

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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





Histoires

100 fins

Édition
Pirates

**Un jeu de Nicko Böhnke –
pour 2 à 5 affabulateurs de 8 ans et plus.**

Nous y revoilà : une soirée sur la côte. Le soleil rougeoyant s'enfonçe dans la mer scintillante. Mais ce n'est pas le soleil qui envoûte les visiteurs de la petite taverne du port – non, c'est vous, qui débitez des histoires de marins en buvant un bon grog chaud. Vous avez entendu des rumeurs au sujet d'une folle affaire. Le premier marin commence à raconter son histoire. Cela ne prend pas longtemps, cependant, avant que quelqu'un pense qu'il pourrait mieux raconter que lui et expose sa propre version. En avant toutes... mais où tout cela finira t'il ?

C'est à vous de jouer. Commencez votre histoire par « Hey les gars ! Vous n'allez pas me croire ! »

MATÉRIEL

- 55 cartes
- 1 dé
- 1 sablier



Note : si vous avez déjà joué à un jeu de la gamme Histoires 100 Fins, vous connaissez déjà les règles de base. Dans ce cas, lisez seulement l'introduction de façon à vous adapter à la situation narrative.

OBJET DU JEU

À tour de rôle, les joueurs racontent une histoire qui change constamment. Pour mémoriser les éléments narratifs, vous dépendez de la transmission orale des autres joueurs. Si vous parvenez à raconter l'histoire sans vous tromper (y compris les derniers changements), vous serez récompensé d'une carte. Le premier joueur à collecter un certain nombre de cartes gagne la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et gardez-les à portée de main, face cachée, afin de constituer une pioche. Déterminez le premier joueur : il jouera le rôle du narrateur.

Le narrateur pioche six cartes et les classe dans sa main dans l'ordre qu'il souhaite, à l'abri du regard des autres joueurs. Il commence ensuite son récit. Ce début d'histoire doit contenir des termes en rapport avec chacune de ses six cartes, dans l'ordre qu'il a préalablement choisi. Les termes peuvent aussi avoir une signification figurative.

Chaque histoire démarre avec les mots « Hey les gars ! Vous n'allez pas me croire ! ». Puis, le narrateur commence son histoire et, à chaque fois qu'il a utilisé le terme associé à une carte, il révèle cette carte.

1



2



3



4



5



6



Exemple : « La semaine dernière, j'étais à mon poste, tout en haut de la vigie¹, quand je vis le rat² du navire, assis sur le pont, en train de pleurer³. Un monstre⁴ venu tout droit du fond des océans, avait attrapé l'ami très loquace⁵ du rat et l'avait arraché du navire. Le seul souvenir que cet ami lui avait laissé était une cuillère⁶ en argent... »

Règles pour raconter l'histoire

Les cartes révélées forment la **pile de narration**. Elles sont posées les unes au-dessus des autres, de façon à ce que seule la carte dont l'image vient juste d'être révélée soit visible.

L'histoire est toujours racontée à allure lente, afin de donner à tout l'auditoire suffisamment de temps pour voir correctement l'image sur chacune des cartes.

Le narrateur actuel – c'est-à-dire le joueur qui révèle les cartes – peut librement choisir le terme à utiliser pour chacune des cartes. Néanmoins, il doit y avoir un lien clairement reconnaissable avec la carte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie continue dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le joueur situé à la gauche du narrateur devient le nouveau narrateur. Il prend la pile de narration et la retourne : les images sont maintenant cachées. Par conséquent, la carte qui a été utilisée au début de l'histoire se retrouve désormais au-dessus de la pile, face cachée.

Déterminez une récompense

Tout d'abord, il faut déterminer une récompense pour l'histoire. À cette fin, le narrateur lance le dé et doit retirer une carte de la pile de narration. S'il obtient un « 1 », il retire la première carte au sommet de la pile de narration. S'il obtient un « 2 », il retire la deuxième carte de la pile, et ainsi de suite. Cette carte est placée au milieu de la table, face visible. Ainsi, les joueurs peuvent voir quelle image ne fait plus partie de l'histoire.

Au fur et à mesure, la récompense peut se voir constituée de plusieurs cartes.

Règles pour raconter l'histoire à nouveau

Maintenant, le narrateur doit raconter l'histoire à nouveau. Cela signifie qu'il doit raconter une histoire pour laquelle il utilise les termes correspondant à la pile de narration, dans le bon ordre. À chaque fois qu'il mentionne le terme associé à la prochaine carte face cachée de la pile de narration, il doit révéler cette carte. Les cartes ainsi révélées forment une nouvelle pile de narration.

