

Le Studio GRENDEL présente:

OUI-OUI[©]

Le Jeu de Rôle du Pays des Jouets

Remerciements à: 2M, Paul « Traygor » Granier, Nico et les illustrateurs du Studio, Fight 95, François Luc, Macbesse pour avoir corrigé mes nombreuses fautes en un tour de main, Hélène et surtout celui à qui je dédie entièrement ce jeu: Gawain, mon fils!

Bienvenue à Miniville, jolie petite ville du Pays des Jouets. Ce livret va vous permettre de revivre en famille les aventures du célèbre pantin chauffeur de taxi, Oui-Oui !

Qu'est- ce que le Jeu de Rôle?

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs- joueurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi, l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. Vu que le Conteur est à la fois l'arbitre mais aussi la personne sur qui repose tout l'univers de jeu, il est préférable pour *Oui-Oui, Le Jeu de Rôle Au Pays des Jouets* qu'il soit interprété par un adulte.

Règles de Jeu

Les règles de *OUI- OUI, le Jeu de Rôle du Pays des Jouets* sont d'une grande simplicité et, surtout, évoluent suivant l'âge des joueurs. Il y a donc un set de règles pour les tout-petits ne connaissant pas encore les chiffres, et un autre set pour les plus grands qui pourront s'entraîner à compter mais aussi à écrire.

Règles pour les tout-petits

Pour nos joyeuses petites têtes blondes, les règles sont d'une grande simplicité. Tout d'abord, l'enfant détermine oralement le jouet qu'il désire incarner. Ce peut être n'importe quel jouet, du chevalier en plastique en passant par le lapin en peluche. A cette étape, rien ne doit brider l'imagination de l'enfant. S'il a un peu de mal, n'hésitez pas à le guider, mais essayer d'éviter de l'influencer. Il sera plus gratifiant pour lui de choisir ce qu'il veut jouer et surtout, il n'en sera que plus concentré en cours de partie.

Les aventures de *OUI-OUI* reposent essentiellement sur trois principes majeurs:

- **La Gentillesse (Jaune):** Ce Principe détermine l'amabilité du jouet avec les autres. Il détermine aussi s'il parle bien, n'utilise pas de gros mots et sait se comporter poliment;
- **La Serviabilité (Vert):** Ce Principe détermine si le jouet est capable de rendre service et d'aider les autres;
- **La Débrouillardise (Rouge):** Ce Principe représente la capacité du jouet à prendre des initiatives et à se montrer dégourdi.

Comme déjà précisé, à chacun des principes correspond une couleur. Prenez alors un dé et sur chacune des faces, collez une petite pastille de couleur. Faites en sorte de reporter chaque couleur collée sur la face opposée. Ainsi vous avez les six faces pleines, avec deux faces par couleur.

A chaque fois qu'un jouet- qu'il soit contrôlé par le Conteur ou par un des joueurs- est confronté à une action mettant en scène un des Principes (**Gentillesse, Serviabilité ou Débrouillardise**), on lance le dé. Si ce dernier s'arrête sur la couleur du Principe testé, alors l'action est réussie. En revanche, si c'est une autre couleur qui apparaît sur le dé, le jouet manque de valeur dans le Principe testé et rate donc son action. Voilà, c'est aussi simple que cela! Il ne vous reste plus qu'à jouer!

Règles pour les plus grands

Pour les plus grands qui savent déjà compter jusqu'à au moins six et qui savent écrire, les règles sont un petit peu plus détaillées. Tout d'abord, photocopiez ou imprimez la feuille de personnage que vous trouverez à la fin de ce livret et suivez les indications ci- dessous:

- **Nom:** le joueur note son prénom. Ceci servira à savoir à qui appartient ce personnage en cours de partie ou durant les parties ultérieures.
- **Personnage:** ici, le joueur note le nom de son personnage;
- **Jouet:** le joueur note ici une brève description du jouet qu'il incarne. *Exemple: un nounours, un lapin en peluche, une poupée, etc.*
- **Gentillesse / Serviabilité / Débrouillardise:** Il s'agit des trois principes fondamentaux. Le joueur dispose de 8 points à répartir dans chacun. Le maximum de points que l'on puisse allouer à un Principe est de 4 et le minimum de 1.

La Gentillesse: Ce Principe détermine l'amabilité du jouet avec les autres. Il détermine aussi s'il parle bien, n'utilise pas de gros mots et sait se comporter poliment. Un jouet possédant une faible **Gentillesse** est impoli, jaloux, et utilise de nombreux gros mots.

