



Le jeu se déroule de la manière suivante :
en tournant dans le sens des aiguilles
d'une montre, nous piochons à tour de rôle
une carte et en lisons le texte à voix haute.

Nous commençons par les cartes
Instructions qui expliquent comment jouer.
S'il s'y trouve une instruction à réaliser,
nous la réalisons immédiatement.

Une fois la carte lue et ses instructions
réalisées, nous la défaussons, sauf s'il est
indiqué de la conserver au centre de la table.



Nous jouons des personnages qui viennent de réussir un braquage pour le compte d'un commanditaire. Nous sommes parvenus à fuir avec notre butin.

Pourtant, moins de 48 heures après, nous avons été coffrés par les flics.

Quelqu'un nous a balancés, c'est sûr.

Nous sommes maintenant en garde à vue, séparés les uns des autres, sans moyen de communiquer entre nous. Alors que les inspecteurs tentent de nous faire cracher le morceau, le film des événements défile dans notre tête...

Nous plaçons cette carte face visible au centre de la table.

3

Choisissons maintenant l'objectif de l'opération que nous venons de réussir en sélectionnant parmi 3 cartes **Butin** celle qui nous inspire le plus.



Variante : nous pouvons aussi inventer un objectif en imaginant ensemble un butin à dérober et un lieu dans lesquels nous souhaitons voir prendre place cette histoire.

Si nous avons choisi une carte **Butin**, nous la plaçons au centre de la table.



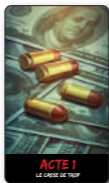
Retournons maintenant les 10 cartes **Casting** et choisissons à tour de rôle les personnages que nous allons incarner.

Choisis un personnage qui semble pertinent compte tenu du **Butin** choisi. Puis place sa carte visible devant toi.



5

Une fois toutes les cartes **Instructions** lues, nous continuerons de jouer à tour de rôle avec les cartes **Acte**, qui sont rédigées sous forme de questions. Elles sont divisées en 2 paquets. Nous répondrons aux questions du paquet de cartes **Acte I** avant de passer aux questions du paquet de cartes **Acte II**.



Ces questions nous permettront d'imaginer ensemble une histoire centrée sur notre opération, les relations entre nos personnages, les raisons qui nous ont menés à organiser cette mission et l'interrogatoire qui a suivi notre arrestation.



Quand c'est ton tour, lis la carte que tu as tirée à voix haute et réponds à la question posée. Invente tous les détails dont tu estimes avoir besoin pour justifier ta réponse (personnages, lieux, événements).

Important : utilise les questions des cartes pour tisser des liens entre ton personnage et ceux des autres joueurs. L'histoire sera alors plus riche en rebondissements !



Si une carte ne te plaît pas, tu peux en tirer une nouvelle ou la passer au joueur suivant, qui peut faire de même.

Le tour continuera alors à partir de la personne qui décidera de répondre à une carte.



La **Carte X** est un dispositif de sécurité émotionnelle. Nous plaçons la **Carte X** là où chacun peut facilement s'en saisir. S'il y a une carte, ou une réponse, que vous ne souhaitez pas inclure dans l'histoire, touchez la **Carte X**. Ce contenu est alors retiré du jeu.



Si la carte **Acte** que vous venez de tirer est ainsi retirée du jeu, tirez-en une nouvelle. Vous pouvez utiliser la **Carte X** sur vos propres cartes.

9

Après avoir écouté la réponse d'un joueur à une carte **Acte**, nous lui posons autant de questions que nous le souhaitons pour développer ce qui vient d'être dit et enrichir ainsi notre récit. La personne qui a tiré la carte décide si elle veut y répondre ou pas. Quand plus personne n'a de question, nous passons au joueur suivant.

Cette phase est au cœur du jeu, c'est pourquoi elle est rappelée sur chacune des cartes **Acte** par cette signalétique :

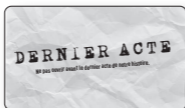


10

À la fin du paquet de cartes **Acte II**, une personne tirera et lira à voix haute la carte **Le Marché**.



Cette carte indique que nous entrons dans le dernier acte de notre histoire. Nous ouvrirons alors l'enveloppe **Dernier Acte**.





Dans ce dernier acte, nous déciderons individuellement si nous acceptons ou refusons le marché, en fonction de l'histoire que nous avons racontée et de ce que nous avons découvert sur nos personnages.



Nous devons alors faire un choix entre ces 3 possibilités :

- Se dénoncer.
- Dénoncer un autre joueur.
- Garder le silence.

Comme indiqué sur l'aide de jeu **Dernier Acte**, le résultat du vote déterminera l'issue de notre récit et nous amènera à raconter ensemble la conclusion de notre histoire.

La partie sera alors terminée.

13

Mise en place : nous mélangeons séparément les paquets de cartes **Acte I** et **Acte II**.

Pour une partie d'environ 60 minutes, nous enlevons 10 cartes de chaque paquet, 5 pour une partie d'environ 120 minutes.

Nous plaçons la carte **Le Marché** au centre de la table, puis posons par-dessus, face cachée, le paquet de cartes **Acte II** puis le paquet de cartes **Acte I**, afin de commencer par celles-ci.



Rappelons maintenant le contexte de l'histoire. Puis introduisons à tour de rôle notre personnage en le nommant, en lisant à haute voix ses **Atouts** et **Défauts**, et en indiquant rapidement quelle était sa mission dans l'opération que nous venons de mener.

Ensuite, le joueur qui le souhaite tire la première carte **Acte I** et l'histoire commence.