



Kids

CHRONICLES

la
Quête
des Pierres
de Lune

Règles



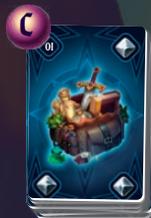
Il était une fois deux royaumes. Ils étaient voisins l'un de l'autre, et pourtant... ils n'auraient pas pu être plus différents. Le premier royaume portait le nom de **Royaume d'été**, en raison de son doux climat et du timide roi au grand cœur qui y régnait. Le second royaume s'appelait l'**Empire d'hiver**, parce qu'il était constamment couvert de neige, et sa puissante impératrice y gouvernait depuis un palais entièrement sculpté dans la glace.

Pendant des années, un seul magicien conseillait les deux royaumes. Mais il avait dû faire face à tant de problèmes, résoudre tant de troubles, qu'il était à présent fatigué. C'est pourquoi il fait aujourd'hui appel... à vous, ses nouveaux apprentis ! Aidez-le à résoudre les mystères qui grouillent dans ces royaumes, et faites des rencontres inoubliables ! Partez à la découverte des pierres de lune et travaillez ensemble pour devenir de grands magiciens !

Présentation

Kids Chronicles est un jeu familial et coopératif d'aventure et d'enquête, combinant jeu de plateau et application.

Matériel



- A** Plateau de jeu double-face (Royaume d'été/Empire d'hiver)
- B** 21 cartes Personnage
- C** 40 cartes Objet
- D** Ce livret de règles



Kids Chronicles nécessite une application gratuite, que vous pouvez télécharger sur l'App Store d'Apple ou Google Play (requiert actuellement Android 5 ou supérieur, iOS 11.0 ou supérieur. Ces configurations sont susceptibles d'évoluer dans le futur). Vous avez seulement besoin que l'application soit installée sur un smartphone ou sur une tablette pour pouvoir jouer. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, l'application ne requiert aucune connexion internet pendant la partie. La langue peut être définie dans l'application.



But du jeu

Chaque scénario propose une aventure unique. Le jeu est entièrement coopératif : tous les joueurs travaillent ensemble afin de résoudre un mystère. L'histoire se développe au fur et à mesure que vous collectez des objets et discutez avec les personnages que vous rencontrez sur votre chemin. Lorsque vous penserez avoir résolu tous les problèmes du scénario, l'application vous posera plusieurs questions pour vérifier vos déductions.

Chaque histoire terminée vous permet d'obtenir une des pierres de lune magiques. Une fois que vous les aurez récupérées toutes les quatre, vous aurez atteint votre objectif de devenir des magiciens... et vous découvrirez la dernière histoire du jeu !

Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Le plateau de jeu a deux côtés. Une face montrant le Royaume d'été, et l'autre montrant l'Empire d'hiver.

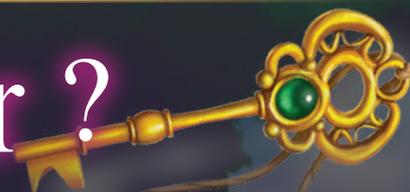
Lorsque vous lirez l'introduction d'une histoire, l'application vous indiquera quel côté du plateau principal utiliser.

- 2 Placez **toutes** les cartes Personnage  et Objet  face visible sur la table à portée des joueurs.

- a Pendant la partie, vous pourrez chercher librement parmi ces cartes. Placez-les donc de la manière qui convient le mieux au groupe : vous pouvez même les répartir ou les trier comme cela vous arrange !



Comment jouer ?



Essayez la courte **histoire du tutoriel** pour vous familiariser avec le jeu. Toutes les règles nécessaires pour jouer y seront expliquées. Vous n'avez donc pas besoin de continuer à lire ce livret de règles ! De plus, elle constitue une introduction importante à votre mission en tant que jeunes apprentis magiciens !

Finissez le tutoriel et les quatre premières histoires pour déverrouiller le dernier scénario !

Introduction de l'histoire

Chaque histoire commence par une introduction qui explique à votre équipe :

- ▶ Quel côté du plateau principal utiliser,
 - ▶ Retournez le plateau de jeu du côté indiqué à ce moment-là.
- ▶ Le lieu de départ sur le plateau principal,
- ▶ La trame de fond et les objectifs.

Après avoir lu cette introduction, cliquez sur le bouton **SUIVANT** pour démarrer l'histoire.



Scènes en 3D

Lorsque vous découvrez un lieu pour la première fois, une scène en 3D démarre automatiquement.

Pour « fouiller » la scène en 3D, faites défiler l'écran vers la gauche, la droite, le haut ou le bas.



Un **joueur désigné** (vous pouvez choisir n'importe qui dans votre groupe) observe la scène affichée sur l'appareil et **décrit ce qu'il voit** aux autres joueurs.

Mais ne prenez pas trop longtemps : quand le temps est écoulé, la scène se ferme !

Tandis que vous **décrivez ce que vous voyez à voix haute**, les autres joueurs chercheront dans **toutes les cartes Objet et Personnage** (qui sont sur la table) celles qui semblent **correspondre à vos descriptions** de la scène en 3D.

