MATÉRIEL

149 cartes et 1 règle.

BACK STORIES

Auteurs de la mécanique
Jules Messaud et Anthony Perone
Auteurs du scénario
Benoit Bannier et Nicolas Fuchs
Illustrateur
Gong Studios

Vivez une aventure coopérative ! Tout au long de l'histoire, réalisez des actions en faisant des choix, et résolvez les objectifs du scénario. La plupart du temps, ces choix ne seront ni bons ni mauvais. Ils seront simplement une manière de progresser dans l'histoire. Mais attention, chaque choix entraîne des conséquences qui lui sont propres… **L'histoire n'est pas déterminée, ce sont vos choix qui comptent !**

Ne consultez pas et ne mélangez pas les cartes du jeu avant de lancer l'aventure ! Si cela arrivait (ou si vous souhaitez rejouer l'aventure une fois celle-ci terminée), reclassez les cartes dans l'ordre avec leur numéro. Mettez bien tous les rectos dans le même sens (les versos n'ont pas de numéro en haut à gauche, ou ont un numéro suivi d'une «*».)

MISE EN PLACE

- Séparez l'espace entre **la zone Personnelle** des joueurs (devant eux), **la zone Panorama** au milieu de la table, **la zone Objectif** et **la zone Défausse** (où vous mettrez les cartes qui ne seront plus utiles pour l'aventure).
- Lisez à voix haute la 1re carte de l'aventure et appliquez les effets de la carte.

La partie peut commencer !



Nous vous conseillons de laisser les cartes dans la boîte et de les prendre au fur et à mesure que vous y êtes invité.

LES TYPES DE CARTES

Il existe plusieurs types de cartes. Chaque type de carte a un fonctionnement qui lui est propre. Ce fonctionnement est rappelé par la couleur (dans le coin supérieur gauche).



CARTES PERSONNAGE / OBJECTIF / FIN

Elles indiquent en permanence ce que vous devez faire pour avancer dans votre aventure. Elles se placent dans la zone Objectif.
Les cartes Personnage vous permettent de suivre l'état de vos héros ou héroïnes.



CARTES INDICE

Elles sont des aides de jeu (visuelles ou textuelles) importantes, qui vous permettent de résoudre certaines situations lors de votre aventure ou de mieux comprendre les enjeux de l'aventure. Placez-les dans la zone Personnelle et conservez-les précieusement.



CARTES HISTOIRE

Elles vous font avancer dans votre aventure, selon les actions que vous réalisez. En général, elles sont placées dans la zone Défausse dès que vous avez fini de les lire (sauf indications contraires).

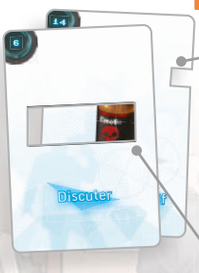


CARTES LIEU

Elles représentent visuellement des lieux, personnes ou objets sur lesquels vous pouvez réaliser des actions à l'aide de vos cartes Action. Elles se placent dans la zone Panorama jusqu'à ce qu'on vous demande de les défausser. Généralement, les cartes Lieu forment un panorama de plusieurs cartes décrivant la scène.

INFO: Lorsque vous obtenez une nouvelle carte Lieu, elle peut soit s'ajouter aux autres cartes déjà présentes, soit remplacer une carte existante. Un schéma en haut de la carte explique où la placer. Si elle remplace une carte déjà en jeu, défaussez la carte précédente. Dans ce cas-là, le numéro de la carte à défausser est également indiqué.





CARTES ACTION

Elles symbolisent des intentions, des objets, des personnages ou autres qui vont agir sur les cartes Lieu. Il en existe deux types : à fenêtre ou à encoche. Ce sont les cartes que vous utilisez pour jouer. Placez-les dans la zone Personnelle.



CARTES ÉTAT

Elles se placent sous votre carte Personnage, en laissant dépasser la partie rouge au-dessus. Durant la partie, des conditions pourront faire référence à vos États en cours (par exemple : « Si vous avez SURVEILLÉ, prenez XXX »). Quand vous avez un État sous votre personnage, si vous devez le prendre à nouveau au cours de l'aventure, la carte vous dira quoi faire (souvent il faudra la retourner).



AVANCER DANS L'AVENTURE

Vous allez réaliser des actions grâce à vos cartes Action pour faire avancer l'histoire. **Attention, vous ne pouvez commencer une nouvelle action qu'après avoir terminé intégralement la précédente.**
Si vous êtes plusieurs, vous formez une équipe et devez coopérer pour gagner. Organisez-vous de la manière qui vous semble la plus naturelle.
Si vous préférez un cadre plus défini : faites une action chacun à votre tour. Le choix des actions peut être discuté par l'intégralité du groupe, mais c'est la personne dont c'est le tour qui décide et qui réalise l'action. Quand vous avez fini de faire votre action, c'est ensuite à la personne à votre gauche de faire une action.

