

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES

COOPÉREZ ET CRÉEZ UNE HISTOIRE METTANT EN SCÈNE DES PERSONNAGES VARIÉS ET HAUTS EN COULEUR QUI VONT VIVRE DES AVENTURES INOUBLIABLES.

Retrouvez
l'application
**LES CONTES
ÉMERVEILLÉS**

sur l'App Store
et le Play Store.

Déroulement du jeu

Le jeu est découpé en deux chapitres.

Dans le premier, les conteurs et conteuses vont présenter les personnages, les positionner sur les paysages du décor en leur associant un jeton Histoire.

Dans le deuxième, les conteurs et les conteuses vont devoir raconter ensemble une histoire mettant en scène les personnages sans se tromper sur les jetons préalablement placés sur eux.

CHAPITRE I PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

La personne la plus jeune autour de la table choisit une des 5 tuiles Personnage face visible et la place sur le plateau en respectant le décor. Elle place sur cette tuile, un de ses jetons Histoire.

Ensuite, elle présente le personnage en annonçant aux autres l'action, l'objet utilisé, l'émotion du personnage en adéquation avec le symbole présent sur le jeton utilisé. Ce jeton est ensuite retourné face cachée. 

C'est ensuite au conteur ou à la conteuse la plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer son tour de la même façon.



Léon prend la carte représentant la sirène, la place dans la rivière et lui associe le jeton Couronne. Il peut alors dire par exemple:
« Dans l'histoire, il y a une sirène qui porte une couronne... »
ou « Dans l'histoire, il y a une sirène qui est la reine du royaume... ».

Il retourne ensuite le jeton face cachée.

Le conteur ou la conteuse qui lui succède dans le sens des aiguilles d'une montre, fait de même et on continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait placé tous ses jetons Histoire.



Dans une partie à 3 joueurs, où chacun et chacune commence avec 5 jetons, on aura à la fin du 1^{er} chapitre 15 tuiles personnages associées à 15 jetons face cachée.

CHAPITRE 2

RACONTER L'HISTOIRE

La personne la plus jeune autour de la table choisit un des personnages sur le plateau, et en commençant par « Il était une fois... », débute l'histoire en mettant en scène ce personnage ainsi que le jeton Histoire placé dessus. **Le but est de retrouver le symbole du jeton associé à la tuile.** Après avoir indiqué ce que fait le personnage dans l'histoire, le conteur ou la conteuse retourne le jeton pour vérifier qu'il a désigné le bon.

Si le jeton Histoire correspond, tout va bien !

« Il était une fois, une sirène qui portait une couronne car c'était la reine du royaume... »



Si le jeton Histoire ne correspond pas, retournez un Nuage sur la face orageuse.

« Il était une fois, une sirène qui voulait être chevalier... »



Dans tous les cas (réussite ou échec):

- laissez le jeton Histoire face visible sur la tuile Personnage,
- c'est au conteur ou à la conteuse la plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre de choisir un autre personnage et de raconter un bout d'histoire le concernant en intégrant le symbole du jeton face cachée qu'il ou elle pense lui être associé.

Si les 2 nuages deviennent orageux, le jeu continue. Le ciel de votre histoire s'obscurcit mais vos personnages ont foi en vous et en votre imagination !

L'AIDE DES ÉTOILES

Un conteur ou une conteuse qui ne se souvient plus de rien ou qui a les idées trop confuses peut demander de l'aide. Dans ce cas, il ou elle retourne une étoile d'Émerveillement sur sa face sombre.

Chaque autre conteur ou conteuse qui le souhaite prononce une phrase à voix haute contenant des indices pour rafraîchir la mémoire des autres joueurs sur un des personnages de l'histoire.



Céline demande de l'aide.

Ludo répond : « La grenouille aime la magie et a vraiment soif. »

Céline se souvient et déclare : « La grenouille a volé la potion magique du sorcier ! » Elle retourne le jeton et il s'agit bien d'une potion. Bravo! Quelle belle équipe!