La Serviabilité: Ce Principe détermine si le jouet est capable de rendre service et d'aider les autres. Plus la **Serviabilité** est élevée, plus le jouet se mettra en quatre pour aider les autres sans rien ne demander en échange. Un joueur possédant une faible **Serviabilité** est un égoïste ».

La Débrouillardise: Ce Principe représente la capacité du jouet à prendre des initiatives et à se montrer dégourdi, Plus la **Débrouillardise** est élevée, plus le jouet fait preuve d'initiatives et de sens pratique. Un jouet possédant une faible **Débrouillardise** est empoté, mou, et aime se faire servir.

La feuille de personnage est désormais remplie et il ne reste plus qu'à commencer la partie. Mais comment résout-on les actions et à quoi servent les chiffres sur la feuille de personnage, me demanderez- vous?

Et bien c'est très simple. A chaque fois en cours de partie qu'un jouet, qu'il soit contrôlé par le Conteur ou par un des joueurs, se retrouve confronté à une action mettant en scène un des trois Principes (**Gentillesse**, **Serviabilité** ou **Débrouillardise**) le joueur lance le dé. Si le résultat de ce dernier est inférieur ou égal au score du Principe testé du jouet, alors l'action est réussie. Si le résultat est supérieur, c'est au contraire un échec.

Il est cependant conseillé de ne pas trop se reporter aux jets de dés et de laisser le joueur agir par lui-même. S'il réfléchit avec justesse à la résolution du problème, il en trouve tout simplement la solution. S'il semble bloqué, là, vous pouvez faire intervenir le jet de dé.

Vous connaissez désormais toutes les règles nécessaires pour vous lancer dans les fabuleuses aventures de **OUI- OUI Au Pays des Jouets!**

Exemple de Création de Personnage: *Nous allons suivre la création du jouet de Pierre. Tout d'abord, il se saisit d'une feuille de personnage et note son prénom juste à côté de la mention Nom. Puis, assisté du Conteur, il décide de jouer un petit chevalier en plastique qu'il décrit brièvement. Il reporte alors Chevalier en plastique à côté de la mention Jouet. Pierre décide d'appeler son jouet Lancelot, il note donc ce nom juste à côté de la mention Personnage.*

*Arrive alors les Principes et la répartition des points. Pierre souhaite que Lancelot soit surtout serviable. Il alloue donc 4 points au Principe **Serviabilité**, ce qui fait de lui l'exemple même*

*du chevalier servant, celui à qui on peut demander un service dans toutes les occasions ! Ensuite, Pierre décide de donner 3 points à sa **Gentillesse**: Lancelot, en ce situant dans la moyenne, n'est pas plus poli ou impoli que les autres habitants du pays des jouets. Enfin, Pierre attribue son dernier point à la **Débrouillardise** de Lancelot. Avec un seul point, notre petit chevalier en plastique est plutôt empoté et aime bien se faire assister!*

Pierre a donc dépensé ses 8 points au total dans les trois Principes de Lancelot (4+3+1=8). La création de son jouet est achevée et il peut commencer à jouer!

Expérience

Il n'y a d'autre expérience dans ce jeu que celle que les joueurs pourront déduire des actions de leurs personnages. Elle leur servira dans leur vie de tous les jours ! Ce jeu est fait aussi pour apprendre la vie en société, s'entraider et comprendre qu'il ne faut pas avoir certains comportements. Tout le monde sort d'une partie heureux, après avoir passé du bon temps entre copains et copines et compris certaines choses de la vie de tous les jours. Après, rien n'empêche de récompenser par quelques sucreries!

Conseils pour les conteurs

Si c'est la première partie de jeu de rôle que vous allez faire jouer, ne vous en faites pas, ce n'est guère compliqué, mais il faut tout de même garder certaines choses importantes en tête.

Tout d'abord, n'oubliez pas que vous allez essentiellement faire jouer des enfants et, comme vous le savez peut-être déjà, il n'est pas évident de garder leur attention longtemps sur un sujet. Il faut aussi comprendre que, pour eux comme pour les adultes, faire un effort prolongé de réflexion est fatiguant. Pour éviter que les enfants ne deviennent distraits ou fatigués, il est fortement conseillé de faire des histoires courtes ne durant guère plus d'une heure, voir deux pour les plus grands.

Autre point important, ne bridez pas l'imagination des enfants! Stimulez leur imagination, c'est aussi le but de ce jeu. Si le joueur veut décrire la maison dans laquelle il vit et avec qui, qu'il le fasse et ne l'empêchez pas. S'il décide de se rendre dans un endroit que vous n'aviez pas prévu dans votre histoire, ne le forcez pas à y revenir absolument! Vous risqueriez de créer chez le joueur un blocage. Laissez le faire! Au bout d'un moment, c'est lui-même qui vous tendra la perche pour le ramener où vous voulez.