Assurez-vous que toutes les cartes Objet et Personnage sont face visible entre les joueurs, afin que toute personne qui ne regarde pas la scène en 3D puisse coopérer en cherchant rapidement les cartes pertinentes !

Lorsque le **temps est écoulé**, ne vous inquiétez pas ! Vous ou un autre joueur pouvez choisir de revoir la scène en cliquant sur le bouton



Prenez les cartes **Personnage** que vous avez trouvées et placez-les sur les deux emplacements du plateau correspondant au lieu où vous les avez trouvées.

Par exemple : Pendant vos recherches dans la scène en 3D de la Tour de Merlin, vous voyez Merlin, et vous le dites à voix haute. Le reste de l'équipe trouve sa carte et la place sur l'un des deux emplacements au milieu à droite du plateau (correspondant à la Tour de Merlin).



Prenez les **cartes Objet** que vous avez trouvées et placez-les dans la zone Sac à trouvaillles du plateau principal.

Par exemple : Vous avez également vu deux objets, une épée et un poisson. Les autres joueurs ont trouvé ces cartes et les ont placées chacune sur un emplacement Objet dans la zone Sac à trouvaillles du plateau principal.

Les cartes **Objet** peuvent être placées sur n'importe lequel des 9 emplacements du Sac à trouvaillles (elles ne correspondent à aucun lieu particulier).

Parler avec des personnages

Une fois que vous avez trouvé des personnages, vous devriez leur parler !

POUR PARLER À UN PERSONNAGE :

Scannez le code QR figurant sur sa carte.

Pour cela, dirigez l'appareil photo de votre téléphone ou tablette vers le code QR, puis appuyez longuement n'importe où sur l'écran pour déclencher le scan.

Sachez que vous pouvez choisir la fonction « auto-scan » dans le menu  de l'application.

Une fois scanné, le personnage peut désormais répondre aux questions sur **n'importe quelle** autre carte Personnage ou Objet que vous possédez.

POUR POSER UNE QUESTION À UN PERSONNAGE SUR UN OBJET OU UN AUTRE PERSONNAGE :

Lorsque vous êtes en train de parler avec un personnage, **scannez une autre carte Objet ou Personnage**, et le personnage interrogé en parlera.

N'oubliez pas : Vous ne pouvez scanner que les cartes que vous avez déjà trouvées (celles que vous avez déjà placées sur le plateau principal). Vous **ne pouvez pas** scanner les cartes qui sont sur la table.

Important ! Vous ne pouvez **jamais interroger** un personnage sur un **lieu** : il ne connaît que les autres personnages et objets.

Si vous scannez un **lieu**, vous vous **y déplacerez immédiatement** (ce qui mettra immédiatement fin à votre conversation avec le personnage).

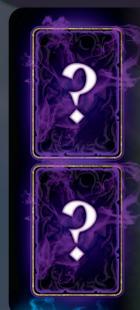
CARTES NON LOCALISÉES :



Les cartes qui sont placées sur ces emplacements représentent des personnages et objets que vous **n'avez pas encore trouvés**, mais au sujet desquels vous pouvez **interroger d'autres personnages** lorsque vous leur parlez.

Parfois, lorsque vous parlez à un personnage, il peut en effet mentionner une **carte Personnage ou Objet** que vous **n'avez pas encore**.

Lorsque cela se produit, trouvez la carte correspondante et placez-la sur un **emplacement non localisé** (sur le côté gauche du plateau principal).



Un de ceux-ci, s'il s'agit d'une carte Personnage,



Ou un de ceux-là, s'il s'agit d'une carte Objet.



Par exemple : Tandis que vous parlez à Merlin, celui-ci mentionne qu'il a perdu son bâton magique et que le roi saura peut-être où il est. Les joueurs recherchent les cartes Roi et Bâton magique parmi toutes les cartes, puis placent chaque carte sur un emplacement non localisé.



POUR DONNER UN OBJET À UN PERSONNAGE : Parfois, vous aurez la possibilité de donner un objet précis à un personnage à qui vous parlez (**uniquement si vous l'avez sur un emplacement du Sac à trouvailles**).

Scannez la carte demandée, puis retirez-la de son emplacement du Sac à trouvailles et remettez-la avec les autres objets sur la table.

Vous pouvez **arrêter de parler** à un personnage en appuyant sur le bouton **AU REVOIR** dans l'application.

Lieux et déplacements



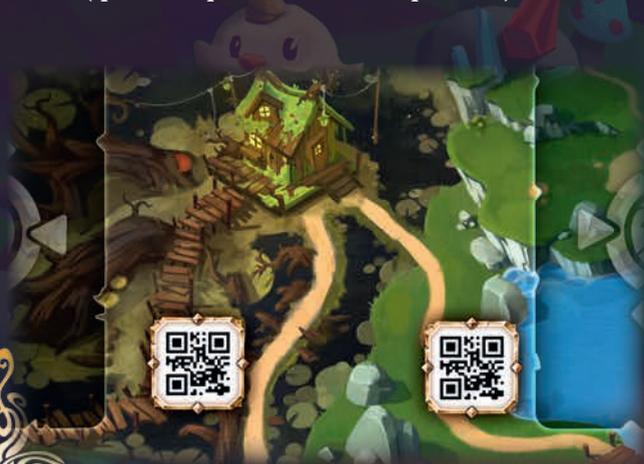
Sur chaque face du plateau, il y a 6 lieux différents, chacun avec un code QR correspondant.