Fin de partie

Quand tous les personnages sont intervenus et donc que tous les jetons Histoire ont été révélés, la partie est terminée. Vous avez ensemble raconté un merveilleux conte et votre degré de réussite dépend de la face visible des nuages et des étoiles à côté du plateau.

| | 0 NUAGE ORAGEUX  | 1 NUAGE ORAGEUX  | 2 NUAGES ORAGEUX  |
|---|--|--|---|
|  3 ÉTOILES | ÉMERVEILLEMENT MAXIMUM ! Les contes ont retrouvé leur émerveillement d'antan. Avec une mémoire et une imagination à toute épreuve, vous formez une merveilleuse équipe ! | Quoi ?! Serait-ce dû à un excès de confiance ou à un défaut de communication ? Vous allez y arriver, les contes en sont certains. Vous êtes leurs étoiles. | MINCE ALORS ! Le ciel est tout gris... On vous laisse relire votre livre préféré et revenir en forme pour émerveiller les contes. Vous en êtes capables ! |
|  2 ÉTOILES | FABULEUX ! Le ciel des contes s'illumine sur votre passage. Une bien belle équipe pour une bien belle histoire. | | |
|  1 ÉTOILE | C'EST CHOUETTE ! Vous avez repoussé les orages et la tempête. Il reste une lumière d'espoir dans le ciel. | | |
|  0 ÉTOILE | OH ! Les orages ont failli obscurcir le ciel, mais c'est sans compter sur une belle coopération de l'équipe ! Il faut savoir demander de l'aide plutôt que de se tromper, et vous l'avez bien compris. | OUCH ! Il va falloir travailler la communication dans l'équipe. Mais n'abandonnez pas ! Votre histoire était formidable et nous plaçons de grands espoirs en vous. | BRoooooAAAAAAM! La tempête se lève et remélange tous les contes ! Votre imagination est encore soumise à rude épreuve ! Mais revenez vite, car nous avons confiance en vous ! |

Dans tous les cas, il est désormais temps de trouver un titre à votre histoire et de la résumer dans le Recueil de Contes ! Vous pouvez également la partager à vos proches via notre application, Les Contes Émerveillés, disponible sur l'App Store et le Play Store.

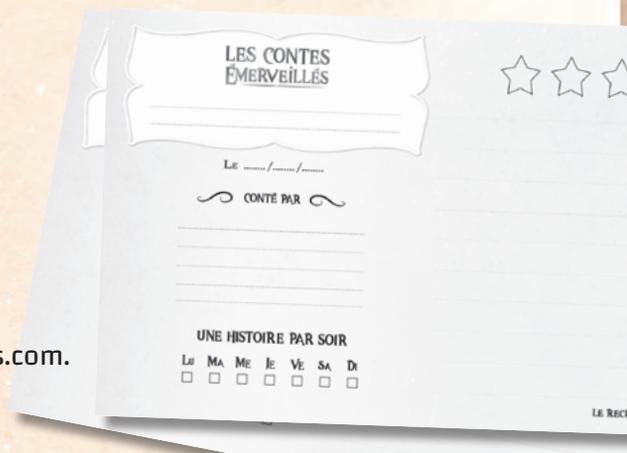
LE RECUEIL DE CONTES

À la fin de la partie, prenez le Recueil de Contes et :

- inscrivez le nom des conteurs et des conteuses,
- inventez le titre de l'histoire,
- cochez la case de la variante utilisée (UNE HISTOIRE PAR SOIR),
- résumez l'histoire en quelques lignes ou avec un dessin,
- coloriez les nuages orageux et les étoiles sombres en noir.

Ceci est facultatif mais vous permettra de garder une trace de vos parties !

Téléchargez des feuilles en plus pour votre Recueil de Contes sur <https://grre-games.com>.





UNE HISTOIRE PAR SOIR



Seules les modifications sont mentionnées. En l'absence de mention, appliquez les règles de base.
Les variantes ci-dessous sont classées par difficulté croissante.

LUNDI

Il s'agit de la version de base décrite dans les règles ci-dessus.

MARDI

Mise en place : Identique au lundi.

Déroulement de la partie : Une fois qu'un conteur ou une conteuse a choisi une tuile Personnage, c'est le conteur ou la conteuse à sa gauche qui choisit le jeton Histoire qui est placé dessus.

MERCREDI

Mise en place : Les conteurs et les conteuses prennent 1 jeton Histoire de plus.

Déroulement de la partie : Chaque conteur et conteuse joue 2 jetons Histoire sur une de leur tuiles Personnage durant le **Chapitre 1** du jeu.

JEUDI

Mise en place : Au lieu de recevoir un nombre de jetons Histoire, les conteurs et conteuses reçoivent le même nombre de tuiles Personnage au hasard et les placent face visible devant eux. Les jetons Histoire sont mélangés et placés face cachée à côté du plateau.

Déroulement de la partie : Les conteurs et conteuses doivent forcément jouer les tuiles Personnage reçues lors de la mise en place. Quand une tuile est placée, le conteur et la conteuse tire au sort un jeton Histoire pour le placer dessus. Ce jeton est montré à toute l'équipe avant d'être placé face cachée sur la tuile Personnage jouée.

