

À LA RECHERCHE DU
VIN
PERDU

FABRIZIO BUCELLA

À LA RECHERCHE DU
VIN
PERDU

UNE AVENTURE ŒNOLOGIQUE
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



DUNOD

Direction artistique : Nicolas Wiel
Illustrations intérieures : Olivier Moretti

© Dunod, 2021
11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff
www.dunod.com
ISBN 978-2-10-081730-6

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite selon le Code de la propriété intellectuelle [Art. L 122-4] et constitue une contrefaçon réprimée par le Code pénal.

Seules sont autorisées [Art. L 122-5] les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, ainsi que les analyses et courtes citations justifiées par le caractère critique, pédagogique ou d'information de l'œuvre à laquelle elles sont incorporées, sous réserve, toutefois, du respect des dispositions des articles L 122-10 et L 122-12 du même Code, relatives à la reproduction par reprographie.

Préface

J'ai longtemps imaginé que les gens qui inventaient des jeux relevaient d'une étrange lignée, une sorte de famille à part, sans doute tous cousins, avec un petit quelque chose en plus du côté du cerveau. Quelque chose qui s'apparenterait au petit doigt rigide des Envahisseurs mais du côté cortex et donc moins visible. Voilà pourquoi personne ne s'est intéressé au sujet : aucune étude médicale sérieuse, aucun chercheur en anthropologie à la manœuvre. Rien sur ces drôles de zigs. Tout le monde semble trouver normal l'ordonnement trèfle, carreau, cœur, pic, sans se demander qui a désigné le trèfle comme le faiblard de la bande ? Pourquoi le carreau, le valet, l'as ? Etc. Et ce n'est qu'un exemple. En voici un autre : « Pour commencer, chaque joueur se place sur la case "terre". Le premier joueur doit lancer le caillou dans la case 1. Si le lancer est réussi, il peut alors débiter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Ensuite, il faut passer à cloche-pied dans les cases 2 et 3. » Et voilà comment depuis le Moyen Âge, de pauvres gamines, car la marelle (dont la règle est écrite au masculin) est principalement pratiquée par les filles, risquent la foulure ou l'entorse à

tenter de pousser un caillou ou une gamelle sur un trottoir où l'on a dessiné à la craie quelque chose qui ressemble plus ou moins à un plan d'église. Il faut avouer que seul un esprit très particulier peut inventer une telle affaire.

Il n'est donc pas étonnant de découvrir que Fabrizio Bucella, le seul physicien au monde à détenir un diplôme de sommelier, figure parmi les membres de cette camarilla dont le but politique est apparu au grand jour avec la mode des confinements : occuper les humains les jours de pandémie ou de grève des transports... Bucella, briseur de grève ? Davantage bâtisseur de rêves... Il y a du Montaigne dans cet homme-là. Déjà, le côté touche-à-tout ou je m'intéresse à tout. Mais aussi, je pense qu'il fait sienne la volonté du philosophe de toujours agir dans la joie : « je ne fais rien sans gaieté. »

Il y a également et à forte dose du Pierre Dac chez Fabrizio, qui par son humour de jongleur, son plaisir à prendre les mots au pied de la lettre aurait mérité de siéger au club des loufoques (ce qui désigne le fou en louchébème, le langage crypté des bouchers parisiens) ou comme dirigeant du Parti d'en rire créé par le même Dac, dont un article du programme prévoyait le ramonage annuel de tous les volcans.

À cette différence près, et elle est de taille, que contrairement à l'inventeur du Biglotron, il ne cesse au travers de ses « loufoqueries » de nous apprendre des choses.

Le vin a inspiré beaucoup de gens et de jeux, avec une forte proportion de raseurs parmi les inventeurs et de longues traînées d'ennui pour la malheureuse victime qui se risquait à s'y prêter. Ô combien de fois avons-nous plaint l'entourage de ces génies contraint par solidarité familiale ou amicale de se livrer à l'exercice.

