

« Il était une fois ... »

Le Jeu de Cartes pour raconter des histoires
par Richard Lambert, Andrew Rilstone, & James Wallis

Introduction

« Il était une fois... » est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire en se servant de cartes tirées des éléments essentiels des contes de fées. Un joueur est le « Conteur ». Il va inventer une histoire en s'appuyant sur les éléments qui sont sur ses cartes. Le but du jeu est d'amener l'histoire vers la conclusion inscrite sur une carte « Dénouement ». Les autres joueurs essaient d'utiliser leurs cartes pour l'interrompre et devenir le nouveau conteur. Le principe du jeu est pour tous les joueurs de s'amuser et de raconter un conte de fée.

Le joueur qui utilise toutes les cartes « Il était une fois... » de sa main et qui parvient à amener le conte à son aboutissement en posant sa carte « Dénouement » a gagné.

Principe du jeu

Le premier conteur commence raconter une histoire. Chaque fois qu'il mentionne un élément dont il possède la carte, il pose cette dernière face découverte sur la table.

Si le conteur mentionne un élément dans son histoire qui figure sur une des cartes possédées par un autre joueur, alors ce joueur peut l'interrompre en jouant sa carte : il devient le nouveau conteur (il existe également certaines cartes spéciales qui permettent d'interrompre le conteur à d'autres moments).

Lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes en les incluant dans l'histoire il peut finir son histoire, jouer sa carte « Dénouement » et gagner la partie.

Les Cartes

Il y a deux types de cartes dans le jeu : les cartes « Il était une fois... » (également appelées cartes de « Conte ») et les cartes « Dénouement ». Au début de la partie, chaque joueur tire une carte « Dénouement » et plusieurs cartes « Conte ».

Voici une carte « Il était une fois... » ou carte de « Conte » :



Cartes « Il était une fois... »

Chaque carte de conte illustre une personne, un lieu, une action qui vont apparaître dans votre histoire. Il existe cinq familles de cartes de conte :

— **Les personnages** : les gens et les créatures qui composent l'histoire (ex : « Une Reine » ou « Un Loup »).



— **Les objets** : les objets les plus importants qu'on trouve dans l'histoire (ex : « Une Épée » ou « Un Arbre »).



— **Les lieux** : les endroits où les personnages de l'histoire vont se rendre et se rencontrer (ex : « Un Palais » ou « Une Forêt »).



— **Les aspects** : les moyens de décrire les personnages, les lieux et les objets de l'histoire (ex : « Heureux » ou « Déguisé »).



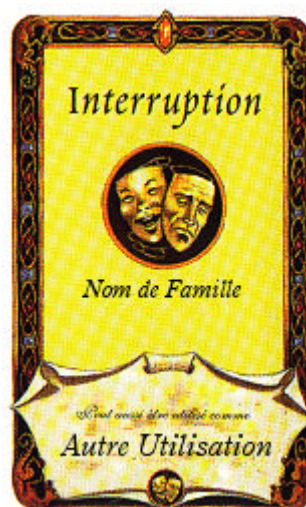
— **Les événements** : les éléments qui arrivent aux personnages pendant l'histoire (ex : « Une Rencontre » ou « Une Dispute »).



On trouve sur chaque carte le nom de sa famille ainsi que l'icône la représentant.

Il y a également quelques cartes spéciales « Il était une fois... » appelées cartes « Interruption ».

Vous pouvez utiliser ces cartes « Interruption » comme s'il s'agissait de carte de conte normale.



Elles correspondent chacune à un élément de l'histoire ainsi qu'à un des cinq groupes.

Vous pouvez également vous en servir d'une manière spéciale : pour interrompre le conteur après qu'il ait joué sa carte. Nous verrons comment plus loin.

Les cartes « Dénouement »

Chacune de ces cartes raconte une fin possible pour un conte de fée. Les joueurs ne reçoivent chacun qu'une seule de ces cartes et doivent faire tout leur possible pour diriger l'histoire vers le dénouement qu'ils tiennent en main.



