

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***





# LA COURSE AUX HISTOIRES

Mode d'emploi



## La Course aux Histoires

est un jeu pour 2 à 4 joueurs qui consiste à inventer des histoires. En commençant avec la carte "Il était une fois", chaque joueur pose, à tour de rôle, une carte sur le plateau et invente la suite de l'histoire en s'inspirant de l'objet, l'endroit, le personnage ou l'action qui se trouve représenté sur la carte jouée.

Le but du jeu est de poser toutes ses cartes sur le plateau, en terminant avec une carte "Fin".

## Comment continuer ?

\*Donc le premier joueur pose une carte "Il était une fois" au centre du plateau et dit: "Il était une fois...".

\*Le deuxième joueur pose une carte de couleur sur une case de la même couleur et qui touche la case précédemment occupée. Et il commence véritablement l'histoire en utilisant cette image. Et ainsi de suite.

\*Chaque joueur peut donner la longueur qu'il veut à son épisode, mais il doit terminer par une phrase interrompue que le joueur suivant achève.

Par exemple, si les cartes sont disposées de cette façon, l'histoire pourrait être:

- "Il était une fois..."  
- "un savant fou qui..."  
- "avait trouvé une bouteille contenant un message qui disait..."  
- "qu'un innocent était en prison, parce que..."  
- "il avait été pris portant un coffret de bijoux, mais..."

## Quand il est impossible de jouer...

\*Quand un joueur ne peut pas jouer, il remet une de ses cartes dans le sac et en prend une autre.

\*Un joueur peut aussi décider de passer son tour pour se débarrasser d'une carte "Il était une fois" devenue inutile ou essayer de piocher une carte "Fin".

## REGLE DU JEU

### Comment commencer ?

\*Placez toutes les cartes/ images dans le sac.

\*Chaque joueur pioche huit cartes.

\*Le plus jeune joueur commence en plaçant une carte "Il était une fois" au centre du plateau.

\*Si le plus jeune joueur n'a pas de carte "Il était une fois", il remet une de ses cartes dans le sac et en pioche une autre.

\*Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs puisse commencer. On peut aussi donner d'office une carte "Il était une fois" au plus jeune qui du coup n'en pioche que sept.



### Le Cul de Sac

\*Quand il n'y a plus de case libre autour de la dernière carte jouée, le joueur suivant peut se mettre sur n'importe quelle case se trouvant à côté d'une carte. Mais il doit introduire les deux images (celle qu'il a posée et celle qu'il a choisie sur le plateau) dans son épisode.

### Les cinq cartes blanches: les actions.

\*On peut jouer ces cartes que couplées avec une carte bleue (personnage). Chaque fois qu'un joueur pose une carte bleue, il peut, s'il en a une, placer une carte blanche à côté de la bleue (peu importe la couleur de la case). A condition que les deux images se retrouvent dans l'histoire. Par exemple, si le joueur pose ces deux cartes sur le plateau, son épisode doit évoquer un voleur qui tombe.



### Les Cartes Joker



Les cartes Joker peuvent être utilisées à tout moment. Un joueur peut placer sa carte joker sur n'importe quelle case, sans avoir à rajouter à l'histoire. Le tour passe ensuite au joueur suivant.

### Comment gagner ?

\*Pour gagner, le joueur doit posséder une carte "Fin". Et il peut la poser sur le plateau qu'après avoir posé toutes ses autres cartes. Pour la carte "Fin", peu importe la couleur de la case, mais celle-ci doit toucher la dernière carte posée.

\*Il y a quatre différentes cartes "Fin" et le gagnant doit trouver une fin qui s'harmonise avec l'humeur de la carte qu'il dépose.

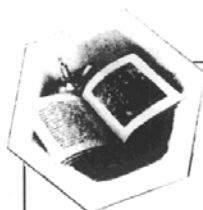


### Pour corser le jeu

\*Pour ajouter la mémoire à l'imagination, on peut décider que chaque joueur doit reprendre l'histoire chaque fois du début. Il vaut mieux alors que les épisodes soient brefs !

### Pour Jouer Seul

Le but est d'inventer une histoire avec les cartes piochées dans le sac. Placez une carte "Il était une fois" ainsi que les cartes joker puisqu'elles ne serviront pas pour ce jeu. Piochez 8 cartes dans le sac. S'il n'y a pas de carte "Fin", remettez une carte et piochez-en une autre jusqu'à ce que vous ayez une carte "Fin". Ensuite, essayez d'inventer une histoire avec vos cartes ! Les règles du jeu sont les mêmes que ci-dessus.



## LA COURSE AUX HISTOIRES

### CONTENU

Un plateau de jeu.  
Un sac.

Un mode d'emploi.

48 cartes/images hexagonales:

- 8 cartes bleues : les personnages  
(chien, singe, savant, voleur, garçon, médecin, explorateur, fille).

- 8 cartes jaunes : les endroits  
(passage secret, caverne, prison, magasin, forêt la nuit, montagne, île, rivière).

- 8 cartes vertes  
(tempête, empreintes de pas, porte-monnaie, cadeaux, collier, araignée, bateau, clef).

- 8 cartes roses  
(feu, cour de récréation, message dans une bouteille, parchemin, coffre de bijoux, carte, vélo, torche électrique).

- 5 cartes blanches : les actions  
(poursuivre, tomber, nager, se perdre, se cacher).

- 4 cartes "Fin"  
(heureuse, triste, surprenante, effrayante).

- 6 cartes "Il était une fois".

- 2 cartes joker  
(un enfant qui pense)

Fabriqué en Angleterre par Living and Learning, Abbeygate House,  
East Road, Cambridge, CB1 1DB, England  
Conserver ces informations