Avec *À la recherche du vin perdu*, dont on se demande bien comment l'auteur a trouvé un tel titre, il s'agit d'une tout autre histoire. À ma connaissance, personne jusque-là n'avait songé à un livre d'aventures qui se parcourt comme un jeu de l'oie et mélange allègrement une sorte de Moyen Âge à la sauce Kaamelott, des personnages dignes du *Roman de Renart*, d'autres plus époque Trump fin de règne. Le tout lié dans une béchamel de déconnades où l'on rit autant que l'on s'instruit. Rien sans gaieté dans cet hymne à la joie et à la connaissance, ou comme le disait le vieux Friedrich : le gai savoir.

Jacques Dupont

Jacques Dupont est journaliste et écrivain, spécialiste du vin. Il est le concepteur des pages vins de l'hebdomadaire *Le Point* ainsi que l'auteur de *Choses bues* (Grasset, 2008), *Le Guide des vins de Bordeaux* (Grasset, 2011), *Inviguez-vous* (Grasset, 2013) et *Le Vin et moi* (Stock, 2016).

*À mon père, qui inlassablement corrige
mes manuscrits, celui-ci compris
Au Sorcier de la montagne de feu, qui m'a hypnotisé
À Ronite et François, qui soutiennent mes délires*

Pour les remerciements, terminez l'aventure
ou rendez-vous au 275

Sommaire

Carte des Terres oubliées	12
Feuille d'aventure	16
Règles du jeu	17
L'aventure	27
Pour en savoir plus	209