Ne cherchez pas à faire des histoires trop compliquées! N'oubliez pas que votre jeune public n'a pas les capacités de déductions de Sherlock Holmes, quelque soit sa précocité. Une bête problématique, deux ou trois Jouets Non-Joueurs rencontrés et le tour est joué. N'hésitez pas à visionner quelques épisodes en vidéo ou à feuilleter les livres de OUI-OUI pour vous en inspirer.

Usez et abusez des Principes! Sans être moralisateur, OUI-OUI, c'est aussi un apprentissage de la vie. Dans les séries télé ou dans les livres, notre cher héros part souvent avec un petit travers qu'il corrige au fur et à mesure. N'hésitez pas un instant à suivre le même principe et à faire passer une morale dans vos histoires, quelque chose d'important comme le mensonge, la paresse, la jalousie, etc.

Exemples de scénarios:

- *Un des jouets de Miniville vient d'acquérir une console de jeu vidéo. Il est tellement absorbé par ce nouveau jeu qu'il ne veut plus sortir de chez lui et fait appel aux autres pour tout lui apporter chez lui. Les jouets vont-ils lui faire prendre conscience qu'il n'est pas bon de se couper du monde et de se faire servir ou vont-ils tout bonnement le servir?*

- *Un petit robot vient d'arriver à Miniville et ne semble pas parler et vivre comme les autres jouets. Tout de suite, tout le monde le rejette. Que vont faire les jouets des joueurs? Vont-ils repousser ce petit robot qui cherche pourtant des amis ou le repousser parce qu'il est différent?*

Miniville

Miniville est un petit village tranquille au Pays des Jouets, bordé au nord par des montagnes, traversé par une voie de chemin de fer, et longé par une forêt à l'ouest. Cette dernière, sombre, que l'on appelle non sans raison la Forêt Noire, est l'habitation des Lutins, mais aussi l'endroit où Melissa se rend pour trouver les objets qu'elle revend à son échoppe. Les habitations sont faites de jouets aux couleurs pastel et de blocs de bois.

Les Personnalités de Miniville

Oui-Oui: Le héros du Pays des Jouets est un pantin de bois, à la tête articulée par un ressort qui se balance d'avant en arrière, comme pour dire oui. Il porte toujours un bonnet bleu surmonté d'un grelot qui sonne quand sa tête bouge, et un éternel foulard jaune à pois rouges. Il a sa *maison-pour-lui-tout-seul*. Bien qu'on le considère comme un enfant, il est le chauffeur de taxi de la ville, et il transporte ses amis ou des colis dans sa voiture. Cette voiture est douée d'une personnalité (elle ne parle pas, mais prend des initiatives et s'exprime à coups d'avertisseur sonore). Il arrive que *Oui-Oui* utilise son avion pour visiter le Pays des Jouets.

Oui-Oui est un être gentil et honnête mais il se retrouve souvent mêlé à des histoires embarrassantes, soit par malentendu, soit parce que les Lutins *Sournois* et *Finaud* lui ont joué un mauvais tour.

Potiron: *Potiron* est un gnome souriant et amical qui vit dans un gros champignon et fait souvent des balades à vélo. Il a plus de 100 ans et c'est le meilleur ami de *Oui-Oui*. Il consacre beaucoup de son temps à résoudre les problèmes de ce dernier. C'est souvent lui qui conseille les autres pour qu'ils se sortent d'un mauvais pas et apprennent à se débrouiller.

Le Gendarme : Le *Gendarme* est le représentant de la loi et s'assure que tout le monde respecte les règles au sein de Miniville. Il s'est rendu célèbre pour ses nombreuses captures des Lutins *Sournois* et *Finaud*.

Mirou : *Mirou* est une petite ourse en peluche toute gracieuse. Elle habite une magnifique maison rose au sein de Miniville où elle élève des poules et fait de magnifiques muffins à la myrtille en compagnie de son turbulent chien *Zim*. C'est la meilleure amie de *Oui-Oui*.

Nestor Bouboule : *Nestor* est un ours en peluche. C'est le voisin de *Oui-Oui* et un de ses meilleurs amis. Bien que très gentil, il ne rate pas l'occasion de faire de grosses bêtises et d'avoir de gros embêtements d'où il faut le sortir!

Melissa : *Melissa* est une poupée noire gentille et sensible. Elle tient une petite boutique au centre de Miniville où l'on peut trouver tout ce que l'on désire ! Il suffit juste de dire à *Melissa* ce dont on a besoin et le lendemain, elle l'a !

