

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RÈGLES

## Prologue

«Les premiers contacts vous apprennent énormément sur l'univers dans lequel vous vous trouvez, la situation que vous vivez mais également la personne que vous incarnez.»

Retournez la carte Thème choisie et lisez le texte à haute voix. Ensemble, convenez des mots pour combler les trous du texte.

À tour de rôle, lisez à haute voix votre carte Personnage en comblant les trous du texte comme bon vous semble.

### Exemple de démarrage de partie

Il y a maintenant 1 an les morts ont commencé à se relever de leurs tombes. Les institutions telles que nous les connaissons ont été bouleversées à mesure que les zombies envahissaient le monde. Nous avons rassemblé 10 personnes et avons créé ensemble une communauté dans un camp situé à l'écart des villes dans le Vercors.

Plein de choix sont possibles. Pour la temporalité, ils auraient pu choisir : 20 minutes, 10 ans, une génération, etc

Je m'appelle Valériane, j'ai 50 ans.

Je possède un sac contenant tout un tas de choses constituant des souvenirs de ma vie d'avant.

**Ou** je possède un fort caractère me permettant de m'imposer comme une meneuse naturelle pour la communauté.

## L'histoire débute

La personne qui débute la partie est la dernière personne à avoir ressenti une impression de déjà-vu. Puis, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque conteur et conteuse joue.

Jouer consiste à piocher une carte Mot et raconter un fragment d'histoire inspiré du mot révélé : un sentiment, une action, une description de lieu, une description d'action de son personnage ou d'un personnage secondaire...

La seule limite est votre imagination.

C'est ensuite à la personne suivante de piocher une carte Mot et de raconter un fragment d'histoire.



## Les effets négatifs et positifs

Lorsque vous piochez une carte Mot, vous révéléz le dos de la carte située sur le paquet de cartes. Si le symbole présent sur le dos de la carte sur le paquet correspond à une des deux icônes en bas de la carte piochée, vous devez raconter votre fragment d'histoire en respectant :

**Une issue positive**  
si le symbole correspond à l'icône



**Une issue négative**  
si le symbole correspond à l'icône



Théo pioche la carte Mot «MORT».



Si la correspondance symbole-icône indique une issue positive, Théo peut très bien faire mourir un personnage secondaire (non incarné par un conteur ou une conteuse) si cela a un impact positif sur l'histoire de l'ensemble de l'équipe.



Si la correspondance symbole-icône indique une issue négative, Théo peut également inventer la mort d'un personnage secondaire, si l'impact sur le groupe est négatif. Théo peut également inventer un fragment d'histoire dans lequel les denrées alimentaires de la communauté se sont gâtées et l'impact négatif que ça a sur le moral du groupe. Le mot n'est qu'un appui à votre récit.

S'il n'y a pas de correspondance symbole-icône, vous déterminez l'issue de votre fragment d'histoire.



Lorsque la carte «**ET MAINTENANT ?**» est piochée, le jeu est mis en pause. Chacun et chacune peut s'exprimer. Faites un point sur votre aventure, résumez la brièvement et définissez ensemble l'axe que prendra la deuxième partie de votre histoire. Quand cela est fait, le conteur ou la conteuse qui avait pioché la carte «**ET MAINTENANT ?**» la défausse, pioche une carte Mot et la partie se poursuit.

Élodie prend la parole : «Nous avons découvert que nous ne pouvions pas faire confiance aux anciens de la communauté et je pense qu'il faut qu'on continue à chercher les réponses sur ce qui s'est passé avant notre naissance».

Jonathan complète : «Je suis d'accord, il faut trouver la preuve de l'existence de ces extraterrestres, sinon notre vie à l'écart des villes, soit-disant détruites il y a des années, n'a aucun sens». Théo poursuit : «Quittons donc notre communauté pour aller vers la ville la plus proche, je suis sûr qu'on y trouvera des réponses».



Lorsque la carte «**LA FIN EST PROCHE**» est piochée, cela signifie qu'il vous reste un dernier tour de table à faire pour essayer de conclure votre récit. La personne ayant pioché cette carte la défausse, puis pioche une nouvelle carte Mot et joue son tour normalement. Une fois que les conteurs et conteuses ont joué leur dernier tour, et que la carte «**FIN**» est révélée au centre de la table, la partie est terminée.

## Fin du jeu

Vous êtes parvenu-e-s à la fin de l'histoire, félicitations !  
Nous espérons que votre immersion dans cet univers créé de toutes pièces par votre imagination collective a été plaisante. N'attendez pas pour vous lancer de nouveau dans l'inconnu.

