

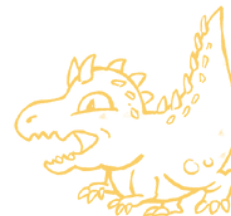
UNE HISTOIRE EXTRAORDINAIRE

BUT DU JEU

Raconter l'histoire la plus longue possible en empilant des **cartes Mot** tout en se souvenant des cartes précédemment jouées. La moindre erreur et ce sera la fin de l'histoire ! Ce jeu est coopératif. Mais il existe également un mode compétitif à 2 équipes (voir verso).

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** (grises) face visible et accessibles à tous sur la table. Le joueur qui a le plus de **cartes Nom** (rond vert) reçoit la **carte Début de l'histoire** (violette) et devient le **premier conteur**.



En cas d'égalité, c'est le joueur ayant ensuite le plus de **cartes Adjectif** (triangle rouge) qui devient premier conteur. En cas de nouvelle égalité, les joueurs décident du conteur.

DÉROULEMENT

Le premier conteur prend la **carte Début de l'histoire** 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** 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 à sa gauche. **Ce joueur 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.

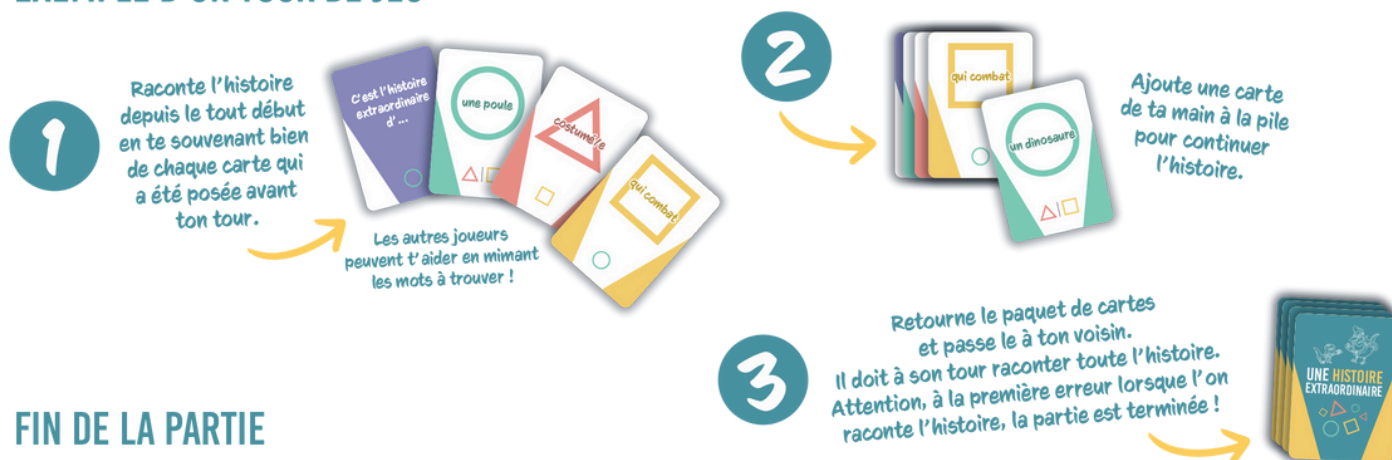
Si le conteur ne s'est pas trompé dans le déroulement de l'histoire, il peut poser une nouvelle **carte Mot** sur la pile, en suivant les règles de pose. Il annonce sa carte à haute voix en la posant puis il retourne la pile de **cartes Mot** face cachée avant de la donner au joueur suivant qui devient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



Attention : si le conteur se trompe en annonçant un mot et qu'il retourne la carte, la partie est immédiatement terminée ! Mais tant que le joueur n'a pas retourné la carte, il peut néanmoins faire plusieurs propositions.

Mime : 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.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU



FIN DE LA PARTIE

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 Début de l'histoire**.

Les **cartes de Liaison** ainsi que la **carte Début de l'histoire** ne sont pas comptabilisées dans ce décompte.

Les joueurs peuvent ensuite découvrir quelle est la classification de leur œuvre ! ➔

LES CARTES MOT

-  **Carte Début de l'histoire** : ne peut être suivie que d'une **carte Nom**.
-  **Carte Nom** : ne peut être suivie que d'une **carte Verbe** ou **carte Adjectif**.
-  **Carte Adjectif** : ne peut être suivie que d'une **carte Verbe**.
-  **Carte Verbe** : ne peut être suivie que d'une **carte Nom**.



LES CARTES DE LIAISON

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**). 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.

Carte **C'est alors qu'arrive** et carte **Quand soudain apparaît** : doivent être précédées d'une **carte Nom** ou d'une **carte Adjectif** et doivent être suivies d'une **carte Nom**.

Carte **Avec** : peut être précédée d'une **carte Nom**, **carte Adjectif** ou **carte 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 d'une **carte 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**.

VARIANTE EN MODE COMPÉTITIF À 2 ÉQUIPES

Mise en place : Choisissez une couleur de **cartes Mot** (carte équipe) et prenez autant de cartes que de joueurs 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 Équipe**, 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**.



Un jeu créé par **Damien Marquis** et illustré par **Tipim**, pour 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans pour environ 15 min de jeu.

Matériel : Une règle du jeu et 132 cartes dont 1 carte Début de l'histoire, 5 cartes de Liaison, 126 cartes Mot (55 cartes Nom, 37 cartes Adjectif, 34 cartes Verbe).