

Règles du jeu



But du jeu

Inventer et raconter une histoire en amassant une carte-personnage, une carte-lieu, une carte-temps, une carte-problème et une carte-solution.



Jeu 1 : Inventer une histoire une carte à la fois

Préparation

1. L'adulte forme cinq piles en se fiant aux pictogrammes au verso des cartes.
2. Il place les cinq piles côte à côte, faces cachées, sur la table, en respectant l'ordre des chiffres inscrits au verso des cartes (1 à 5).
3. Il retourne quatre cartes de chaque pile et les place au bas de chacune des piles (voir l'exemple plus bas).
4. Il remet une planche de jeu à chaque joueur. Les joueurs utilisent le côté de la planche sur lequel il y a cinq espaces où l'on peut placer des cartes.



Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie en lançant le dé.
 - S'il obtient un chiffre de 1 à 5, il prend une carte de la catégorie correspondant à ce chiffre parmi les quatre cartes retournées sur la table. Par exemple, s'il obtient 3, il prend la carte-personnage de son choix.
 - S'il obtient 6, il prend une carte de la catégorie de son choix parmi toutes celles qui se trouvent sur la table.
2. Le joueur place la carte qu'il vient de prendre à l'endroit identifié par le même pictogramme sur sa planche de jeu. Il prend ensuite une carte de la pile de la même catégorie, la retourne et la pose à l'endroit laissé libre par la carte qu'il a choisie. Il doit toujours y avoir 20 cartes retournées sur la table.
3. Le joueur suivant, en poursuivant dans le sens horaire, joue à son tour en commençant par lancer le dé.
 - Pour le reste de la partie, chaque joueur peut choisir entre prendre une carte sur la table ou voler une carte de la même catégorie à un joueur de son choix. Par exemple, s'il obtient 2 sur le dé, le joueur peut prendre une carte-lieu sur la table ou en voler une à un autre joueur.
 - Si le dé indique un chiffre correspondant à une catégorie pour laquelle il a déjà une carte sur sa planche de jeu, le joueur peut choisir d'échanger sa carte avec une carte qui se trouve sur la table ou avec une carte d'un autre joueur (celui-ci ne peut refuser l'échange). Il a aussi la possibilité de simplement conserver sa carte.

Déroulement (suite)

- Le premier joueur à avoir cinq cartes sur sa planche de jeu met fin à la partie. Le ou les autres joueurs doivent alors prendre les cartes manquantes sur le dessus des piles associées aux cinq catégories plutôt que sur la table pour compléter à leur tour leur planche de jeu.

Pour les plus grands, il est aussi possible de continuer à lancer le dé jusqu'à ce que tout le monde ait rempli sa planche. Il est toutefois impossible de voler des cartes à celui ou ceux qui ont complété leur histoire.

- Un premier joueur raconte une histoire qu'il invente à partir des cartes amassées en y intégrant le plus possible de détails¹. Il conclut son récit en précisant comment se sent le personnage principal de son histoire à la fin de celle-ci. Les autres joueurs racontent leur histoire à tour de rôle. Les joueurs peuvent décider de la meilleure histoire ensemble ou en votant s'ils souhaitent déterminer un gagnant.

Variantes

Construire une histoire dans l'ordre :

Les joueurs construisent une histoire en prenant, dans l'ordre, une carte de chaque catégorie (1 à 5). En début de partie, ils lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé choisit une carte de la première catégorie et la place sur sa planche de jeu. Une carte de la même catégorie est remise à l'endroit laissé libre sur la table. Les autres joueurs, en suivant le sens des aiguilles d'une montre, font de même. Quand tous les joueurs ont une carte de la première catégorie, ils relancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé choisit une carte de la deuxième catégorie, puis les autres joueurs font de même en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La partie se poursuit ainsi jusqu'à la cinquième catégorie de cartes. Chaque joueur peut ensuite raconter son histoire.

Construire une histoire avec deux solutions :

Tous les joueurs utilisent le côté de la planche sur lequel il y a six espaces où l'on peut placer des cartes. La partie se déroule comme le jeu principal, mais les joueurs doivent amasser deux cartes-solutions plutôt qu'une. Dans l'histoire inventée et racontée par chaque joueur, la première solution ne doit pas permettre de résoudre le problème ; il doit s'agir d'une tentative de solution qui échoue.



