



# Kids

## CHRONICLES



la

# Prophétie

du Vieux Chêne

Livret de règles

David Cicurel



# Introduction

Après des siècles de conflit au cœur de la **Forêt du changement éternel**, la paix a finalement triomphé grâce aux précieux conseils du **Vieux Chêne**, le plus ancien et respectable des êtres vivants. Les animaux s'entraident et vivent en harmonie, mais une ombre menace cet équilibre...

La prophétie raconte que ces terres luxuriantes sont en grand danger et que seule une poignée d'élus, les **Protecteurs de la Forêt**, pourra empêcher le pire de se produire. Rencontrez les adorables habitants de la Forêt, explorez ses moindres recoins, affrontez de nombreux périls et prouvez votre valeur. Qu'importe votre taille, vous pouvez **sauver le monde** !



## Kids Chronicles

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



## Matériel

- 1 18 tuiles Lieu
- 2 19 silhouettes Personnage
- 3 40 cartes Objet
- 4 1 plateau Objet
- 5 Ce livret de règles




**Kids Chronicles** nécessite une **application gratuite**, que vous pouvez télécharger sur l'**App Store d'Apple** ou sur **Google Play**.  
(Requiert actuellement iOS 11.0 ou supérieur, Android 5 ou supérieur – ces configurations sont susceptibles d'évoluer.)

Vous n'avez besoin de l'installer que sur **un smartphone** ou sur **une tablette**. **Il est impossible de jouer sans l'application.**

Une fois téléchargée, **aucune connexion internet n'est nécessaire** pendant la partie.

La **langue** peut être définie dans l'application.

Télécharger dans  
 **l'App Store**

DISPONIBLE SUR  
 **Google Play**



# But du jeu

Chaque scénario propose une aventure unique. *Kids Chronicles* est entièrement coopératif : tous les joueurs œuvrent 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 en chemin.

Chaque histoire terminée vous permet d'obtenir une **Amulette**. Une fois que vous les aurez récupérées **toutes les quatre**, vous pourrez affronter la menace finale et **sauver la Forêt !**

## Mise en place

- 1 Faites de la place au milieu de la table.
- 2 Installez le plateau Objet devant les joueurs, en laissant un espace libre sur sa gauche (la zone « Indéterminé »).
- 3 Constituez une pile avec toutes les tuiles Lieu et placez-la face visible à portée des joueurs.
- 4 Posez le paquet Objet face visible à portée des joueurs. (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 !)
- 5 Placez les silhouettes Personnage à proximité des tuiles Lieu et des cartes Objet. (Avant la première partie, préparez-les en pliant leur « socle » comme illustré ci-dessous.)



# Comment jouer ?

Pour vous familiariser avec le jeu, commencez par le **Tutoriel**. Toutes les règles y sont expliquées ; vous n'avez donc pas besoin de continuer à lire ce livret ! De plus, cette courte histoire constitue une introduction essentielle à votre mission en tant que Protectors de la Forêt, et elle vous permet de faire connaissance avec les personnages les plus importants de cette aventure !



Une fois la mise en place effectuée, lancez l'application et choisissez l'histoire que vous voulez découvrir. **Note** : vous devez avoir terminé le tutoriel et les quatre premiers scénarios pour accéder à l'histoire finale !

## Introduction de l'histoire

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

- le lieu de départ (toujours le même) ;
- la trame de fond et les objectifs de ce scénario.

Après avoir lu l'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 **examiner la scène en 3D**, faites défiler l'écran vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Vous pouvez aussi tourner sur vous-même en déplaçant l'appareil dans toutes les directions afin d'explorer ce lieu.

Un joueur désigné collectivement observe la scène affichée sur l'appareil et **décrit ce qu'il voit** au reste du groupe, à voix haute et intelligible.

Pendant ce temps, les autres joueurs cherchent parmi **toutes les cartes Objet et les silhouettes Personnage** (posées sur la table) celles qui semblent **correspondre aux descriptions** de la scène en 3D.

Assurez-vous que le matériel soit visible et à portée de tout le monde, afin que les joueurs qui ne regardent pas la scène en 3D puissent chercher rapidement les cartes et les silhouettes correspondantes !

Lorsque le temps est écoulé, la scène s'arrête automatiquement. Mais ne vous inquiétez pas ! Vous ou un autre joueur pouvez choisir de la revoir en cliquant sur le bouton



**Fouiller**

En général, vous trouverez jusqu'à deux personnages, deux objets et trois panneaux (de signalisation) dans chaque scène en 3D.



Récupérez la silhouette de chaque personnage que vous avez vu et placez-la dans le lieu où vous vous trouvez.

*Exemple : pendant votre observation de la scène en 3D au Vieux Chêne, vous apercevez la Tortue. Les autres joueurs prennent donc sa silhouette et la posent sur la tuile Lieu du Vieux Chêne.*



Récupérez la carte de chaque objet que vous avez trouvé et placez-la sur le plateau Objet.





**Exemple :** vous voyez aussi deux objets, un schéma et une montre. Les autres joueurs prennent donc les cartes Schéma et Montre et les posent sur deux emplacements disponibles du plateau Objet.