Monsieur La Pompe : *M. La Pompe* est le garagiste de Miniville. Mais ce n'est pas sa seule occupation. Il passe aussi beaucoup de temps à inventer de différents objets et à réparer tout ce qu'on lui apporte, dont le ressort de *Souriceau*.

Mademoiselle Chatounette: Mlle *Chatounette* est une chatte violette. C'est la marchande de glace de Miniville. Toujours bien habillée, elle prend grand soin de son apparence et elle aime faire respecter les bonnes manières.

Mademoiselle Ouistiti : Mlle *Ouistiti* est une singe en peluche rieuse et farceuse qui aime faire des tours aux habitants de Miniville. Elle aime se moquer des autres et elle a un petit côté jaloux.

Jumbo et Souriceau : *Jumbo* est un gros éléphant en peluche amateur de cacahuètes et de peinture. Il partage sa vie avec *Souriceau*, une souris mécanique à ressort bavarde à qui, hélas, il faut souvent remonter le ressort ! (la clef sert à remonter le ressort, mais c'est le ressort qu'on remonte).

Sournois et Finaud: Ce sont deux lutins facétieux et méchants vivent dans le Bois Noir. Ils adorent jouer de mauvais tours aux habitants de Miniville, et tout particulièrement à Oui-Oui. A chaque fois, ils abusent de sa gentillesse. Ils sont doués de pouvoirs magiques leur permettant de prendre l'apparence du jouet qu'ils souhaitent ou de donner cette apparence à n'importe qui.

Règle Spéciale: Les Lutins représentent la mauvaise facette de l'enfance, tout ce qu'il y a de mauvais. Par conséquent, ils ne sont pas définis par les mêmes Principes que les autres jouets mais par:

- Méchanceté
- Egoïsme
- Fénéantise

Leur magie est reconnaissable à l'éclair blanc qui apparaît dans leurs mains quand ils l'utilisent. Si le jouet veut éviter les effets de la magie des Lutins, il doit réussir un jet de Débrouillardise.

Feuille de Personnage

OUI- OUI <i>Le Jeu de Rôle du Pays des Jouets</i>		
<u>Nom:</u>		<u>Personnage:</u>
<u>Jouet:</u>		
<u>Gentillesse:</u>	<u>Serviabilité:</u>	<u>Débrouillardise:</u>
<u>Notes:</u>		

Scénario: Au Bonheur des Glaces

Ce petit scénario d'introduction sans prétention fera comprendre aux joueurs l'importance de l'honnêteté et la nocivité du vol et de la glotonnerie. Les Jouets-Joueurs devront en effet retrouver qui a volé toutes les glaces de la boutique de Mlle Chatounette. Cette histoire est prévue pour durer environ une heure. Elle est simple et peut être jouée sans adaptations par les plus petits.

Un Bien Triste Vol

Les Jouets se donnent rendez-vous et décident tous ensemble d'aller manger une bonne glace chez Mademoiselle Chatounette. Ils s'attablent, puis discutent entre eux tout en se léchant les babines, quand arrive devant eux la patronne de cette boutique. Elle semble bien énervée. Toutes les glaces ont disparues! Elle n'a plus rien à servir! Elle regarde chacun des jouets présents et lance:

« Je sais que c'est vous qui avez tout mangé petits goinfres ! »

Laissez le temps aux jouets de se disculper. Dès qu'ils sont à cours d'arguments arrive à l'échoppe M. Le Gendarme. Ce dernier calme Mlle Chatounette puis sort sa loupe et observe tout le magasin à recherche d'indices. Trouvant quelques traces de pas et des taches de chocolat, il s'écrit tout à coup :

« Ah! Il ne s'agit nullement des jouets qui sont ici qui ont mangé vos glaces Mlle Chatounette ! J'ai la preuve ici que le goinfre a des pieds très larges! »

Alors que tout le monde regarde ses pieds, le Gendarme se tourne vers les Jouets-Joueurs et leur dit :

« Je vais tout de même vérifier si les lutins ne sont pas responsable et je vais me rendre dans la Forêt Noire. Pourriez-vous par contre passer voir Jumbo, Mirou et Nestor, car ce sont eux qui ont les pieds les plus larges dans Miniville ! »

Le Gendarme prend alors la direction de la Forêt Noire, laissant le soin aux Jouets-Joueurs de se rendre chez Jumbo, Mirou ou Nestor. Voilà ce qu'ils peuvent apprendre en se rendant chez chacun d'eux.

