But du jeu

Créer une histoire en s'aidant des cartes. Tous les joueurs sont ensemble et participent à créer cette histoire. Les cartes Scénario (écrit en bas des cartes) forment la trame de l'histoire qui va guider les joueurs du début à la fin de la partie. Les cartes Élément représentent les éléments qu'il va falloir intégrer à l'histoire.

Mise en place

Choisissez un des scénarios proposés et prenez la ou les cartes correspondante(s). L'histoire sera à lire dans l'ordre inscrit en bas de chaque carte Scénario (Exemple : «Scénario 3 - 1/2» puis «Scénario 3 - 2/2»). Vous n'utiliserez que ces cartes Scénario-là pour cette partie. Les autres cartes Scénario sont éloignées pour cette partie. À côté, formez pour toutes les autres cartes une pile de cartes faces cachées pour chaque dos de carte différent.

COMMENT JOUER

Sur les cartes Scénario est écrite sous forme de texte à trous l'histoire que vous allez raconter.

- Un joueur prend la première carte de l'histoire et lit la première ligne (commençant par un « - ») à haute voix.
- Tout le monde participe à créer l'histoire, à l'oral, en complétant la ligne.
- Une fois la ligne complétée, passez à la ligne suivante, ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.
- Vous pouvez choisir d'alterner qui lit la suite de l'histoire. Cela n'a pas d'incidence sur son déroulement puisque vous jouez toutes et tous ensemble.

Regardez alors les cartes sur la table et rappelez-vous avec pleins d'émotions tout ce qu'ont vécu vos personnages.

CRÉEZ UNE VÉRITABLE SAGA

Vous pouvez très bien faire référence aux évènements de votre histoire lors

des prochaines parties, comme si votre nouvelle histoire se passait avant, pendant ou après la précédente.

Cartes scénario

Sur chaque carte se trouve un texte à trous qu'il faut compléter. Lorsqu'on trouve des «...», les joueurs doivent compléter la phrase. Lorsqu'on trouve un symbole ( ) ou un élément entre [ ], les joueurs doivent définir cet élément.

Exemple : Dans votre histoire, votre personnage Tircy se réveille dans une cabane inconnue et veut en sortir. Vous lisez à haute voix «Mais le personnage rencontre un [problème]». Vous définissez donc le problème en racontant que la porte est solidement verrouillée. Vous lisez «le personnage commence à paniquer car ...». Vous racontez alors «... il ne parvient pas à défoncer la porte et ne trouve pas d'autre issue pour sortir».

Panne d'inspiration

N'importe quand si vous êtes en panne d'inspiration, vous pouvez tirer une carte élément de votre choix pour vous donner des idées.

Lancez-vous !

Vous pouvez apprendre la suite des règles en jouant. Prenez dès maintenant la carte «Scénario 1 - 1/1» (au dos de la carte «Aide de jeu 3/3») et commencez votre histoire. Lorsque vous croisez un pictogramme ou annotation que vous ne comprenez pas, référez-vous aux cartes «Aide de jeu».

Iel

Le pronom «iel», non-genré, est utilisé dans le texte pour définir les différents personnages qui intègrent votre histoire. À vous de l'adapter si vous le souhaitez selon les personnages dont vous allez parler.