Dans son histoire, le narrateur **n'utilise pas la carte qui a été retirée**. Cela **change** inévitablement le récit. Le joueur est libre de choisir de **nouveaux termes** pour chacune des cartes – à la seule condition qu'il y ait un lien clairement reconnaissable avec la carte. De cette façon, il peut raconter une histoire très similaire ou complètement différente, à sa guise.

Les cartes révélées servent à vérifier s'il a bien observé l'ordre des cartes. Par conséquent, il est important que les joueurs révèlent chacune des cartes seulement **après** avoir utilisé le terme associé à l'histoire, mais **avant** d'utiliser le terme de la prochaine.

Exemple : Thomas devient le nouveau narrateur. Il lance le dé, obtient « 3 » et retire la troisième carte face cachée de la pile. Il place la carte affichant l'oignon face visible sur la table. Puis, il commence à raconter son histoire : « Hey les gars ! Vous n'allez jamais croire ce qui m'est arrivé lors de ma dernière traversée. J'étais en train de scruter l'océan à la **recherche**¹ de navires ennemis quand le cuisot du navire, ce misérable **rat**², s'approcha derrière moi et **m'entoura**³ soudainement de ses gros bras. Je pouvais à peine respirer, mais heureusement le **perroquet**⁴ du capitaine s'approcha en volant. Il mordit l'oreille du cuisot et l'étira comme une **cuillère**⁵ ... »

1



2



3



4



5



Fin de la nouvelle histoire

Si le narrateur parvient à raconter la **nouvelle histoire sans faire d'erreurs**, il ramasse toutes les cartes posées au milieu de la table en guise de **récompense** (dans l'exemple ci-dessus, il s'agit de la carte montrant l'oignon). Il place la ou les cartes composant la récompense devant lui, face visible, de façon à ce qu'elles soient clairement visibles tout au long de la partie. Ainsi, vous savez quelles cartes ne font plus partie de l'histoire.

Après cela, le joueur pioche **deux nouvelles cartes** et les utilise pour continuer l'histoire. Il place ces deux cartes dans l'ordre de son choix et invente la suite de l'histoire, en incorporant les termes des deux cartes. À chaque fois que le joueur utilise le terme d'une carte, il place celle-ci, face visible, sur le dessus de la pile de narration.

Exemple : (suite de l'histoire) « ... le cuisinier du navire hurla et me relâcha. En un éclair, je m'emparai de mon **sabre**⁶ et lui intima de retourner immédiatement dans la cambuse afin d'y préparer à **manger**⁷. »

6



7



Conseil : la dernière carte de la pile narration que vous retournez ne doit pas obligatoirement constituer la fin de l'histoire. Si vous laissez ouverte la fin de votre nouvelle histoire, il sera plus aisé de la continuer avec les nouvelles cartes.

Après ceci, c'est au tour du joueur suivant. Il prend la pile de narration, la retourne, et détermine une **nouvelle récompense en lançant le dé**.

Une erreur dans l'histoire

Si le narrateur commet une erreur en racontant la nouvelle histoire, il ne **peut pas achever cette histoire**. Le narrateur n'obtient **aucune récompense** et ne **peut pas non plus ajouter de nouvelles cartes** à l'histoire. Ainsi, la pile de narration décroît.

Toutes les cartes de la nouvelle pile de narration déjà révélées sont remises dans l'ancienne pile de narration sans en changer l'ordre. Le joueur passe la pile de narration au joueur suivant, face cachée.

On considère qu'il y a une erreur si le joueur...
... ne se rappelle pas de la carte suivante,
... utilise un mauvais terme pour une carte,
... utilise un terme pour une carte qui a été retirée de la pile de narration, ou
... révèle trop rapidement ou trop tardivement la carte.

La carte avec laquelle le joueur a fait l'erreur est retirée de l'histoire et placée face visible au centre de la table. Cette erreur augmente le nombre de récompenses au milieu de la table. Cependant, le joueur suivant ne doit pas déterminer davantage de récompense en lançant le dé.

Aide à la narration

Si un narrateur n'est pas capable de se rappeler de la prochaine carte, il peut demander de l'aide aux autres joueurs. N'importe quel joueur peut lui offrir son aide. Si le narrateur choisit un joueur pour l'aider, ils vont à partir de maintenant continuer et achever l'histoire ensemble. C'est aux deux joueurs de décider de la manière de faire (par exemple, le narrateur peut continuer l'histoire lui-même et l'autre joueur l'aider à se souvenir uniquement des images des prochaines cartes). La première carte pour laquelle le narrateur a demandé de l'aide est placée dans la pile, perpendiculairement, pour le restant de la narration.

