

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MATÉRIEL

128 cartes et 1 règle.

BACK STORIES

Auteurs de la mécanique
Jules Messaud et Anthony Perone

Auteurs du scénario
Benoit Bannier et Jérémy Ducret

Illustrateur
Cyrille Bertin

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), reclassiez 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 haute voix la 1^{re} 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.

TYPE 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 (en haut à 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.



encoche



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.

fenêtre



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 Blessée, prenez XXX »). Quand vous avez un Etat 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.

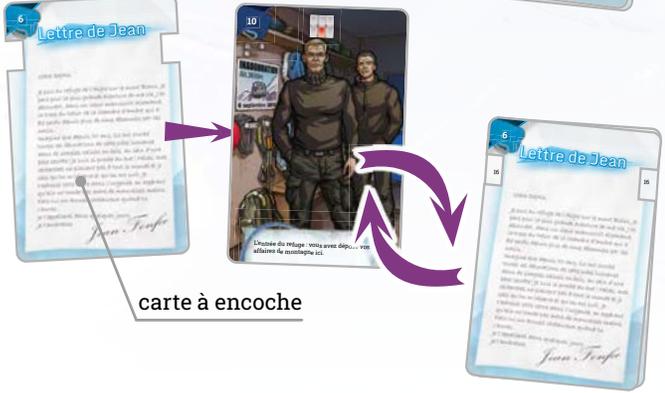
Si la carte Action est « à fenêtre », lisez le texte qui apparaît dans la fenêtre et appliquez les éventuels effets.



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 délaissier 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.



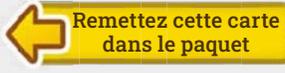
Prenez dans le paquet la carte dont le numéro est indiqué. *Si vous êtes invité à prendre une carte qui n'est plus dans le paquet, ne tenez pas compte de cette instruction.*



Mettez la carte désignée dans la Zone Défausse.



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



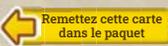
Remettez cette carte dans le paquet, classée en fonction de son numéro, face recto vers l'avant.

Certains effets peuvent dépendre d'un choix.

Si vous souhaitez le faire :



Si vous ne souhaitez pas insister :



Certains effets peuvent dépendre d'une condition.



Si vos affaires sont au sous-sol (10 en jeu), retournez cette carte sans lire la suite.

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. Ceci dans le but 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 haute voix 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 !

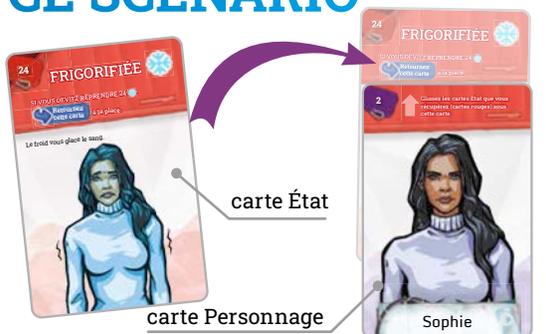
RÈGLES SPÉCIALES DE CE SCÉNARIO

Durant ce scénario, vous serez amené à prendre **des cartes État**. Placez ces cartes au-dessus de votre carte Personnage. Le fait de posséder ces cartes aura des conséquences pour le reste de votre partie.

Un effet peut faire référence à une carte État (un pictogramme sera alors présent à côté du numéro).

Exemple :  Prenez 24 

Si vous devez reprendre une carte État que vous avez déjà, suivez les instructions présentes sur la carte.



carte État

carte Personnage

Sophie