

une histoire extra ordinaire

But du jeu :

Raconter l'histoire la plus longue possible en empilant des cartes Mot les unes sur les autres tout en se souvenant des cartes précédemment jouées. La moindre erreur et ce sera la fin de l'histoire. Ce jeu peut se jouer à 2 équipes l'une contre l'autre ou en mode totalement coopératif. Les joueurs peuvent aider le conteur en faisant des gestes ou en mimant chaque carte à trouver. En fin de partie, le groupe gagnant verra son œuvre classifiée en fonction du nombre de cartes Mot placées dans l'histoire.

Un jeu pour 1 à 8 joueurs à partir de 7 ans pour environ 15 min de jeu.

Un jeu créé par Damien Marquis et illustré par Tipim.

Matériel :

1 carte Début de l'histoire, 5 cartes de Liaison, 104 cartes Mot (46 cartes Nom, 30 cartes Adjectif, 28 cartes Verbe), une règle du jeu.

Mise en place :

Mélangez les cartes Mot, puis distribuez-en 6 à chaque joueur. Le reste des cartes Mot forme une pioche au centre de la table. Placez les 5 cartes de Liaison face visible et accessibles à tous sur la table.



Le joueur qui a le plus de cartes bleues reçoit la carte verte Début de l'histoire et devient le premier conteur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant ensuite le plus de cartes rouges qui devient premier conteur. En cas de nouvelle égalité, les joueurs décident du conteur.

Le jeu :

Le premier conteur prend la carte Début de l'histoire (verte) et la pose sur la table face visible pour former une pile puis il dit « C'est l'histoire extraordinaire d'... ». Ensuite il joue une carte Nom (bleue) de sa main qu'il place face visible sur la pile tout en annonçant le mot de sa carte. Il pioche une nouvelle carte qu'il place dans sa main puis il retourne la pile face cachée et la donne au joueur suivant. Ce dernier devient alors le nouveau conteur.

Le nouveau conteur doit raconter l'histoire depuis le début. Pour cela il annonce à haute voix les cartes une à une tout en les retournant face visible sur la table pour former à nouveau la pile de cartes de l'histoire. Le conteur doit bien annoncer chaque carte avant de la retourner face visible.

Les autres joueurs peuvent aider le conteur à retrouver les mots de l'histoire en faisant des gestes et des mimes mais ils ne pourront ni lui parler ni faire des bruits ou émettre des sons.

Si le conteur ne s'est pas trompé dans le déroulement de l'histoire, il peut poser une nouvelle carte Mot sur la pile, en suivant les règles de pose. Il annonce sa carte à haute voix en la posant puis il retourne la pile de cartes Mot face cachée avant de la donner au joueur suivant qui devient le nouveau conteur.

Attention : si le conteur se trompe en annonçant un mot, la partie est immédiatement terminée.

Règles de pose des cartes Mot :

- une carte Nom (bleue) ne peut être posée qu'après une carte Verbe (jaune)
- une carte Adjectif (rouge) ne peut être posée qu'après une carte Nom (bleue)
- une carte Verbe (jaune) ne peut être posée qu'après une carte Nom (bleue) ou une carte Adjectif (rouge)

Utilisation des cartes de Liaison (grises) : le conteur pose une carte de Liaison avant de jouer une carte Mot si :

- le conteur n'a pas la possibilité de poser une carte à la suite de l'histoire car les cartes Mot qu'il possède ne peuvent pas être posées à la suite de la dernière carte Mot de l'histoire.
- le conteur souhaite rendre l'histoire plus cohérente pour qu'elle soit plus facile à retenir.

Les cartes de Liaison ont des restrictions de pose (se référer à l'iconographie de chaque carte de Liaison décrite au verso). Lorsque le conteur raconte l'histoire, il doit aussi annoncer les cartes de Liaison comme les autres cartes.

Le nombre total de cartes de Liaison est limité à 5. Chacune ne peut être utilisée qu'une seule fois durant la partie. S'il n'y a plus de cartes de Liaison et que le conteur ne peut pas poser de carte Mot à la suite de l'histoire, il a la possibilité de défausser toute sa main puis de piocher autant de cartes Mot qu'il en a défaussées moins une. Il joue ensuite son tour normalement.

Un joueur qui n'a plus qu'une carte en main n'a pas la possibilité de faire cette action. Si lors de son tour le conteur est dans l'incapacité de poser une nouvelle carte Mot à la suite de l'histoire, la partie est terminée et le groupe peut regarder le niveau de l'œuvre créée et cela même si le joueur ne s'est pas trompé dans le déroulement de l'histoire.



Exemple d'un tour de jeu :



1. RACONTE
L'HISTOIRE DEPUIS
LE TOUT DÉBUT
EN TE SOUVENANT
BIEN DE CHAQUE
CARTE QUI A ÉTÉ
POSÉE AVANT TON
TOUR.

LES AUTRES JOUEURS PEUVENT T'AIDER
EN MIMANT LES MOTS À TROUVER !