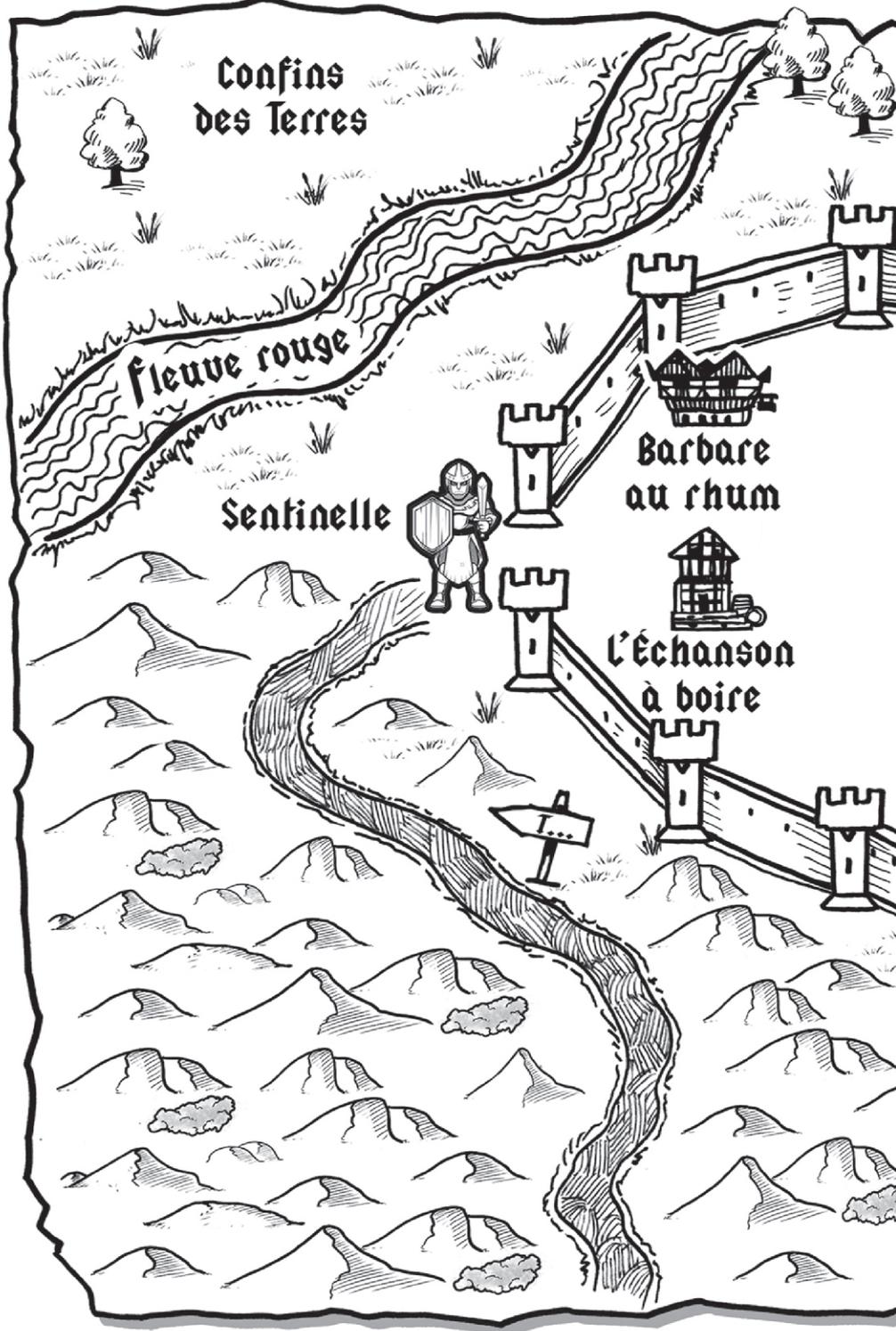
Confins
des Terres

fleuve rouge

Sentinelle

Barbare
au rhum

L'échanson
à boire



Lasciate Ogni Speranza
Voi Ch'entrate

Bibliothèque

Chapelle

Fontaine

Village de T...