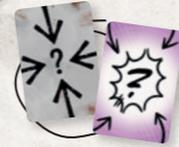
## La carte X



*«Les personnes présentes sont plus importantes que la partie.»\**

À tout moment de la partie, si une personne ne se sent pas à l'aise avec la teneur d'une scène ou la carte Mot piochée, elle peut toucher la carte X. La scène s'arrête alors sans discussion et la carte Mot est défaussée. La personne suivante joue son tour normalement.

## La carte Vote



À tout moment pendant une scène, si une personne estime qu'un vote du groupe est nécessaire, elle peut toucher la carte Vote. La scène est alors mise en pause le temps d'organiser ce vote. La scène reprend ensuite son cours.

Jonathan souhaite que le groupe attaque la ville de New York dès ce soir malgré la présence des Sauveurs sur place. Valériane touche la carte «Vote». Jonathan finit sa phrase et lui laisse la parole. Valériane explique qu'elle trouve cette action dangereuse et expose ses arguments. Jonathan et les autres conteurs et conteuses font de même puis un vote à main levée a lieu pour savoir si, oui ou non, le groupe lance son attaque ce soir malgré la menace présente.

## La carte Participation



À tout moment pendant une scène, si une personne le souhaite, elle peut toucher la carte Participation. Quand la personne dont c'est le tour aura terminé son fragment d'histoire, la personne ayant mis la main sur la carte Participation pourra alors : préciser un point de l'histoire, faire agir son personnage en parallèle de l'histoire racontée, etc. Exceptionnellement, si une personne est bloquée par une carte Mot, mais souhaiterait quand même faire évoluer le récit, elle peut demander de l'aide en touchant la carte Participation. Un autre conteur ou une autre conteuse peut alors participer à ce fragment pour lui donner de l'inspiration.

## Mode Campagne : Fragments multiples

Si vous le souhaitez, vous pouvez enchaîner plusieurs parties de Fragments avec le même groupe ou des groupes différents. Une partie peut faire suite à l'histoire d'une aventure précédente et rester dans le même univers ou vous voir incarner les mêmes personnages dans un univers différent. Dans tous les cas, une feuille de campagne vous permettra de garder des souvenirs de vos personnages et de vos aventures au cours de 4 parties. Thématiquement, dans Fragments, vous avez la possibilité de sauter d'un univers à l'autre en gardant en mémoire plus ou moins d'éléments de vos aventures passées. Cette fiche est également téléchargeable sur notre site : <https://grrre-games.com>.

## Notes & conseils :

· Si vous avez peur d'oublier les caractéristiques de votre personnage, vous pouvez les noter sur une feuille annexe. Cependant, ces caractéristiques sont là pour esquisser le caractère, les contours psychologiques et moraux de votre personnage et ce n'est pas grave si vous oubliez un point de détail.

Par exemple, votre personnage n'agira pas de la même façon s'il a 45 ans et qu'il porte toujours sa machette sur lui que s'il a 8 ans et qu'il porte toujours sa lampe torche car il a peur du noir. Vous pouvez prendre des libertés dans la création de votre personnage, ajouter plus de précisions, agrémenter sa description ou simplement vous en tenir aux propositions des cartes.

· Il est intéressant de créer des groupes ou communautés dans le jeu incluant des **personnages secondaires** (non incarnés par les conteurs et les conteuses). Cela vous permettra de les faire agir, d'avoir des interactions plus riches et surtout de créer plus de profondeur à votre histoire. Ils pourront intervenir quand vous le souhaitez, être très présents ou au contraire très discrets.

· Rebondissez sur les idées de chacun et chacune sans vous braquer si l'histoire ne va pas là où vous l'avez imaginé au départ. C'est la meilleure façon de vivre une aventure unique. Les thèmes et les illustrations sont là pour orienter votre histoire et également vous inspirer. Vous pouvez prendre toutes les libertés pour vous en affranchir. Amusez-vous et prenez du plaisir.

Dans les nombreuses parties de tests effectuées, il arrivait assez souvent que l'histoire principale soit dévoyée pour notre plus grand plaisir. Par exemple, dans une partie «Un contact extraterrestre», notre groupe vivait une génération après une invasion extraterrestre, à l'écart des villes en ruine. Au fur à mesure de la partie, alors qu'il se passait des événements intrigants et que nous en cherchions la cause, nous découvrîmes leur véritable origine: une maladie inconnue avait transformé une partie de la population. Il n'y avait jamais eu d'extraterrestres. Il s'agissait seulement d'une histoire qu'on nous racontait pour que l'on reste reclus dans notre communauté isolée.