Exemple d'histoire :

Au soleil couchant, dans un désert chaud et sec, Géraldine, une bête à trois têtes, se préparait à aller se coucher près de ses deux cactus de compagnie. Au moment où elle allait s'endormir, une goutte de pluie tomba sur le nez de Géraldine, puis une autre, puis une tonne d'autres ! La pluie tombait maintenant sans arrêt et l'eau s'accumulait à vue d'œil sur le sol. Géraldine avait peur et ne savait pas quoi faire pour échapper à l'inondation. C'est alors qu'elle vit un petit objet flotter dans les airs : un tapis volant ! Géraldine agrippa le tapis, monta dessus et lui demanda de s'envoler vers un autre désert, ce qu'il fit. Géraldine se sentit soulagée de pouvoir fuir toute cette eau.

1. Il ne doit pas nécessairement décrire les trois premiers éléments de son histoire dans l'ordre où ils sont placés sur la planche, mais cela peut l'aider à structurer son récit.

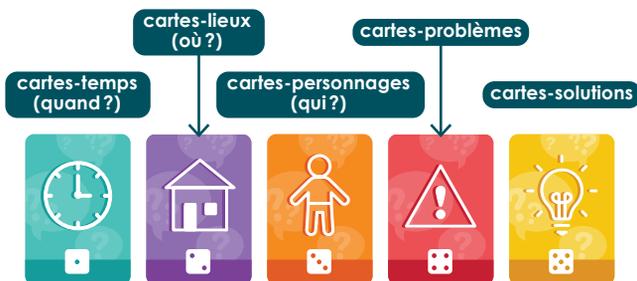


Comment se sent le personnage principal à la fin de l'histoire ?

Jeu 2 : Inventer une histoire à partir de cartes distribuées au hasard

Préparation

1. L'adulte forme cinq piles en se fiant aux pictogrammes au verso des cartes.



2. Il distribue au hasard une carte de chaque catégorie à chaque joueur.
3. Il remet une planche de jeu à chaque joueur. Les joueurs utilisent le côté de la planche sur lequel il y a cinq espaces où l'on peut placer des cartes.
4. Il détermine le nombre de tours d'échanges pendant la partie (entre un et cinq) et l'annonce aux joueurs.

Déroulement

1. Les joueurs placent leurs cartes faces visibles aux endroits identifiés par les mêmes pictogrammes sur leur planche de jeu.
2. Ils lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence le premier tour d'échanges. Il peut conserver ses cartes ou en remplacer une de son choix en l'échangeant contre une de la même catégorie se trouvant sur la planche de jeu d'un autre joueur. Ce dernier ne peut refuser l'échange.



3. La partie se poursuit ainsi, en suivant le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un tour d'échanges soit complété. S'il y a plus d'un tour d'échanges, les joueurs relancent le dé avant chaque nouveau tour.

Note : Un joueur ne peut pas reprendre une carte qu'un autre joueur lui a prise lors d'un échange.

4. Lorsque le ou les tours d'échanges sont terminés, un premier joueur raconte une histoire qu'il invente à partir des cartes amassées. Il conclut son récit en précisant comment se sent le personnage principal de son histoire à la fin de celle-ci. Les autres joueurs font de même à tour de rôle. Les joueurs peuvent décider de la meilleure histoire ensemble ou en votant s'ils souhaitent déterminer un gagnant.

Variantes

Deux cartes-solutions :

Tous les joueurs utilisent le côté de la planche sur lequel il y a six espaces où l'on peut placer des cartes. La partie se déroule comme le jeu principal, mais l'adulte remet deux cartes-solutions à chaque joueur plutôt qu'une. Dans l'histoire inventée et racontée par chaque joueur, la première solution ne doit pas permettre de résoudre le problème ; il doit s'agir d'une tentative de solution qui échoue.

Sans échange de cartes :

Les joueurs réalisent seulement l'étape 1 du déroulement et racontent ensuite leur histoire à tour de rôle.

Carte commune à tous les joueurs :

Le jeu se déroule comme le jeu principal ou l'une des variantes mais les joueurs désignent une carte qui est commune à l'histoire de chacun, par exemple, une carte-personnage ou une carte-solution.