Les cartes Objet peuvent être placées sur n'importe lesquels des neuf emplacements. Les Amulettes n'en occupent aucun : conservez-les à proximité du plateau.



Chaque panneau de signalisation affiche une icône Lieu et une couleur. Cette dernière correspond à l'une des directions de la boussole située dans le coin supérieur gauche du plateau Objet.

Lorsque vous repérez un panneau dans une scène en 3D, cherchez la tuile Lieu qui comporte la même icône (ici, ) et placez-la de sorte qu'elle soit orthogonalement adjacente à votre lieu actuel. La couleur indique de quel côté de votre tuile doit être placée la nouvelle, en fonction de la . Note : « orthogonalement adjacente » signifie que les bords des deux tuiles doivent se toucher, pas seulement leurs coins.

**Exemple :** pendant votre observation de la scène en 3D au Vieux Chêne, vous remarquez un panneau rouge avec l'icône Lieu de la Statue. Les autres joueurs cherchent la tuile correspondante et la placent dans la direction indiquée par la boussole, c'est-à-dire au nord (au-dessus) de votre tuile Lieu actuelle.




## 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 le « socle » de sa silhouette. Pour ce faire, dirigez l'appareil photo de votre téléphone ou tablette dessus et appuyez longuement n'importe où sur l'écran pour déclencher le scan.

**Note :** 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** silhouette Personnage ou carte Objet que vous possédez.

### POUR L'INTERROGER SUR UN OBJET OU UN PERSONNAGE :

Lorsque vous êtes en train de discuter avec un personnage, scannez une carte Objet ou une silhouette Personnage (y compris la sienne) afin qu'il vous en parle.

### POUR LUI DONNER UN OBJET :

Si un personnage a besoin d'un objet et que vous l'interrogez au sujet de cette carte, cela aura pour effet de **la lui donner automatiquement** ! Mais ne vous inquiétez pas : c'est toujours une bonne chose qui fera progresser l'histoire. Retirez la carte correspondante du plateau Objet et remettez-la avec les autres sur la table.

**Important !** Vous ne pouvez **jamais** interroger un personnage sur un **lieu**, car il ne connaît que les objets et les autres personnages. Si vous scannez un lieu, vous vous y déplacerez immédiatement (ce qui mettra fin à votre conversation avec le personnage).

Parfois, un personnage avec lequel vous discutez peut mentionner un objet ou un autre personnage que vous n'avez pas encore trouvé. Lorsque cela se produit, récupérez la silhouette ou la carte correspondante et placez-la dans la zone « Indéterminé », à gauche du plateau Objet.

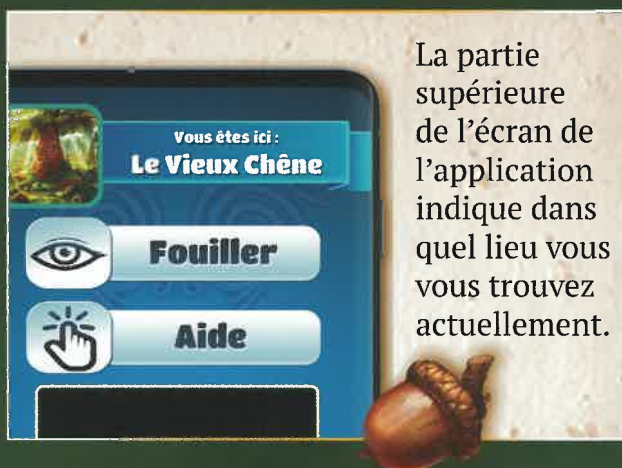
**Rappel :** vous ne pouvez scanner que les cartes et les silhouettes déjà placées sur des tuiles Lieu ou sur le plateau Objet (ou à sa gauche). Si vous scannez un objet ou un personnage non mentionné dans le scénario, vous n'apprendrez rien et l'application pourrait même afficher un message d'erreur.



Placez les personnages et objets que vous n'avez pas encore trouvés ici, dans la zone « Indéterminé » :



**Exemple :** pendant que vous parlez à la Tortue, vous lui présentez une montre au dos de laquelle elle remarque un portrait du Lièvre. Ne sachant pas dans quel lieu celui-ci se trouve, vous récupérez sa silhouette sur la table et vous la posez à gauche du plateau Objet.



La partie supérieure de l'écran de l'application indique dans quel lieu vous vous trouvez actuellement.

### POUR SE DÉPLACER VERS UN AUTRE LIEU :

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

Il existe une restriction : vous ne pouvez vous déplacer que vers **un lieu que vous avez déjà découvert** (qui est donc adjacent à un lieu existant). Même si vous entendez parler d'un nouveau lieu, vous ne pouvez pas vous y rendre tant que vous n'avez pas placé sa tuile.

