

Règle du jeu

But du jeu

Retrouver les mots clés de l'histoire imaginée par le narrateur.

Matériel

- ◆ 100 cartes illustrations, 25 dans chaque couleur.
- ◆ 4 plateaux sur lesquels sont représentées les 100 illustrations des cartes. Il y a 25 illustrations par plateau et les couleurs des plateaux correspondent aux couleurs des cartes.
- ◆ 36 jetons
- ◆ 1 piste de score (fond de la boîte)



- ◆ La règle du jeu

Mise en place

- ◆ Chaque joueur choisit une couleur et prend 4 jetons correspondants.
- ◆ Les autres jetons ne sont pas utilisés (ce sont des pièces de rechange).
- ◆ Chaque joueur place un de ses jetons sur la carte zéro de la piste de score et conserve les 3 autres.
- ◆ Mélangez les 100 cartes illustrations et formez une pioche, face cachée.

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu

Un joueur est tiré au sort pour être le premier narrateur. Il pioche les quatre premières cartes illustrations et les regarde sans les montrer aux autres joueurs. Il en défausse une face cachée et conserve les 3 autres. Les (ou le) plateaux correspondant aux couleurs de ses 3 cartes sont placés au centre de l'aire de jeu facilement accessible à tous les joueurs. Le ou les autres sont écartés et ne serviront pas lors de ce tour.

Le but du narrateur est de faire deviner ses trois illustrations aux autres joueurs. Il va inventer une histoire d'une phrase ou deux en évoquant les mots correspondant aux dessins des cartes qu'il a en main mais sans les citer précisément. Par exemple, s'il a les cartes « cœur », « bouteille » et « avion », il pourrait dire « Je suis tombé amoureux d'une hôtesse de l'air dont le père est vigneron. Fin de l'histoire », mais ne devra pas prononcer les mots « cœur », « bouteille » et « avion ». Il est pénalisé de deux points s'il le fait par inadvertance.



Dès que le narrateur a terminé en disant « Fin de l'histoire ! », les autres joueurs prennent rapidement leurs 3 jetons et les posent sur les dessins qui, selon eux, ont été évoqués dans le récit du narrateur. Plusieurs jetons peuvent être empilés sur la même case. Toutefois, un joueur ne peut pas poser plus d'un jeton sur une même case. Le narrateur montre ses 3 cartes lorsque tous les joueurs ont posé leurs jetons.

Pour chaque dessin, le calcul des points est le suivant :

- ◆ S'il n'y a qu'un seul jeton posé sur une bonne réponse, le joueur gagne 3 points.
- ◆ Si deux jetons ont été posés sur une bonne réponse, le joueur qui a été le plus rapide gagne 3 points et l'autre 1 point.
- ◆ Si plus de 2 jetons ont été posés sur une bonne réponse, le joueur qui a été le plus rapide gagne 3 points, le moins rapide 1 point, et tous les autres 2 points.
- ◆ Le ou les joueurs qui se sont trompés ne gagnent rien, mais ne perdent rien.
- ◆ Le narrateur gagne autant de points que de points gagnés par le meilleur joueur. Par contre, si exactement deux joueurs ont trouvé les 3 bonnes réponses, son gain est divisé par deux (arrondi au dessus). Et si plus de deux joueurs ont trouvé les 3 bonnes réponses, il ne gagne rien !

Les scores sont notés sur la piste de score. C'est la fin du tour.

Les 100 cartes sont mélangées et le joueur placé à la gauche du narrateur devient le nouveau narrateur.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont été narrateurs un certain nombre de fois. Ce nombre dépend du nombre de joueurs.

- ◆ Pour les parties de 5 et 6 joueurs, chaque joueur est narrateur 1 fois.
- ◆ Pour les parties de 3 et 4 joueurs, chaque joueur est narrateur 2 fois.

Le vainqueur est celui qui a cumulé le plus de points. En cas d'ex aequo, on procédera à un dernier tour entre les joueurs à départager. Le narrateur sera un autre joueur tiré au sort.

Limite de temps

Pour éviter les parties trop lentes, les joueurs peuvent imposer un temps limite au narrateur (par exemple 90 secondes à partir du moment où il pioche ses quatre cartes). Une fois le temps limite atteint, il reçoit un rappel des autres joueurs et a 15 secondes pour raconter son histoire. Les autres joueurs gagnent tous 2 points s'il n'y parvient pas. Cette règle est optionnelle.

Quelques exemples d'histoires

- ◆ Ce restaurant italien tenu par un mafieux accepte les animaux domestiques (pizza, revolver et chat).
- ◆ J'aime voyager en Italie en transports individuels à essence (cœur, pizza, voiture).
- ◆ Je voudrais t'offrir une promenade en forêt où nous irons pique-niquer (cadeau, arbre, pain).

Crédits

Un jeu de Jean-Philippe Mars et Valéry Fourcade
Illustrations: Carol Ann Robillard & Léa Wojcik
Conceptions graphiques: Carol Ann Robillard
Publié par MJ Games
© 2025 MJ Games. Tous droits réservés

