

# FIASCO, digest des règles

**Matériel** : 4D6 par personnes, dont la moitié au moins d'une même couleur ; des post-it ; les règles pour consulter les tables aléatoires.

## PROLOGUE

### 1. Choix d'un cadre (relations, détails des relations)

- Le groupe choisit dans les règles un des cadres pour la partie, avec les listes aléatoires qui vont avec. Ex : **cadre : dans un joli petit bled du sud...**
- Lancer tous les dés au centre.
- Chaque joueur prend un post-it pour y écrire **la relation** que son futur personnage aura avec le Pj de son voisin de gauche.
- A tour de rôle un joueur prend un dé sur la table et utilise le score pour choisir une catégorie de relation dans la table relation. Ex : **catégorie de relation : amitié.**
- Puis chaque joueur prend un autre dé et utilise le score pour choisir quel type de relation sera déterminée dans la catégorie précédemment tirée. Ex: **type de relation : amitié : copains de trip.**
- Sur un nouveau post-it, chaque joueur ajoute un **détail (besoin, lieu, objet)** qui sera lié à la relation avec son voisin de gauche. A trois joueur, il faut pour le groupe un besoin, un lieu et un objet ; pour 4 joueurs, choisir deux besoins, un lieu et un objet.
- A tour de rôle un joueur prend un dé sur la table et utilise le score pour choisir une catégorie de détail dans la table besoin, lieu ou objet. Ex : **catégorie de besoin : devenir riche**
- Puis chaque joueur prend un autre dé pour choisir quel type de détail sera déterminée dans la catégorie précédemment tirée. Ex: **type de besoin : devenir riche : en fraudant.** Pour ne pas être bloquant, le score de ce second dé utilisé n'a pas d'importance. On choisit le type de détail qu'on veut sur la table sélectionnée.

### 2. Choix d'un personnage et d'une situation

- Chaque joueur s'invente un personnage en utilisant les deux relations qu'il va devoir faire vivre : celle qu'il a créé entre son voisin de gauche et lui ; et celle créée par son voisin de droite avec lui
- Donner un nom à son personnage et déterminer quelle est sa situation par rapport aux Pjs des deux voisins (rapports de force, dominations...) Utiliser les détails besoins-lieux-objets pour créer des situations instables propres à dérapier.

# ACTE 1

## 1. Narration des scènes (établir/résoudre)

- Un premier joueur place son perso au centre de l'action et commence à inventer une scène en utilisant ses relations et ses détails. Ce premier joueur est entrain d'**établir** une scène, ce sont ensuite obligatoirement les autres joueurs qui vont la **résoudre**.
- Au bout d'un moment, un autre joueur du groupe prend l'initiative de choisir si la scène se résoudra de manière positive ou négative pour le personnage en jeu ; pour se faire, il prend un dé blanc au milieu de la table (**résolution positive**) ou un dé noir (**résolution négative**). Le narrateur sait alors quelle tournure globale va prendre sa scène. Il peut continuer à raconter un peu, puis le groupe décide de résoudre la scène.
- Le groupe raconte au joueur comment la scène se conclue précisément pour son personnage (Échec/réussite de tentative, conflit, opposition, situation...)
- Le joueur prend acte du résultat de la scène et récupère le dé noir ou blanc que le groupe a sorti du tas. Il doit maintenant donner ce dé à un autre joueur (ce choix permet de jouer «tactique» et d'influencer le destin des autres personnages pour plus tard dans la partie)

## 2. Tours de narration

- Chaque Pj a droit à une scène à tour de rôle. **Le joueur à qui c'est le tour n'est pas obligé d'établir sa scène, il peut laisser soin au groupe de raconter la situation et préférer résoudre sa scène.** Il choisit alors lui même le dé de résolution positive ou négative et raconte la conclusion. Puis il donne ensuite son dé à un autre joueur.
- L'acte 1 s'arrête lorsque chaque joueur a raconté deux scènes. Il reste alors la moitié des dés au centre.

# EMBROUILLE

## 1. Des complications entrent en jeu

- On détermine qui va choisir les embrouilles de l'histoire. Chaque joueur jette les dés qu'il détient à la fin de l'acte 1. Il obtient un score de dé noirs et un score de dé blancs. Le plus gros des deux scores détermine sa **couleur dominante**. Puis il fait une soustraction entre le gros score et le petit : le résultat obtenu détermine son **chiffre dominant**. Ex : 1 Dé noir affiche 5 ; 3 Dés blancs affichent chacun 1 ; noir est la couleur dominante (5 contre 3) ; le chiffre dominant est 2 (5-3).
- On regarde quels joueurs dans le groupe annoncent le plus gros chiffre dominant noir et le plus gros chiffre dominant blanc. **Ce sont ces deux joueurs qui vont tirer les complications sur la table des embrouilles.**
- Ces deux joueurs déterminent chacun une **catégorie générale d'embrouille** en utilisant le résultat d'un dé du tas qui restait au centre à la fin de l'acte 1. **Ex: catégorie d'embrouille : tragédie et catégorie d'embrouille : paranoïa.**
- Puis l'un des joueurs choisit un élément spécifique d'embrouille dans la catégorie que l'autre joueur a déterminé. **Ex : catégorie d'embrouille : tragédie : un mort après une lutte déplaisante. Et catégorie d'embrouille : paranoïa : la chose que vous avez volé a été volé.**
- **Ces embrouilles ne sont pas spécifiquement associées aux persos qui les ont tirés.** Elles sont placées au centre de la table sur deux post-it et elles pourront concerner n'importe quel perso / relation dans la suite de l'histoire.

## 2. Avant de démarrer l'acte 2

- Les dés utilisés pour déterminer l'embrouille sont remis au centre.
- **Chaque joueur a gardé son tas de dés issu de l'acte 1.**
- l'auteur suggère une pause de jeu avant de débiter l'acte 2

## ACTE 2

### 1. Narration des scènes (établir/résoudre)

- A tour de rôle, chaque joueur établit ou résout une scène avec son perso, comme pour l'acte 1. Le joueur dont c'est le tour **reçoit le dé de résolution, mais ne le redistribue plus**. Il le garde désormais pour lui.
- Les éléments de l'embrouille peuvent être intégrés durant n'importe quel tour du joueur, du moment que cette intégration dans l'histoire est logique.
- La dernière scène peut être résolue positivement ou négativement, quelle que soit la couleur du dernier dé.

## DENOUEMENT

### 1. Détermination du dénouement pour chaque Pj

- Chaque joueur jette tous les dés devant lui. Il obtient un score de dé noirs et un score de dé blancs. Le plus gros des deux scores détermine sa **couleur dominante**. Puis il fait une soustraction entre le gros score et le petit : le résultat obtenu détermine son **chiffre dominant**.
- Chaque joueur consulte la table de dénouement en fonction de sa couleur et de son chiffre dominant.
- Le dernier dé utilisé lors de l'acte 2 utilise sa vraie couleur, quel qu'ait été son usage lors de la conclusion de la dernière scène.

### 2. Narration des épilogues («C'est ainsi que je...»)

- A tour de rôle, chaque joueur prend un des dés de son tas. Il décrit les conséquences de l'histoire sur son perso sous forme d'épilogue en commençant par la phrase «c'est ainsi que...» La scène peut se passer des années après, en d'autres lieux...
- Il s'agit de conclure l'histoire à la manière d'un montage cinématographique qui passe rapidement d'un personnage à l'autre.
- L'histoire et la partie se terminent quand les joueurs n'ont plus de dés.