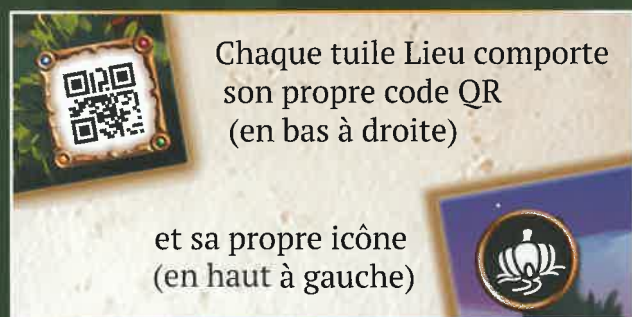
**Exemple :** les joueurs sont dans le lieu du Vieux Chêne. Au fil de l'aventure, ils découvrent que la Statue est au nord du Vieux Chêne, puis que la Rivière s'étend à l'est de la Statue. Ils entendent également parler du « Potager » sans savoir où exactement il se trouve. Par conséquent, ils peuvent se rendre à la Rivière et à la Statue, mais pas encore au Potager. (S'ils découvrent et placent la tuile du Potager par la suite, ils pourront s'y déplacer.)

### SILHOUETTES ET CARTES INDÉTERMINÉES :

Les silhouettes et les cartes placées à gauche du plateau Objet représentent des personnages et des objets que vous n'avez pas encore trouvés. Vous pouvez interroger d'autres personnages à leur sujet pendant une conversation, mais vous ne pouvez évidemment pas parler à des personnages que vous n'avez pas rencontrés !

## Lieux et déplacements

Cette boîte contient 18 tuiles Lieu uniques, qui serviront à créer le « plateau » de l'histoire en cours.



Chaque tuile Lieu comporte son propre code QR (en bas à droite)

et sa propre icône (en haut à gauche)

Les joueurs commencent chaque scénario dans un lieu spécifique, indiqué dans l'introduction. Au fil de l'aventure, de nouveaux lieux seront révélés et ajoutés au « plateau ». Le nombre et le type de lieux disponibles diffèrent selon les histoires.



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

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




Si aucune scène en 3D ne se lance, cela signifie que rien n'a changé ici depuis la dernière fois que vous l'avez visionnée. Si vous le souhaitez, vous pouvez néanmoins la revoir en cliquant sur le bouton



## Utiliser des objets


Lorsque vous entrez dans un lieu, l'application affiche parfois un nouveau bouton qui vous permet d'effectuer une action... à condition d'utiliser le bon objet ! Cliquez sur ce bouton et scannez l'objet que vous souhaitez utiliser ; si c'est le bon, l'application vous donne des informations supplémentaires. (Dans le cas contraire, il ne se passe rien... mais vous pourrez retenter votre chance plus tard !)

**Exemple :** vous arrivez dans le Potager et un bouton  **Planter** apparaît sur l'écran. Vous cliquez dessus puis scannez l'objet que vous voulez essayer de planter : des graines. Bravo ! L'application vous dit ce qu'il se passe lorsque vous plantez les graines.



**Rappel :** vous ne pouvez utiliser que des objets qui se trouvent sur le plateau (pas dans la zone « Indéterminé » ou sur la table).

## Journal

Si vous manquez ou oubliez une partie de l'histoire, ou si vous ne vous rappelez plus quelles cartes vous avez déjà scannées, jetez un œil à votre Journal ! Cliquez sur l'icône  à n'importe quel moment afin de consulter tous les textes et les résultats de scan découverts plus tôt dans l'histoire !

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

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

Assurez-vous que le code QR est bien à l'intérieur de la zone de scan et maintenez le téléphone (ou la tablette) immobile, afin que l'appareil photo puisse faire la mise au point. Si cela ne fonctionne pas au bout de quelques secondes, passez la main devant l'objectif pour réinitialiser le processus.

## Fin du jeu

Après avoir terminé un scénario, vous pourrez commencer le suivant. Le jeu s'achève à la fin de la cinquième histoire. Félicitations !

Vous pouvez rejouer l'aventure complète, en reprenant du début ou à partir de votre scénario préféré.



# Crédits

- Conception du jeu :** David Cicurel  
**Écriture :** Benjamin Bouchard  
**Illustrations :** Nastya Lehn, Paweł Marchwicki, Olga Pych, Yelizaveta Yuzepolska
- Direction artistique :** Urszula Markuszewska-Siwek  
**Direction du jeu :** Marek Chołostiakow  
**Chefs de projet :** Marta Borowska, Dominika Kijuć  
**Producteur :** Vincent Vergonjeanne
- Interface d'utilisateur :** Esfir Kanievska  
**Développement :** Marek Chołostiakow, Filip Miłuński  
**Conception graphique :** Magdalena Płoszaj  
**Testeurs :** Loïc « Cyol » Plateaux, Łukasz Zep  
**Responsable de production :** Radosław Milewski  
**Responsable de programmation :** Marcin Musiał  
**Programmation :** Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier
- Relecture :** Russ Williams  
**Révision des règles :** Jonathan Bobal  
**Sons et musique :** Barry Doublet, Mateusz Wywrocki  
**Traduction :** Elisabeth Moore

## Version française

- Traductrice :** Elisabeth Moore  
**Responsable éditoriale :** Elodie Nelow  
**Graphiste :** Łukasz Kempniński

