé ce jeu pas parce qu'il m'a retourné l'âme (je l'ai trouvé en fait plutôt amusant, mais il est vrai que je jouais Tim) mais parce qu'il m'a procuré une situation hyper-intéressante de jeu et de *roleplay*.
- le jeu est très plaisant pour le meneur de jeu. Le travail avant le jeu est minime et vous n'avez rien d'autre à faire que de distribuer quelques papiers pendant celui-ci et suivre avec attention le jeu pour intervenir au bon moment. C'est un vrai plaisir de regarder les joueurs.
- si vous avez aimé *Pâques – Une tragédie*, jetez un œil à [Festen](#), un film danois sur une célébration où quelqu'un lâche une bombe... Un bijou.