3. RETOURNE LE PAQUET
DE CARTES ET PASSE LE À TON
VOISIN. IL DOIT À SON TOUR
RACONTER TOUTE L'HISTOIRE.

ATTENTION, À LA PREMIÈRE ERREUR LORSQUE
L'ON RACONTE L'HISTOIRE, LA PARTIE EST TERMINÉE !

2. AJOUTE UNE CARTE DE
TA MAIN À LA PILE POUR
CONTINUER L'HISTOIRE.

Les cartes Mot en détail :

Chaque type de **cartes Mot** est associé à un symbole et une couleur, carte Départ en Vert, carte Nom en Bleu, carte Adjectif en Rouge, carte Verbe en Jaune et carte de Liaison en Gris. En bas de chaque carte Mot, un ou plusieurs pictogrammes de formes et de couleurs différentes indiquent le type de carte qui peut être joué à la suite.

Les cartes Mot :



Carte de Départ :

Ne peut être suivie que d'une
Carte Nom (Rond bleu).



Carte Nom (Rond bleu) :

Ne peut être suivie que d'une carte
Verbe (Carré jaune) ou Adjectif
(Triangle rouge)



Carte Adjectif (Triangle rouge) :

Ne peut être suivie que d'une carte
Verbe (Carré jaune).



Carte Verbe (Carré jaune) :

Ne peut être suivie que d'une carte
Nom (Rond bleu).

Les cartes de Liaison :



Carte "C'est alors qu'arrive" ou "Quand soudain apparaît" :

doit être précédée d'une carte Nom
ou Adjectif et doit être suivie d'une
carte Nom.



Carte "Avec" :

peut être précédée d'une
carte Nom, Adjectif ou Verbe et
doit être suivie d'une carte Nom.



Carte "Et" ou "Puis" :

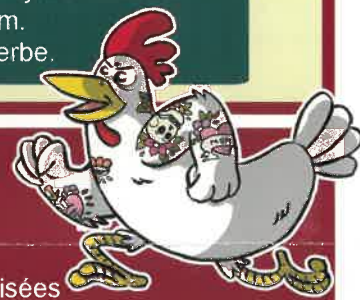
- si une carte Adjectif la précède, elle doit être suivie d'une carte Adjectif ou Nom.
- si une carte Nom la précède, elle doit être suivie d'une carte Nom.
- si une carte Verbe la précède, elle doit être suivie d'une carte Verbe.

Le jeu peut se terminer de deux façons :

- soit lorsque le conteur s'est trompé en racontant son histoire.
- soit lorsque le conteur ne peut plus poser de carte à la suite de l'histoire.

Le groupe peut alors compter le nombre de **cartes Mot** jouées après la **carte de Départ**.

Les **cartes de Liaison (Grises)** ainsi que la **carte de Départ (Verte)** ne sont pas comptabilisées dans ce décompte. Les joueurs peuvent ensuite regarder quelle est la **classification de leur œuvre**.



Variante en mode compétitif à 2 équipes :

Mise en place :

Choisissez une couleur de **cartes Mot** par équipe et prenez autant de cartes que de joueur réparties le plus équitablement possible entre les 2 couleurs, puis distribuez 1 carte secrètement à chaque joueur. Les joueurs retournent face visible leur **carte Mot** comptent jusqu'à 5 puis la retournent et la gardent face cachée jusqu'à la fin de la partie.

Mime :

Si les joueurs estiment que le conteur n'est pas de leur équipe, ils peuvent mimer n'importe quoi afin qu'il commette une erreur et fasse ainsi perdre la partie à son équipe.

Fin du jeu :

A la fin de la partie, chacun révèle sa **carte Equipe**, les joueurs de la même équipe que le conteur qui a mis fin à l'histoire ont perdu, les autres sont tous gagnants.

Classification des œuvres :

Si vous avez obtenu **moins de 8 cartes**,
votre manque d'inspiration ne vous a pas
permis d'écrire une œuvre remarquable
retenez votre chance.

Si vous avez obtenu **entre 8 et 12 cartes**,
vous avez écrit **un sublime Haïku.**

Si vous avez obtenu **entre 13 et 17 cartes**,
vous avez écrit **une très belle Comptine.**

Si vous avez obtenu **entre 18 et 22 cartes**,
vous avez écrit **une superbe Fable.**

Si vous avez obtenu **entre 23 et 27 cartes**,
vous avez écrit **un fabuleux Poème.**

Si vous avez obtenu **entre 28 et 32 cartes**,
vous avez écrit **une remarquable Nouvelle.**

Si vous avez obtenu **au moins 33 cartes**,
vous avez écrit **un incroyable Roman.**