Dans la partie supérieure de l'écran de l'application, vous pouvez voir dans quel lieu vous vous trouvez actuellement.



Pour vous déplacer vers un autre lieu, scannez le code QR correspondant au lieu où vous souhaitez aller.

Il existe une restriction : vous ne pouvez vous déplacer que vers un **lieu directement relié par une route** (qui est représentée sur le plateau).



Par exemple : L'équipe est dans le lieu Château, sur la face Royaume d'été du plateau principal. De là, elle ne peut se déplacer que vers l'un des 3 lieux directement reliés au Château par des routes : la forêt, la Tour de Merlin et le Volcan. Elle ne peut pas se rendre au lac ou dans les marais, parce qu'aucune route n'y va directement depuis le Château.



LE MONDE DE KIDS CHRONICLES EST DYNAMIQUE ET EN CONSTANTE ÉVOLUTION !

Lorsque vous revenez dans un lieu que vous avez déjà visité plus tôt dans le jeu, il se peut que quelque chose y soit différent. Si c'est le cas, une scène en 3D **s'ouvrira automatiquement**.

Si la scène en 3D ne se déclenche **pas** automatiquement, cela signifie que **rien n'a changé** depuis la dernière fois que vous avez visionné cette scène en 3D. Cependant, *vous pouvez la revoir si vous le souhaitez en cliquant sur le bouton*

 **FOUILLER.**



Utiliser des objets

Il pourra arriver qu'en arrivant dans un lieu, l'application vous propose un nouveau bouton afin de réaliser une action. Pour cela, il faudra utiliser (scanner) le bon objet !

Appuyez sur le bouton et scannez un objet. S'il s'agissait du bon objet, l'application vous dit ce qu'il se passe. Sinon... vous pourrez retenter votre chance plus tard !

*Par exemple : Vous arrivez dans la Forêt et voyez un bouton **GRIMPER** dans l'application. Vous appuyez dessus, puis scannez l'objet avec lequel vous voulez essayer de grimper. Après avoir scanné l'Échelle, l'application vous dit ce qu'il se passe maintenant que vous avez réussi à grimper !*



*Évidemment, vous ne pouvez utiliser que des objets qui se trouvent sur un emplacement du **Sac à trouvailles**, pas ceux qui sont sur la table ou sur un emplacement non localisé.*

ATTENTION : Dans de rares cas, il se peut que le scan ne fonctionne pas à cause de :

- la lumière dans la pièce (évituez les zones trop sombres) ;
- les protège-cartes (qui causent des reflets) ;
- l'appareil photo du téléphone (poussière sur l'objectif, trace de doigt, etc.).

Assurez-vous que le code QR est bien à l'intérieur la zone de scan et maintenez le téléphone immobile, afin que l'appareil photo puisse faire la mise au point. Si la mise au point ne se fait toujours pas, passez votre main devant l'objectif afin de réinitialiser le processus.

Journal

Si vous manquez ou oubliez une partie de l'histoire, ou quelles cartes vous avez déjà scannées, jetez un œil à votre Journal !

N'importe quand, appuyez sur  afin de consulter tous les textes et résultats de scan découverts plus tôt dans l'histoire !

Fin de partie

Lorsque vous atteignez l'objectif exposé lors de l'introduction, la partie est finie... mais d'abord, votre équipe doit répondre à une série de questions dans l'application. Scannez les cartes qui répondent au mieux à chaque question, selon vos déductions. Vous pourrez alors appuyer sur **SOLUTION** pour lire l'histoire complète !



Crédits

Conception du jeu :	David Cicurel
Écriture :	Benjamin Bouchard
Illustrations :	Chanon Torncharoensri, Whihoon Lee, Maryna Nesterova
Direction artistique :	Mateusz Komada
Graphisme et interface utilisateur de l'application :	Katarzyna Kosobucka
Direction du jeu :	Filip Miłuński
Programmation :	Marcin Musiał
Producteur :	Vincent Vergonjeanne
Chef de projet :	Marta Borowska
Développement :	Filip Miłuński
Directeur de production :	Przemek Dołęgowski
Consultante en jeux pour enfants :	Rafaèle Dhuitte
Testeurs :	Cornélia Rubie, Tomasz Napierała, Łukasz Zep, Loïc "Cyoł" Plateaux
Révision des règles :	Jonathan Bobal

Édition française

Traductrice :	Armelle Rapin
Relecteur :	Siegfried Würtz

Remerciements particuliers à :

Aurélie Cicurel