· Peu importe le départ, peu importe votre destination, laissez-vous porter par votre imagination. Il peut arriver qu'il soit difficile de vous lancer et d'inventer un petit bout d'histoire. Thématiquement, cela peut s'expliquer par la confusion mémorielle ou le mal du Saut. Dites-vous que chaque Saut vous projette dans un univers inconnu avec des codes qui lui sont propres. Il est possible que vous ayez du mal à le décrire ou à interagir avec. Laissez-vous guider par les descriptions et les actions des autres conteurs et conteuses et au fur et à mesure, cet inconfort s'estompera. Soyez simple dans un premier temps: une phrase, une description rapide... et progressivement votre imagination retrouvera sa puissance!

### • Crédits •



**Auteurs:** Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière

**Illustration :** Magali Aude et Raphaël Samakh

**Design Graphique:** Valériane Holley

**Rédaction des règles:** GRRRE Games

\* La carte X est librement inspirée de la carte-X de John Stavropoulos.

### Remerciement des auteurs :

Merci à tout-e-s les joueur-euse-s qui ont vécu ces aventures avec nous pendant la phase de test: Élodie, Julien, Ambre et Tamara. Didier, Olivier: je me rappellerai toute ma vie de notre communauté recluse dans une grotte artificielle d'un zoo.

**« L'important, ce n'est pas la destination, mais le voyage en lui-même. »**

Robert Louis Stevenson

*Vous voyagez dans le temps et l'espace. Vous traversez des fragments de vie, des fragments de personnalités, des fragments de souvenirs passés ou futurs. À chaque saut, vous vous incarnez dans un être dont vous ressentez les souvenirs et les émotions. Vous ne faites qu'un avec lui ou elle. Ensemble, réunissez les fragments pour savoir ce que vous faites ici. Coopérez pour créer cette réalité.*

Vous serez les conteurs et les conteuses, mais également les personnages principaux d'un monde que vous allez explorer grâce à la puissance de votre imagination.

Créez, partagez et amusez-vous au sein d'histoires assemblées de multiples fragments. Les cartes Mot vous guideront à travers un monde dont la seule limite sera votre imagination.

## Matériel

ENVIRONNEMENT  
POST-APOCALYPTIQUE

2 Univers

DIMENSION  
DES PERSONNES  
EXTRAORDINAIRES



40 cartes Mot de base



3 cartes Étape :  
Et Maintenant ?, La fin est proche, Fin



1 bloc-note Campagne



3 cartes Intervention :  
X, Vote, Participation



4 cartes Thème



10 cartes Personnage



30 cartes Mot



4 cartes Thème



10 cartes Personnage



30 cartes Mot

## Préparation de l'exploration

*« Projeté·e·s dans un abîme de lumières éblouissantes et étourdissantes vous entendez des voix au loin et vous émergez dans l'inconnu. »*

- Placez les cartes X, Vote, et Participation au centre de la table.
- Choisissez un Univers parmi : ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE ou DIMENSION DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES.
- Prenez l'ensemble des cartes Mot correspondant à l'univers choisi et mélangez-les aux 40 cartes Mot de base : cela crée un paquet de 70 cartes Mot.
- Constituez le paquet Histoire pour une partie d'une durée normale (environ 45 minutes) :

- Piochez 30 cartes Mot et rangez le reste dans la boîte.
- Placez la carte « FIN » sur la table de jeu et sur elle, x cartes Mot face cachée (x = le nombre de personnes autour de la table).
- Placez la carte « LA FIN EST PROCHE » dessus et sur elle, 15 - x cartes Mot face cachée.
- Placez la carte « ET MAINTENANT ? » dessus et sur elle, les 15 cartes Mot restantes.

Pour des parties plus longues, référez-vous au tableau ci-contre.

- Étalez devant vous les **4 cartes Thème** correspondant à l'univers choisi et choisissez-en une.

- Piochez chacun et chacune **une carte Personnage** correspondant à l'univers choisi.

## Constitution du paquet Histoire

(x = le nombre de personnes autour de la table)

	30 cartes	40 cartes	50 cartes	60 cartes
	⊕	⊕ ⊕	⊕ ⊕ ⊕	⊕ ⊕ ⊕ ⊕
→	15 cartes	20 cartes	25 cartes	30 cartes
→	15 - x cartes	20 - x cartes	25 - x cartes	30 - x cartes
→	x cartes	x cartes	x cartes	x cartes

Les cartes Étape présentent des symboles différents au recto et au verso. Leur sens n'a pas d'importance lors de la constitution du paquet.

# LES UNIVERS

## ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE



Cet univers vous amène à vivre des moments qui se situent après un événement transformant considérablement le monde dans lequel nous vivons, en bien ou en mal.