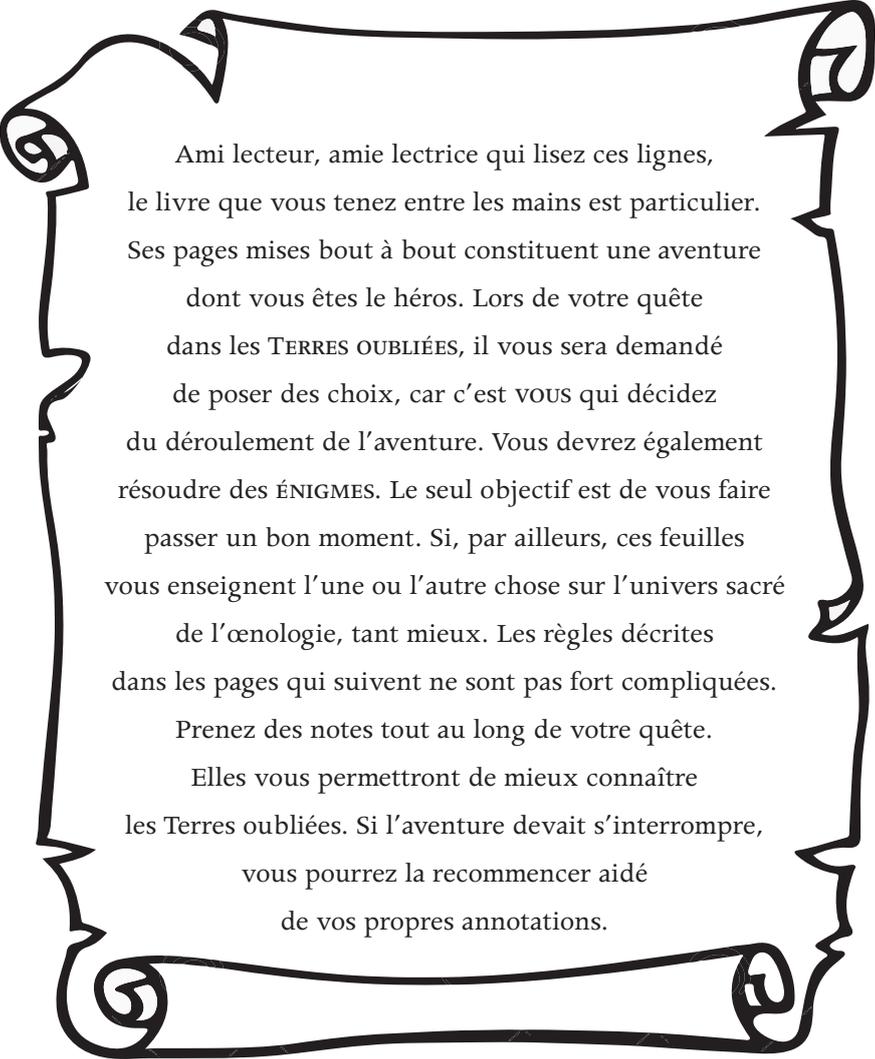
Forêt de Térof

Cimetière

Fleuve blanc

Les Terres
oubliées





Ami lecteur, amie lectrice qui lisez ces lignes, le livre que vous tenez entre les mains est particulier. Ses pages mises bout à bout constituent une aventure dont vous êtes le héros. Lors de votre quête dans les TERRES OUBLIÉES, il vous sera demandé de poser des choix, car c'est VOUS qui décidez du déroulement de l'aventure. Vous devrez également résoudre des ÉNIGMES. Le seul objectif est de vous faire passer un bon moment. Si, par ailleurs, ces feuilles vous enseignent l'une ou l'autre chose sur l'univers sacré de l'œnologie, tant mieux. Les règles décrites dans les pages qui suivent ne sont pas fort compliquées. Prenez des notes tout au long de votre quête. Elles vous permettront de mieux connaître les Terres oubliées. Si l'aventure devait s'interrompre, vous pourrez la recommencer aidé de vos propres annotations.

feuille d'aventure



Points d'œnologie



Écus

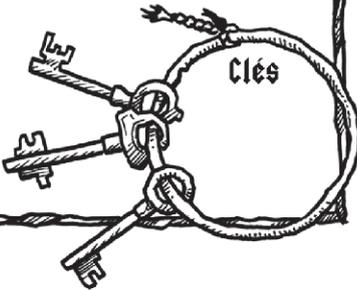


Viatique



Total de départ :

Équipements et objets



Cles

Notes



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Règles du jeu

Feuille d'aventure

Afin de vous aider dans votre quête, ce livre est muni d'une FEUILLE D'AVENTURE. Elle contient les caractéristiques principales de votre personnage ainsi que des cases préétablies, comme les POINTS D'ŒNOLOGIE, ÉCUS, OBJETS et VIATIQUE (voir plus loin). Vous pourrez y tenir à jour les objets que vous glanerez ou subtiliserez au cours de votre cheminement dans les Terres oubliées. Vous pourrez également l'utiliser pour noter les indices que vous repérerez et prendre des notes sur le parcours que vous aurez suivi. Si vous deviez recommencer l'aventure, ces notes pourraient s'avérer précieuses.

La feuille d'aventure doit être utilisée à l'ancienne, avec papier, gomme et crayon (l'auteur a établi le plan de ce livre sur des grandes feuilles de dessin, c'est dire). Cela vous permettra notamment de noter la liste des courses pour le repas du soir et, bien entendu, le vin à acheter pour l'apéro.



Points d'œnologie

Au contraire des autres livres et jeux du même acabit, il n'y a qu'un seul type de points dont dispose votre personnage. Cela simplifie quelque peu le départ du jeu et conséquemment les règles. Votre personnage dispose d'un certain nombre de POINTS D'ŒNOLOGIE. Ceux-ci symbolisent tant sa connaissance et sa bonne fortune que son capital vie. Lorsque le nombre de points d'œnologie tombe à zéro, la quête s'arrête. En gros, vous êtes mort. Il ne vous reste plus qu'à recommencer l'aventure au début. Le total de points d'œnologie en cours d'aventure ou à la fin peut dépasser le nombre de points que vous aviez au départ (c'est même conseillé, d'un certain point de vue, de ne pas terminer le livre comme un crevard avec un ou deux miséreux points d'œnologie).

Vous vous demandez sûrement comment connaître le nombre de POINTS D'ŒNOLOGIE au départ du livre. C'est simple, ce nombre est aléatoire : il dépend de votre chance au jet de dés. Il faut tirer un dé à six faces et y ajouter six. Vous disposez donc en commençant votre quête d'entre 7 et 12 points d'œnologie. Notez bien ce total initial de points d'œnologie, car c'est également celui que vous récupérez en utilisant votre viatique (voir plus loin).

