

# CI-GÎT

*Jeu pour 4 à 6 personnes qui se connaissent et pensent mourir un jour ou l'autre.*

C'est souvent aux enterrements qu'on s'exprime le plus ouvertement sur la relation qu'on entretenait avec le défunt ou la défunte, qu'on vante le mieux ses qualités, qu'on aborde les conflits qui nous avaient opposé.es en soulignant ô combien futiles ils paraissent à ce moment, qu'on se remémore les fou-rires attrapés en sa compagnie, la larme à l'œil, bref, qu'on dit combien on l'aimait, à renfort de citations pompeuses mais réconfortantes. Tout cela est bien dommage, car la principale personne intéressée n'est plus là pour en profiter. Heureusement, il y a désormais un remède à cela : **CI-GÎT**.

Une partie se compose d'autant de manches qu'il y a de joueurs et de joueuses.

- En début de chaque manche, l'un des joueurs ou l'une des joueuses meurt. Il ou elle tire un dé à 6 faces, deux fois, et se réfère au tableau suivant pour déterminer la cause de son décès :

↓ 1er jet	2è jet ⇒	1	2	3	4	5	6
1		sous-alimentation	électrocution	arrêt cardiaque	accident de la route	choc thermique	mort par dévoration
2		AVC	maladie rare	noyade	mort de honte	assassinat	mort inexplicquée
3		combustion spontanée	cancer	accident ménager	asphyxie	déshydratation	maladie infectieuse
4		accident d'avion	infection parasitaire	overdose	choc émotionnel	accident du travail	radiations
5		hypothermie	suicide	MST	chute	écrasement	malnutrition
6		intoxication	guerre	hémorragie	surmenage	brûlure	obésité

- Le défunt ou la défunte annonce la cause de sa mort et n'a plus le droit de parler durant toute la manche.

- Les ami.es du défunt ou de la défunte sont maintenant invité.es à faire leur discours funèbre tour à tour. C'est le défunt ou la défunte qui notera chaque discours sur sa feuille de funérailles, il ou elle ne devra pas divulguer les notes aux autres joueurs et joueuses jusqu'à la fin de la partie.

- Le défunt ou la défunte pourra, pour chaque discours, accorder 1 point dans chacune des cinq catégories suivantes selon qu'il ou elle jugera les conditions remplies ou non :

\* **Point de larmes** : l'ami.e a réussi à provoquer l'émotion chez le défunt ou la défunte, ou de façon visible chez les autres ami.es.

*"Les pleurs ont aussi leur volupté." (Ovide, les Tristes, III, III, 27 [env. 9])*

\* **Point de fou-rire** : l'ami.e a réussi à faire rire le défunt ou la défunte, ou ses autres ami.es de façon notable, au moins une fois durant son discours.

*"Pas de mariage sans larmes, pas d'enterrement sans rires." (proverbe italien)*

\* **Point de rancœur** : l'ami.e a évoqué un souvenir empreint d'amertume et de tristesse vis-à-vis d'un évènement réel ayant affecté sa relation avec le défunt ou la défunte par le passé.

*"On ne se réconcilie facilement qu'avec un mort." (Ménandre, Fragments, IVe s. av. J.-C)*

\* **Point d'éloges** : l'ami.e a évoqué plusieurs qualités qu'il ou elle prêtait au défunt ou à la défunte en s'appuyant sur des exemples, et en a inventé une.

*"Le chauve avait des boucles dorées, et l'aveugle des yeux d'amande." (proverbe kurde)*

\* Point de pédanterie : l'ami.e a voulu donner de l'importance à son discours en usant d'une citation, réelle ou inventée, bien adaptée à la cause de la mort du défunt ou de la défunte.

*"L'élément formel de la citation, libre de ses fonctions éventuelles, est la répétition des mots d'autrui. Comme telle, elle dépend, selon les catégories platoniciennes, de la mimesis, et ne peut être assimilée qu'au simulacre."*

(A. Compagnon, *La Seconde main ou le travail de la citation*, 1979)

#### Notes concernant les discours funèbres :

- 1) Les discours ne sont évidemment pas limités à remplir ces cinq objectifs-là. Lâchez-vous.
- 2) À chaque manche, c'est un joueur ou une joueuse différent.e qui est choisi.e pour faire son discours funèbre en premier.
- 3) Le premier ou la première ami.e à faire son discours dans chaque manche est noté.e sur 2 points dans chacune des cinq catégories précédentes, et non sur 1 point, car il ou elle a moins de temps que les autres pour réfléchir à ce qu'il ou elle va dire.
- 4) Les joueurs et les joueuses sont libres de déterminer un temps de discours maximum, minimum, ou les deux, à respecter par chaque ami.e.

- Une fois que chaque ami.e a fait son discours, tous et toutes, sauf le défunt ou la défunte, prennent un papier et un crayon et lui écrivent une épitaphe. L'épitaphe commence forcément par "*Ci-gît nom du défunt ou de la défunte...*".

- On mélange les épitaphes sans les montrer, puis chaque ami.e en prend une au hasard et la lit à haute voix.

- Tout le monde, hormis le défunt ou la défunte, vote alors pour son épitaphe préférée. On procède au vote autant de fois qu'il le faut, jusqu'à ce qu'une majorité se dégage. C'est l'épitaphe choisie par le groupe qui sera gravée sur la tombe du défunt ou de la défunte (et inscrite sur sa feuille de funérailles). Le joueur ou la joueuse dont l'épitaphe a été choisie se révèle, il ou elle gagne 1 point d'épitaphe. (Même le joueur ou la joueuse qui a fait son discours en premier ne gagne ici que 1 point.)

- C'est la fin de la manche. On désigne un nouveau défunt ou une nouvelle défunte, et on relance une manche. On procède ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ou joueuse ait joué le rôle du défunt ou de la défunte.

- À la fin de la partie on fait le décompte total des points de chaque joueur et joueuse. Celui ou celle obtenant le plus de points sera le premier ou la première à faire un discours lors du véritable enterrement des autres joueurs et joueuses ayant participé au jeu. Si il ou elle n'est pas mort.e avant.

*"Il faut nous aimer sur terre.  
Il faut nous aimer vivants.*

*Ne crois pas au cimetière.  
Il faut nous aimer avant.  
(...)"*

(Paul Fort, *Fantômes en guirlande*, 1923)

# CI-GÎT

## FEUILLE DE FUNÉRAILLES

DÉFUNT.E :

CAUSE DU DÉCÈS :

Ami.es présent.es	Points de larmes	Points de fou-rire	Points de rancœur	Points d'éloges	Points de pédanterie	Points d'épitaphe	Total des points

ÉPITAPHE :