Les thèmes présents sont :



UNE INVASION  
DE MORTS-VIVANTS



UN CATACLYSME NATUREL



UNE CATASTROPHE  
NUCLÉAIRE



UN CONTACT  
EXTRATERRESTRE

Vous pourrez orienter votre récit sur la recherche de la cause de cet événement, votre survie ou sur les interactions sociales entre les différents protagonistes.

## DIMENSION DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES



Cet univers vous amène à explorer une dimension parallèle à la nôtre où certaines personnes possèdent des super pouvoirs.

Les thèmes présents sont :



LA DÉFENSE  
DE VOTRE VILLE



LA PROTECTION DE VOTRE  
MONDE ET DE LA GALAXIE



L'ÉCOLE DES PERSONNES  
EXTRAORDINAIRES



LA CONFRÉRIE  
DU MAL

Développez une intrigue emplie de némésis, de conflits au sein de votre équipe, d'amitiés héroïques ou maléfiques, de complots et d'affrontements explosifs !

## EXEMPLE

Partie à 4 conteurs et conteuses.

La partie a commencé, l'univers choisi est ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE et le thème **Une invasion de Morts-Vivants**. Le groupe est composé de 4 conteurs et conteuses (Céline, Élodie, Flo, Jonathan) et de 2 personnages secondaires (Éric, le shérif de la ville et Rebecca, une militaire isolée de son groupe d'intervention).

Céline pioche la carte «ENTRAIDE» et son fragment doit avoir une issue positive : «C'est la nuit et j'entends du bruit à l'entrée de la salle de classe dans laquelle on s'est réfugié. Un peu inquiète, j'attrape une lampe torche et je regarde par le trou que l'on a creusé dans la porte. C'est un groupe d'enfants». Céline déclare : «Je pense qu'on devrait voter pour savoir si on ouvre la porte ou pas». Céline touche la carte vote.

Il existe plusieurs façons d'utiliser la carte Vote. Par exemple, cela aurait pu se passer ainsi :

Céline déclare : «J'ouvre la porte pour les accueillir».

Flo touche la carte vote. Céline lui laisse la parole : «Je pense qu'il faudrait qu'on vote ! On n'a clairement pas assez de nourriture pour tout le monde et ils pourraient nous ralentir et nous mettre en danger».

Chacun expose ses arguments et un vote a lieu à main levée. Le groupe décide d'accueillir les enfants car la majorité adhère aux arguments de Céline : «J'ouvre donc la porte et 3 enfants rejoignent notre communauté. Ils ramènent avec eux un sac plein de nourriture».

C'est maintenant le tour de Flo qui pioche la carte «EAU». Son fragment doit avoir une issue négative : «Le lendemain, je décide de cuisiner en utilisant une partie de la nourriture ramenée par les enfants. J'utilise également de l'eau présente dans un récupérateur d'eau de pluie mais je crois qu'elle est croupie et beaucoup d'entre nous sont malades».

Jonathan joue ensuite. Il pioche la carte «ODEUR». Son fragment peut avoir l'issue de son choix : «Malgré la cuisine un peu ratée, les plats préparés ont dégagé une odeur succulente. Nous étions persuadés qu'on allait se régaler, mais l'odeur a aussi attiré un groupe de zombies et la fenêtre de la pièce où nous sommes réfugiés n'est pas fermée».

C'est au tour d'Élodie, elle pioche «MORT» et son fragment doit avoir une issue positive : «Tout le monde panique et les enfants crient. Soudainement, un zombie réussit à passer sa tête par la fenêtre et menace une petite fille que l'on a recueillie hier. Sans même réfléchir, je saute et referme la fenêtre de toutesmes forces sur le zombie... ce qui lui explose le crâne. Je regarde le shérif droit dans les yeux : On dirait que ce mort est mort maintenant shérif ! Je pète la classe».

Jonathan touche la carte Participation. Élodie lui laisse la parole. Il déclare : «Je suis super impressionné par ton sang froid et la force que tu représentes. Le shérif également et je pense qu'à partir de maintenant, il ne remettra pas en cause tes décisions».

Élodie reprend son tour et déclare : «Flo, tu pourrais faire attention. Tu t'occupes de la nourriture et comme par hasard, on tombe malade et on subit une attaque de zombies». Une atmosphère de suspicion plane.



# FRAGMENTS



ENVIRONNEMENT  
POST-APOCALYPTIQUE



DIMENSION  
DES PERSONNES  
EXTRAORDINAIRES

Conteur / Conteuse \_\_\_\_\_

**Date**

**Thème**

**Personnage**

**Résumé**

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

**Date**

**Thème**

**Personnage**

**Résumé**

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

**Date**

**Thème**

**Personnage**

**Résumé**

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

**Date**

**Thème**

**Personnage**

**Résumé**

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>