

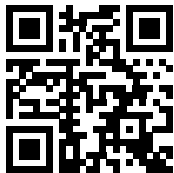
CRACK STORY

LES RÈGLES DU JEU DE 2 À 8 JOUEURS

C'EST QUOI CE JEU ?

Crack Story, c'est un jeu de cartes dans lequel les joueurs créent ensemble une histoire, (une **story**) en utilisant leurs cartes comme 1ères lettres des nouveaux mots qu'ils vont ajouter, au gré de leur inspiration et de leur fantaisie. Le 1er à se débarrasser de ses cartes remporte la partie. Aussi simple que ça ? Pas tout à fait... Pour ajouter des mots à la **story**, il faudra la répéter depuis le début sans se tromper et sans rompre le fil de l'histoire... Attention aux trous de mémoire ! Un seul mot écorché, oublié ou remplacé et c'est la pioche assurée !

VOIR UNE PARTIE DÉMO



COMMENT ÇA COMMENCE ?

On choisit qui sera le donneur : il mélange le paquet et distribue **8 cartes** à chaque joueur. Le reste du paquet c'est la **PIOCHE** et on la pose au centre. Le donneur commence : il pose une de ses cartes sur la table et annonce le 1^{er} mot de la **story** qui commence par la lettre indiquée sur sa carte. Le jeu se poursuit ensuite chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le deuxième joueur doit d'abord répéter le 1^{er} mot de la **story** pour jouer et ajouter un nouveau mot commençant par la lettre d'une de ses cartes. Puis de la même manière, c'est au tour du troisième joueur, etc.


voir toutes les règles du jeu >>

LES CARTES LETTRE : SIMPLE, REJOUER, CACHE, +1, JOKER

Les cartes LETTRE se posent sur la table côte à côte au fil de la création de la story.

Règle #1 : Pour jouer une carte **LETTRE**, un joueur doit obligatoirement répéter **tous les mots** de la **story** en cours sans se tromper. Sinon il doit reprendre sa carte, piocher 1 carte et passer son tour.

LES LETTRES SIMPLES


 Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par une lettre simple.

E E D D U U U V
E D U V

Elle **D**essine **U**ne **V**ache...

Juliette répète sans se tromper la story et lui rajoute la carte lettre simple V.

LES LETTRES REJOUER

 Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par une lettre REJOUER. Il peut, s'il le souhaite (pas d'obligation !), rejouer en ajoutant 1 autre mot à la **story** avec une carte **LETTRE** (simple, rejouer, cache), une carte **STORY** (qui équivaut à un point final) ou jouer une carte **ACTION**.


E E D D U U U V V Q D D
E D U V Q D

Elle **D**essine **U**ne **V**ache **Q**ui **D**anse

Charlotte répète sans se tromper la story et lui rajoute la carte lettre rejouer Q puis la carte simple D.

Règle #2 : Si un joueur propose un mot qui ne respecte pas la syntaxe de la story, il reprend sa carte, tire une carte de la **PIOCHE** et passe son tour. En cas de litige sur le sens de la story, tous les joueurs votent à main levée pour valider ou non le mot.

LES LETTRES CACHE

 Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par une lettre **CACHE**. Puis il retourne la carte, face cachée sur la table.

E E D D U U U V V Q D D L
E D U V Q D L

Elle **D**essine **U**ne **V**ache **Q**ui **D**anse **L**e

Victoire répète sans se tromper la story et lui rajoute la carte lettre CACHE L qu'elle retourne face cachée.

LES LETTRES +1



Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par une lettre +1.

Il désigne ensuite le joueur de son choix à qui il fait tirer une carte de la PIOCHE.



Elle Dessine Une Vache Qui Danse
Le Zouk

Ambre répète sans se tromper la **story** et rajoute la carte lettre **Z**+1...
... puis désigne Victoire à qui elle donne une carte de pénalité tirée de la PIOCHE.

Règle #3 : pour les mots commençant par une apostrophe, la lettre qui précède l'apostrophe est acceptée comme 1ère lettre.

Exemple : S'Emmêlent (lettre S) ; N'avait (lettre N) ; M'invite (Lettre M)

LES JOKERS SIMPLES



Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par la lettre de son choix.
N.B : pas de pénalité à distribuer même si le mot proposé commence par un K, H, W, X, Y ou Z.

Exemple : Juliette répète sans se tromper la **story** et lui rajoute la carte lettre joker à laquelle elle attribue la lettre **S**.

Elle Dessine Une Vache Qui Danse Le Zouk Sous



LES JOKERS REJOUER

Le joueur ajoute 1 mot à la **story**, commençant par la lettre de son choix. Il peut, s'il le souhaite (pas d'obligation !), rejouer en ajoutant 1 autre mot à la **story** avec une carte lettre, ou jouer une carte **STORY** ou une carte action.

N.B: pas de pénalité à distribuer même si le mot proposé commence par un K, H, W, X, Y ou Z.

Exemple : Charlotte répète sans se tromper la **story** et lui rajoute la carte lettre joker rejouer à laquelle elle attribue la lettre **U**, puis rajoute la lettre simple **A** : Elle Dessine Une Vache Qui Danse Le Zouk Sous Un Arbre...

CARTE STORY

Règle #4 : la carte **STORY** ne peut être jouée qu'à la seule condition que la story en cours soit parfaitement répétée.



Quand un joueur réussit à poser une carte **STORY**, il ramasse toutes les cartes de la **story** en cours et les range à côté de la PIOCHE.

Il distribue **3 cartes** de la PIOCHE aux joueurs de son choix : soit à 1 seul joueur (3 cartes) soit à 2 ou à 3 joueurs.

Attention : c'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer en commençant une nouvelle **story** (ou en posant une carte action).

LES CARTES ACTION

Les cartes ACTION se déposent à côté de la PIOCHE.



Carte INVERSE

Lorsqu'un joueur joue une carte INVERSE, le sens du jeu change (si le jeu évolue vers la gauche, il change de sens et évolue vers la droite, et vice versa)



Carte SWAP

Le joueur qui la joue échange son jeu avec l'adversaire de son choix.
Attention : si un joueur termine par la carte SWAP il échange sa victoire avec le joueur de son choix. On le déconseille vivement ;)

ET SI TOUT LE MONDE BLOQUE ?

Si tout le monde a pioché consécutivement sans trouver de réponse, on abandonne la **story** (on ramasse toutes les cartes de la **story** et on les place à côté de la PIOCHE). Le joueur qui avait pioché en premier commence une nouvelle **story** et le jeu redémarre.

ET SI UN JOUEUR EST TROP LENT ?

Si les autres joueurs considèrent que celui qui doit jouer est trop lent, ils peuvent lancer le chrono : « 5,4,3,2,1 Tu pioches ! » Si le joueur ne trouve aucune réponse avant la fin du chrono, il pioche une carte et passe son tour.

COMMENT LA MANCHE SE TERMINE ?

Le premier à poser sa dernière carte remporte la manche. Toutes les cartes sont alors ramassées et mélangées pour la manche suivante. C'est le joueur qui a gagné la manche précédente qui commence la première **story** de la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

Crack Story se joue en 3 manches gagnantes.

MERCI

Ambre, Juliette, Victoire, Laurène, Thomas, Florence, Cyril, Florent, Bruno, Mamantine & Grand-Père.



Retrouvez-nous sur les réseaux [@yaquajouer](#) et tous nos jeux sur [yaquagames.com](#)

YAQUA
STUDIO

Auteur : Pierre FAUCON
Éditeur : Y A Q U A
Tous droits réservés
© YAQUA 2024



Distribué en France
par Blackrock Games