Durant son tour, le joueur peut obtenir de l'aide d'un seul joueur. Si les deux joueurs racontent la nouvelle histoire ensemble, sans faire d'erreurs, le narrateur reçoit la ou les cartes offertes en récompense au milieu de la table, comme habituellement, et pioche deux nouvelles cartes pour continuer l'histoire. Le joueur qui l'a aidé reçoit en récompense la première carte de la pile de narration pour laquelle on lui a demandé de l'aide (c'est-à-dire celle placée perpendiculairement dans la pile).

Exemple : Thomas est le narrateur. Il ne parvient pas à se souvenir de la carte avec les sabres. Il demande de l'aide à Anne, et celle-ci lui apporte son aide. Thomas est cependant capable de se rappeler de la carte avec le pot. Grâce à l'aide d'Anne, il termine l'histoire correctement. Il peut prendre la carte Récompense au milieu de la table et la placer face visible devant lui. Anne obtient en guise de récompense la carte avec

les sabres, qu'elle place face visible devant elle. Après cela, Thomas pioche deux nouvelles cartes de la pile et continue l'histoire, avant de laisser la parole – et la pile de narration – au joueur situé sur sa gauche.

Si un joueur demande de l'aide et qu'il y a une récompense formée de plusieurs cartes au milieu de la table, l'autre joueur peut réclamer davantage de cartes en guise de récompense. Mais dans tous les cas, il obtient la première carte de la pile de narration pour laquelle on lui a demandé de l'aide. En outre, le narrateur obtient toujours au moins une carte.

Si les deux joueurs commettent ensemble une erreur, la partie se poursuit comme si le narrateur seul avait fait l'erreur.

Le sablier

Pendant que l'histoire est en train d'être racontée, les autres joueurs peuvent retourner le sablier à n'importe quel moment, par exemple lorsque le narrateur devient hésitant ou prend trop de temps à réfléchir. Avant que le sable ait fini de s'écouler, le narrateur doit soit avoir révélé la carte suivante soit avoir demandé de l'aide à un autre joueur.

Si le narrateur continue l'histoire et révèle la carte suivante ou s'il a demandé de l'aide à un joueur, le sablier devient inutile – au moins pour l'instant. Le sablier ne peut être retourné que quand le sable s'est complètement écoulé.

Si le narrateur ne continue pas l'histoire ni ne demande de l'aide à un autre joueur avant la fin du sablier, on considère qu'il a commis une erreur, et la prochaine carte (non révélée) est la carte qui est ajoutée face visible aux récompenses du milieu de la table.

Exemple : alors que Thomas raconte son histoire, il commence à hésiter. L'un des autres joueurs, Anne, ne veut pas attendre plus longtemps : elle retourne le sablier et lui offre son aide. Cependant, Thomas, refuse cette aide et tente de se rappeler seul de la prochaine carte. Mais il n'y parvient pas avant la fin du sablier. Le tour de Thomas est terminé. La carte dont il n'est pas parvenu à se rappeler est révélée et ajoutée aux récompenses qui se trouvent déjà au milieu de la table. Anne, qui est le pro-



chain joueur (après Thomas) à raconter une histoire, a maintenant l'opportunité de récolter deux cartes Récompense d'un coup, à condition qu'elle parvienne à raconter l'histoire sans faire d'erreur. Le dé pour déterminer une récompense n'est pas lancé puisque celle-ci a déjà été augmentée par la carte ayant provoqué l'erreur. Anne prend simplement la pile de narration, la retourne, et commence à raconter son histoire.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a collecté un certain nombre de cartes Récompense, la partie est terminée et ce joueur est déclaré vainqueur.

Dans une partie à **deux joueurs**,
le premier joueur qui collecte **7 cartes** gagne la partie.

Dans une partie à **trois joueurs**,
le premier joueur qui collecte **6 cartes** gagne la partie.

Dans une partie à **quatre joueurs**,
le premier joueur qui collecte **5 cartes** gagne la partie.

Dans une partie à **cinq joueurs**,
le premier joueur qui collecte **5 cartes** gagne la partie.

Fabrication et édition :

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | ALLEMAGNE

Distribution en France :

Histoires 100 Fins est la localisation française du jeu Fabula Rasa. Localisation et distribution par

Atalia Jeux
40 avenue Charles de Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson | FRANCE

© 2021 HUCHI
www.hutter-trade.com

Auteur : Nicko Böhnke
Illustrateur : fiore-gmbh.de
Design : fiore-gmbh.de, HUCHI
Rédaction : Silvia Herzog
Traduction : Arnauld Della Siega

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Danger de suffocation.