Parfois, lors de certaines rencontres fortuites, vous perdrez ou gagnerez des points d'œnologie. Lorsque vous résolvez correctement une énigme, vous gagnez des points d'œnologie. À l'inverse, lorsque vous vous comportez comme un charlot, vous en perdez. Ne vous inquiétez pas, les instructions vous seront données dans le livre. Lorsqu'on vous le signale, indiquez le nouveau total de points d'œnologie sur votre feuille d'aventure.



Prenez garde, aventurier, aventurière : quand votre total de points d'œnologie tombe à zéro, vous êtes mort. Il vous faut interrompre l'aventure et la recommencer. Sinon, c'est tricher.

Combats

Les combats sont un élément essentiel des livres dont vous êtes le héros depuis leur création dans les années quatre-vingt. Ce point a suscité de nombreux débats au sein du comité de rédaction et aussi entre l'auteur et lui-même, débats toujours houleux. À la fin, nous avons privilégié l'idée de ne pas mettre au point de technique particulière de combat. Lorsque vous rencontrerez des créatures à combattre, ceci se fera par des choix avisés menant à votre victoire ou des choix malavisés menant à votre destruction intégrale.

Tirage des dés

Comment tirer un dé dans le métro ou si vous lisez ce livre lors d'une conférence ou aux toilettes ? Il existe des applications subtiles pour téléphones intelligents, mais si vous lisez un livre en papier véritable, ce n'est pas pour être pendu à votre appareil électronique. Toutes les pages de l'aventure possèdent deux dés imprimés en bas. Si vous devez tirer deux dés, feuillotez le livre au hasard en fermant les yeux, sauf si vous êtes sur une trottinette, et arrêtez-vous sur une page quelconque. Choisissez sans regarder le recto ou le verso, et ensuite repérez le tirage de dés correspondant. Si vous ne devez tirer qu'un seul dé,



effectuez la même opération, mais sélectionnez le premier dé imprimé. Ne trichez pas : du genre, vous devez tirer un dé et tombez sur une page où le dé de gauche indique 1 et le dé de droite 6, et hop ! discrètement, vous prenez le 6. Si vous ne devez tirer qu'un seul dé, il faut prendre le dé de gauche, le second ne sert à rien.

Énigmes autour du vin

Ce livre est quelque peu différent des autres, car il a pour but de vous apprendre des anecdotes et astuces concernant le vin. Comme de juste, les énigmes sont liées au pinard. Quand bien même vous ne les réussissez pas du premier coup, la résolution vous est proposée. Ainsi, vous apprendrez des choses concernant le vin, tout en vous amusant (enfin c'est notre infime espoir). Si vous rejouez l'aventure plusieurs fois, vous passerez par d'autres chemins et serez confronté à d'autres énigmes. Votre connaissance du vin progressera lors de chaque partie. Si vous souhaitez aller plus loin dans votre apprentissage œnologique, vous pouvez consulter les livres de l'auteur parus aux éditions Dunod (la dédicace est gratuite au bout du troisième achat, quittance du libraire faisant foi).

Tentez votre chance

Faites gaffe, car ce passage est très important. Dans certains cas, l'aventure vous proposera de **TENTER VOTRE CHANCE**. Comme dans la vraie vie, sans un brin de fortune, il est plus difficile d'avancer. Pour ce faire, lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal aux nombres de **POINTS**



D'ŒNOLOGIE, vous êtes chanceux. Dans le cas contraire, vous êtes malchanceux. À chaque fois que vous TENTEZ VOTRE CHANCE, il faut défalquer un point de votre total de points d'œnologie. De cette manière, plus vous vous fiez à votre chance, moins vous en aurez. C'est un peu comme le loto : plus on joue, plus on perd de l'argent.