VENDREDI

Mise en place : Chaque conteur et conteuse choisit un paysage du plateau (prairie, rivière, clairière, montagne ou ciel) en début de partie et reçoit toutes les tuiles Personnage (référez-vous au dos des tuiles pour les identifier). Chaque conteur et conteuse place devant lui 3 paquets de 4 tuiles Personnage face visible.

Déroulement de la partie : A son tour, le conteur ou la conteuse choisit un de ses 3 personnages face visible et le place sur la plateau. Lors de la résolution, si possible, les conteurs et conteuses n'ont pas le droit de choisir une tuile Personnage qu'il ou elle a placée en jeu (exemple : je joue les personnages Rivière, je ne peux pas révéler un jeton situé sur un personnage Rivière lors du **Chapitre 2**).

SAMEDI

Mise en place : Les conteurs et conteuses reçoivent le double de jetons Histoire distribués dans les règles du Lundi.

Déroulement de la partie : Lors du **Chapitre 1**, les conteurs et conteuses doivent placer 2 jetons Histoire sur chacune de leur tuile Personnage qu'ils mettent en jeu.

DIMANCHE

Mise en place : Identique au lundi.

Déroulement de la partie : Lors du **Chapitre 2**, les conteurs et conteuses doivent raconter l'histoire en respectant l'ordre des tuiles Personnage sur le plateau, de gauche à droite. Si deux tuiles sont au même niveau, le conteur ou la conteuse peut choisir le personnage.

• Crédits •

Auteur-riche-s : Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc

Illustration : Christine Alcouffe

Mise en page : Valériane Holley

Rédaction des règles : Ludovic Maublanc et GRRRE Games

Typographie : CHANGA par Eduardo Tunni (2011)

MAJESTIC TYPEFACE

Merci à Aline pour son expertise en jeu pour enfants !

Merci à Luc, Isabelle, Robin, Arthur et Lola pour les nombreux tests même en vacances sous la tente en Norvège.

Merci aux jeunes testeurs de la Cafetière : Estéban, Léon et Corentin.



LISTE DES PERSONNAGES

Vous pouvez les nommer comme vous voulez, mais si vous êtes en panne d'inspiration ou si vous ne connaissez pas un personnage, vous pouvez regarder cette liste.

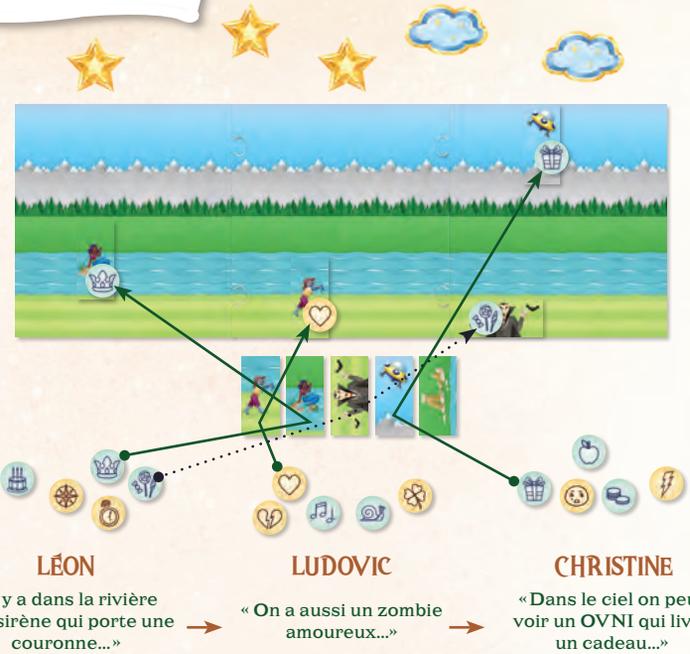
| | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------------------|---|--|---|-------------------------|---|-------------------------------|---|---|---|-------------------------|
|  | Ange |  | Tigre à dents de sabre |  | Leprechaun / Lutin |  | Yéti |  | Bébé dragon / Dragonnet / Œuf de dragon |  | Volcan |
|  | Fantôme |  | Vampire |  | Cabane dans les arbres |  | Centaure |  | Ninja |  | Araignée |
|  | Fées |  | Grenouille |  | Pieuvre / Kraken |  | Cabane sur pilotis |  | Île |  | Dauphin |
|  | Serpent de mer / Dragon de mer |  | Sous-marin |  | Tapis volant |  | Lapin sur la lune |  | Voiture volante |  | Extraterrestre |
|  | Robot |  | Inspecteur / Détective |  | Elfe / Archère / Archer |  | Pirate / Corsaire |  | Géante / Cyclope |  | Maison de pain d'épices |
|  | Tour de la Princesse / Princesse |  | Caverne du monstre / Caverne du dragon |  | Zombie |  | Champignons |  | Démone / Démon |  | Etoile filante |
|  | Chateau volant |  | Soucoupe volante / OVNI |  | Chateau |  | Exploratrice / Explorateur |  | Viking / Guerrière / Guerrier |  | Ruines |
|  | Dragon |  | Pégase / Cheval volant |  | Chevalier |  | Père Noël |  | Loup garou |  | Sorcier / Mage |
|  | Soleil |  | Super Chat |  | Sphinx / Sphinge |  | Cerbère / Chien à trois têtes |  | Licorne |  | Sirène |
|  | Phoenix / Oiseau |  | Génie de la lampe |  | Gobelin |  | Bateau pirate |  | Marraine la fée / Magicienne |  | Sorcière |