Chez Jumbo

En arrivant chez Jumbo, les Jouets-Joueurs sont accueillis par Souriceau criant: *« Jumbo veut des cacahuètes »*. Il est impossible de le retenir pour lui poser des questions. Il semble décidé et passe devant tout le monde sans s'arrêter. Si on entre dans la maison, on voit Jumbo en train de peindre. Voyant les Jouets arriver, ce dernier s'arrêtera, leur fait un grand sourire et dit :

« Bienvenue! Entrez- donc et asseyez- vous! Je suis désolé, je n'ai rien à vous proposer, je n'ai plus de cacahuètes et Souriceau vient de partir en chercher. Que puis- je faire pour vous? »

Laissez alors les Jouets expliquer pourquoi ils sont ici. Une fois le vol de glaces abordé, Jumbo, surpris, répond :

« Je suis désolé mais ce n'est pas moi qui ait volé les glaces. Tout le monde sait que je n'en mange

pas ! Je ne mange que des cacahuètes. Je ne peux rien pour vous »

Jumbo raccompagne alors poliment les Jouets jusqu'à la porte et leur souhaite bonne journée et bonne chance.

Chez Mirou

Chez Mirou, les Jouets sont accueillis par un Zim plus turbulent que d'habitude. Il saute partout et veut lécher tout le monde. Une fois qu'il aura eu son quota de câlins, il conduira tout le monde dans le jardin où Mirou donne à manger à ses poules. Elle les saluera et dira :

« Vous êtes venu pour me demander des muffins à la myrtille? Désolé, mais je ne les ai pas encore préparé. Mais vous pouvez m'y aider si vous voulez? »

Faites faire un jet de dé sous la Serviabilité à chacun des Jouets. Ceux qui réussissent vont spontanément se proposer pour aider Mirou alors que les autres aborderont le sujet de la disparition des glaces. A ce sujet, que ce soit dans le poulailler ou que tous les Jouets l'ait accompagnée dans sa cuisine pour faire cuire les muffins, Mirou répondra : *« Je ne suis pas sortie d'ici. Je dois même vous avouer que je me suis levée tard et que sans Zim, je serais même peut-être encore au lit. »*

Sur quoi, Zim aboie comme s'il approuvait.

Après une bonne dégustation de muffins à la myrtille, Mirou salue les Jouets et les raccompagne jusque devant chez elle, leur souhaitant bonne journée et bonne chance.

Chez Nestor

Les Jouets- Joueurs ont beau frapper à la porte de chez Nestor, personne ne leur répond alors qu'il semble y avoir du bruit. Ces bruits ressemblent fortement à ceux que ferait quelqu'un en train de courir et de tout mettre en désordre.

Faites faire un Jet de Débrouillardise aux Jouets-Joueurs. Sur une réussite, le Jouet décide de faire le tour de la Maison pour entrer par le jardin. Sur un échec, il décide de repartir.

Une fois à l'intérieur, on tombe sur Nestor, la bouche pleine de chocolat dans une cuisine toute sale. Confus, il leur dit :

« Je suis vraiment désolé! J'avais faim et je ne pouvais plus me retenir... J'ai honte d'avoir dû voler Mlle Chatounette... Je vous suis pour aller me dénoncer »

Les Jouets- Joueurs, suivis de Nestor, vont alors se rendre chez Mlle Chatounette.

Le Coupable

En arrivant chez Mlle Chatounette, Nestor est rouge de honte et avoue :

« Je suis désolé Mlle Chatounette. J'avais très faim et en passant devant votre magasin, je me suis aperçu qu'il était ouvert. Je vous ai alors appelé pour vous acheter quelque chose, mais personne ne m'a répondu. Je suis alors entré et je me suis servi. Je suis vraiment désolé! »

Arrive alors à ce moment le Gendarme tout essoufflé. Il s'arrête et leur dit :

« Je reviens de la Forêt Noire. Les Lutins y sont bien, mais ils ne sont pour rien dans le vol de vos

glaces! »

Alors, Nestor dira :

« Je suis désolé M. Le Gendarme, mais c'est moi qui ait volé et mangé les glaces! »

« Comment ? Je vais donc te demander de me suivre en prison mon cher Nestor ! » répond le Gendarme.

Mais, tout à coup, Mlle Chatounette s'exclame :

« Ne mettez pas Nestor en prison ! Il viendra travailler pour moi et nettoyer mon magasin jusqu'à ce qu'il rembourse ce qu'il a volé! »

Le Gendarme regarde alors Nestor et approuve : *« Dans ce cas, il est à vous Mlle Chatounette ! »*

Alors, tout le monde retourne à ses occupations, content que le mystère des glaces soit éclairci!