Viatique

Vu qu'on aime bien les aventuriers et les aventurières, il est un cadeau que l'on vous fait. Vous démarrez l'aventure avec un viatique constitué d'une bouteille de votre vin préféré. Notez-le sur votre FEUILLE D'AVENTURE. Prenez garde, vous n'avez qu'un seul viatique. Lorsque vous le prendrez, vous récupérerez votre total initial de POINTS D'ŒNOLOGIE. C'est vous qui décidez à quel moment de l'aventure vous prendrez votre viatique, sauf en plein milieu d'un paragraphe. L'utilisation du viatique doit donc être décidée après chaque paragraphe et avant d'entamer le suivant. Vous ne pouvez pas le faire en plein milieu d'une action.

Fin de l'aventure

L'aventure se termine lorsque vous arrivez à la fin, quel que soit le chemin parcouru, vous amenant à la résolution de l'énigme principale. Si vous terminez l'aventure avec un total inférieur au nombre de POINTS D'ŒNOLOGIE que vous aviez au départ, considérez que vous n'êtes pas encore tout à fait au point, question points. Vous pouvez recommencer l'aventure et améliorer soit votre parcours, soit vos compétences en résolution d'énigmes. Si vous terminez l'aventure



avec un nombre de points d'œnologie égal ou supérieur à votre total de départ, vous avez bel et bien réussi votre quête avec les félicitations du jury.

Il est deux autres manières de terminer l'aventure et celles-ci sont moins plaisantes. La première, comme on vous l'a déjà signalé, est lorsque le nombre de vos points d'œnologie tombe à zéro. Vous êtes mort et il ne vous reste plus qu'à recommencer l'aventure au début. La deuxième est lorsque le livre vous le signalera. Vous aurez certainement posé un choix malencontreux, voire une succession de mauvaises décisions qui auront conduit à votre perte. Vous serez mort par la grâce de l'aventure, quand bien même vos points d'œnologie ne sont pas à zéro.

Équipement

Vous êtes parti sans tambour ni trompette mais avec un sac à dos, solide et vide. Vous ne possédez guère d'équipement, outre vos vêtements. Au début de l'aventure, il ne vous est cédée aucune arme, car au fond vous n'êtes pas versé dans leur maniement. Il vous reste à vous débrouiller avec vos deux mains et quelques neurones. Au fur et à mesure de l'aventure, vous serez amené à récupérer divers objets. Si cela vous semble utile, vous pourrez les embarquer. Les instructions vous sont données lors de votre quête. Indiquez ces choses sur votre feuille d'aventure.

Écus

Les ÉCUS sont la monnaie en vigueur dans les Terres oubliées. Parfois, ils vous servent à récupérer les bonnes grâces de



certains vis-à-vis, parfois à acheter des choses, parfois ils ne vous servent à rien. Il faut tenir compte de vos écus sur votre FEUILLE D' AVENTURE, une case spécifique est prévue à cet effet. Si votre total d'écus est à zéro, rien ne se passe de particulier. Vous êtes juste sans le sou.

En savoir plus

Certains chapitres vous permettent de parfaire vos connaissances œnologiques. Dans ce cas, la phrase rituelle est : EN SAVOIR PLUS. Prenez note du chapitre d'où vous venez, car il vous faudra y revenir après avoir approfondi le sujet – vous voyez que la feuille d'aventure sert aussi à prendre des notes. Pour votre facilité, les chapitres EN SAVOIR PLUS sont regroupés à la fin du livre. Ce sont les seuls qui portent des en-têtes. Si vous souhaitez augmenter vos chances de réussite, vous pouvez les lire avant, pendant ou après une de vos aventures.

Début de l'aventure

Tout est-il bien compris ? Lancez le premier dé de votre quête ou tournez les pages du livre au hasard (décidez à l'avance si vous sélectionnez la page de gauche ou celle de droite) et sélectionnez le premier dé qui s'affiche puis ajoutez six. Vous avez votre total de POINTS D'ŒNOLOGIE. Indiquez-le sur la feuille d'aventure. Prêt ? L'aventure œnologique est en passe de débiter.

Vu qu'on n'est pas des gueux, considérez que vous démarrez l'aventure avec un ÉCU en poche.