EXEMPLE

Une partie à 3 conteurs et conteuses.

CHAPITRE 1 PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

1. Léon place le personnage « Sirène » et le jeton Histoire « Couronne », et annonce : « Il y a dans la rivière une sirène qui porte une couronne ».
2. Ludo joue le personnage « Zombie » et le jeton Histoire « Cœur », et dit : « On a aussi un zombie amoureux ».
3. Christine utilise le personnage « Soucoupe volante » et le jeton Histoire « Cadeau » pour annoncer : « Dans le ciel, on peut voir un OVNI qui livre un cadeau ».
4. C'est à nouveau à Léon qui choisit et pose son personnage et son jeton Histoire et annonce : « Dans la prairie, il y a un Vampire qui aime les sucreries ». La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les jetons Histoire des conteurs et conteuses aient été posés.

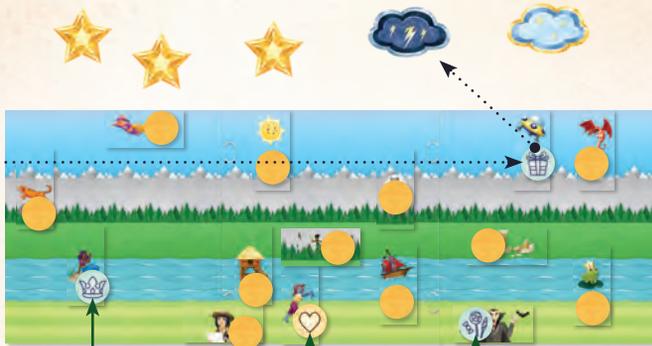


« Dans la prairie il y a un Vampire qui aime les sucreries... »

« ... »

CHAPITRE 2 RACONTER L'HISTOIRE

1. Léon commence l'histoire par « Il était une fois, un Vampire qui était très gourmand et adorait les sucreries ». Il retourne le jeton Histoire associé au vampire. Il s'agit bien du jeton correspondant aux sucreries. L'histoire commence bien.
2. Ludo continue l'histoire... « La reine, une sirène, décrète que tout le monde doit manger des sucreries ! ». On retourne le jeton de la sirène, la couronne est validée car elle correspond à l'idée d'être « Reine ».
3. Christine enchaîne... « Oui mais dans le royaume, il y a aussi un zombie qui n'aime pas les sucreries, il est amoureux des légumes ! ». On retourne le jeton Histoire qui est un cœur qui représente l'amour, ça marche avec l'histoire racontée, même si c'est un peu différent de ce qui a été dit lors de la mise en place. C'est validé.
4. C'est à nouveau à Léon de poursuivre : « C'est alors qu'une soucoupe volante arrive en faisant de la musique... ». Oh non ! C'est le jeton Histoire « Cadeau », c'est une erreur ! Un nuage est retourné sur sa face orageuse puis l'histoire se poursuit.



LÉON
« Il était une fois, un Vampire qui était très gourmand et adorait les sucreries... »

LUDOVIC
« La reine, une sirène, décrète que tout le monde doit manger des sucreries ! »

CHRISTINE
« Oui mais dans le royaume, il y a aussi un zombie qui n'aime pas les sucreries, Il est amoureux des légumes ! »

« C'est alors qu'une soucoupe volante arrive en faisant de la musique... »

« ... »



