



TECTONIQUE DU TEST

Teste moi, déteste moi

Amie télécommissienne, ami télécommissien, public chéri mon amour, Priscou si tu nous lis,

J'ai décidé de partager avec toi un jeu que j'ai appris en fréquentant des normaliens, qui égayera tes longues après-midi passées à ne pas travailler à tes divers projets et cours. Laisse moi donc te présenter le **test** et ses quelques règles.

Règle n°1 : le test

La règle du jeu est simple : voulant piéger une connaissance, le joueur fait ou dit quelque chose dans le but de provoquer une réaction chez sa cible. Si la cible a la réaction escomptée, le joueur s'écrit « **Test !** » pour exprimer sa victoire et foutre le seum à sa cible.

ex : « Ouah le déficit du gala il est énorme ! »

« Comme ma bite ! »

« Test ! »

Règle n°2 : le contretest

Le joueur conscient des règles du test peut facilement remarquer qu'on est en train de le tester. La cible peut alors **contrer le test**, en répondant simplement « **Contretest !** » à la place de la réponse attendue.

ex : « Ouah le déficit du gala il est énorme ! »

« Contretest. »

Remarque 1 : un idiot paranoïaque qui dirait « Contretest ! » à une phrase sans intention de test est ce qu'il est : un idiot paranoïaque. Dans ce cas, l'autre lui répond « **Domage.** » parce qu'il est dommage d'avoir affaire à de tels idiots.

Remarque 2 : on ne peut pas tester quelqu'un sur un contre-test, n'essayez même pas, vous aurez l'air ridicule.

Règle n°3 : le métatest

Une fois plus expérimenté, un joueur peut décider de ne pas se contenter d'un simple contretest, mais de jouer à plus bête qu'il n'est pour surprendre son adversaire au dernier moment.

Il commence alors à réagir comme son adversaire s'y attend, en tombant dans le piège. Mais il est en réalité en train de tester son adversaire lui-même ! Plus exactement, il teste le test. Lorsque son adversaire dit « Test ! », il lui répond « **Métatest !** », retournant le piège qui lui était tendu contre son créateur.

ex : « Ouah le déficit du gala il est énorme ! »

« Comme ma bite ! »

« HA ! TEST ! ÉNORME NOOB ! »

« Métatest »

« FFFFFFFFFFUUUUUUUUUU ! »

Règle n°4 : le contremétatest

De la même façon qu'il est possible de contrer un test, on peut facilement contrer un métatest (qui n'est, rappelons-le, jamais un métatest (qui n'est, rappelons-le, jamais un test sur un test)). Il convient alors de remplacer la réponse attendue (ici, « Test ! ») par « **Contremétatest !** », ce qui est une mesure de sûreté si on n'est pas certain du niveau de subtilité de sa cible.

ex : « Ouah le déficit du gala il est énorme ! »

« Comme ma bite. »

« Mmmh... Contremétatest. »

Remarque 3 : les remarques 1 et 2 s'appliquent également au contremétatest, celui-ci n'étant qu'un cas particulier du contretest.

Règle n°5 : le métamétatest

Raffinement ultime du jeu de test, le métamétatest est une arme difficile à manipuler et qui ne s'utilise que lors de combats de haut niveau. Il s'agit de tendre un piège à test classique, et puis, lorsque la cible répond au test, d'anticiper qu'elle planifie un métatest. On réagit alors comme si de rien n'était en répondant « Test ! ». Lorsque le « Métatest ! » qui y répond suit, le joueur achève son adversaire par un retournement du retournement en s'exclamant « **Métamétatest !** » et regarde sa cible fondre devant tant de puissance et de maîtrise du jeu.

ex : « Vous remarquerez, mon cher ami, que le déficit du gala de notre école est d'une taille remarquable. »

« Très cher, cela est tout comme mon vit. »

« Vous voilà bien piégé ! J'avais anticipé cette réponse, et vous dis Test, cher compagnon. »

« C'est bien mal me connaître que de penser que je vous sous-estimerais à ce point. En réalité, dès vos premiers mots je m'attendais à ce test, et c'est mon tour de vous tester en répondant métatest ! »

« Ah ! Ah ! Vous êtes certes d'une finesse à toute épreuve, mais en réalité j'avais prévu votre métatest. Ainsi depuis le début je vous testais non pas sur ma phrase d'origine, mais sur ce métatest qui ne s'est pas fait attendre, et vous déclare donc Métamétatest, mon ami. »

« FFFFFFFFFFUUUUUUUUUU ! »

Évidemment, il est possible d'empiler les niveaux de test autant qu'on le souhaite ; ceci dit, on ne dépasse jamais le métamétatest en pratique, le niveau d'anticipation étant bien trop élevé au-delà.

Rappelons pour finir que ce jeu nécessite de l'honnêteté : il ne convient de tester que si l'on avait réellement tendu un piège, et non si la réponse de l'autre était simplement prévisible a posteriori.

Patrick L. pour voir le monde s'embraser