RÉALISER UNE ACTION

Choisissez une carte Action de la zone Personnelle et une carte Lieu de la zone Panorama. Prenez ces 2 cartes, apposez la carte Action au dos de la carte Lieu, et retournez les 2 cartes en prenant soin de les garder collées l'une contre l'autre.
Si la carte Action est « à fenêtre », lisez le texte qui apparaît dans la fenêtre et appliquez les éventuels effets.



carte à fenêtre

Si la carte Action est « à encoche », prenez, dans le paquet de cartes, la carte dont le numéro apparaît dans l'encoche. Si c'est une icône qui apparaît à la place d'un numéro, appliquez les effets de l'icône. Si rien n'apparaît, rien ne se passe.
Reposez ensuite les cartes Action et Lieu dans leurs zones respectives, sans regarder le reste des informations au dos de la carte Lieu.



carte à encoche

Nous avons remarqué que les participants ont tendance à se focaliser sur les cartes à fenêtre et à délaisser les cartes à encoche. Si vous vous sentez bloqué, rappelez-vous d'utiliser vos cartes à encoche !

APPLIQUER UN EFFET

Un effet est une instruction, identifiable par un cadre coloré. Ces effets permettent de faire avancer l'aventure et vous donnent des consignes pour le bon déroulement de l'histoire.

Prenez 12

Prenez dans le paquet la carte dont le numéro est indiqué.
Si vous êtes invité à prendre une carte qui n'est plus dans le paquet, ne tenez pas compte de cette instruction.

Prenez la prochaine carte 19

Certaines cartes ont le même numéro accompagné d'une lettre (exemple : 19-A, 19-B, ...). Prenez dans le paquet la première carte dans l'ordre alphabétique encore disponible dans le paquet.

Défaussez 4

Mettez la carte désignée dans la Zone Défausse.

Retournez cette carte

Retournez la carte sur laquelle est inscrit ce pictogramme et lisez la suite.

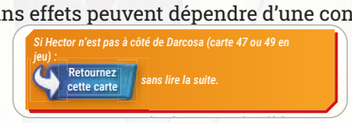
Remettez cette carte dans le paquet

Remettez cette carte dans le paquet, classée en fonction de son numéro, face recto vers l'avant.

Certains effets peuvent dépendre d'un choix.



Certains effets peuvent dépendre d'une condition.



Si la condition est remplie, vous **devez** faire ce qui est demandé.

Lorsqu'une carte possède plusieurs effets, appliquez-les les uns après les autres, au fur et à mesure de la lecture, afin de ne pas en oublier. Oublier un effet pourrait nuire à votre expérience ou créer des incohérences lors de votre aventure; prenez garde à ne rien oublier !

À chaque action, lisez les conséquences à voix haute et appliquez les effets. Lisez ensuite les éventuelles nouvelles cartes obtenues et appliquez les effets s'il y en a.
Après avoir interagi avec une carte Lieu, n'oubliez pas de la remettre dans le panorama (si vous n'avez pas été invité à la défausser).

DEVINER LE NUMÉRO D'UNE CARTE

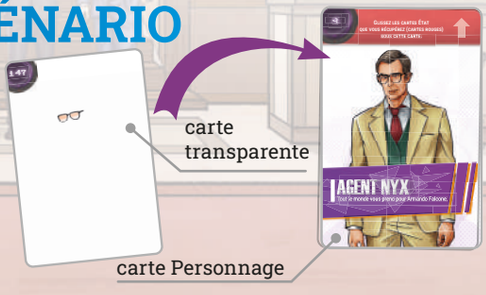
Parfois, vous serez amené à découvrir des nombres secrets (par le biais d'une énigme par exemple). Vous pouvez alors prendre cette carte dans le paquet, seulement si une loupe est présente à côté de son numéro. Si la carte que vous pensez devoir prendre n'a pas de loupe, c'est que vous n'êtes pas autorisé à la prendre par ce biais.

FIN DE L'AVENTURE

L'aventure s'arrête quand vous obtenez une carte **« Fin »**. Il existe plusieurs fins à chaque scénario en fonction des choix faits durant l'histoire !

SPÉCIFICITÉS DE CE SCÉNARIO

Durant ce scénario, vous recevrez parfois des cartes transparentes. Elles sont à placer sur votre personnage. Quand une action vous demande de « Retourner votre personnage », retournez-le puis remettez sur la nouvelle face la carte transparente. De même, si vous devez changer votre carte personnage, conservez la carte transparente et mettez-la sur le nouveau personnage.



carte transparente
carte Personnage