Règle du jeu

Distribution des cartes : chaque joueur reçoit une carte « Dénouement » puis le nombre de cartes « Conte » nécessaires définies par le nombre de joueurs. Elles sont distribuées une par une par le plus âgé des joueurs après qu'il ait battu le paquet de cartes.

2 joueurs..... 10 cartes chacun

3 joueurs..... 8 cartes chacun

4 joueurs..... 7 cartes chacun

5 joueurs..... 6 cartes chacun

6 joueurs et plus 5 cartes chacun

Choisir qui sera le premier conteur : la coutume veut que ce soit le plus vieux joueur ou celui qui possède la plus longue barbe qui commence mais il peut s'agir également du plus jeune. Chaque joueur peut aussi tirer une carte de « Conte » et celui dont la première lettre est la plus proche du début de l'alphabet (en ignorant les articles comme « Un » et « Une ») commence. Nous conseillons au propriétaire du jeu de proposer sa propre méthode et de s'y tenir pour le reste de la soirée.

Le joueur qui a été désigné comme le conteur peut alors commencer son histoire. Il peut la raconter de la manière qu'il désire et il n'est en aucune façon limité par les cartes qu'il possède. Chaque fois qu'il mentionne un élément qui se trouve être sur une de ses cartes, il peut la jouer, la plaçant face découverte sur la table.

On ne peut utiliser les éléments de différentes cartes dans une même phrase et lorsqu'ils sont mentionnés, ils doivent avoir une importance dans le déroulement de l'histoire. Il est interdit de jouer des cartes uniquement pour les jouer, chaque élément apporté à l'histoire doit avoir une bonne raison d'y être.

Exemples

Le conteur : « ... Vous ne pourrez jamais tuer le roi maudit car il vit dans un palais indestructible au sommet d'une montagne dans un pays lointain... »

À ce moment vous pourriez jouer la carte *Palais*, ou *Roi*, ou *Montagne* (mais pas les trois) car le palais est un élément important de l'histoire (de même que le roi ou la montagne).

Le conteur : « Alors il partit la recherche de la montagne. Chemin faisant, il traversa de nombreux villages où il croisa des chevaux, des bergères, des marâtres et des grenouilles, mais également des êtres mystérieux comme des géants, des loups et des girafes douées de parole. Il arriva enfin à la montagne... »

Le conteur ne pourra pas jouer les cartes *Cheval*, *Bergère*, *Marâtre*, *Grenouille*, *Géant*, *Loup* et *Cet animal peut parler*. Même si ces éléments ont été cités, ils ne sont pas importants dans cette histoire.

Le conteur continue son histoire jusqu'à ce que quelqu'un l'interrompe. Il est également possible (même si cela est très difficile) d'arriver à jouer toutes ses cartes, finir son histoire et gagner la partie avant que quiconque n'arrive à l'interrompre.

La Passe

Si le conteur le désire, il peut finir son tour à tout moment en annonçant « je passe ». Chaque fois qu'un joueur passe il pioche une carte « Conte » et se débarrasse d'une carte inutile en la glissant sous la pioche. Le conte est alors repris par le joueur immédiatement sur sa gauche.

Interruption

Il y a deux manières pour les autres joueurs d'interrompre un conteur :

1. Lorsque le conteur mentionne dans son histoire un élément dont la carte est dans la main d'un autre joueur, ce dernier peut « interrompre ».

Exemple

Le conteur : « ... Et alors elle s'endormit sous le chêne au cœur de la forêt... »

Un joueur possédant la carte *Forêt* peut la jouer, interrompant et remplaçant ainsi le conteur.

Les mots prononcés par le conteur ne doivent pas être obligatoirement ceux de la carte. Par exemple :

Le conteur : « ... Le roi tomba alors amoureux de la fille du bûcheron (il joue la carte *Deux personnes tombent amoureuses*) et ils se marièrent. Un an et un jour plus tard elle lui donna un héritier... »

A ce moment, un joueur qui a la carte *Prince* ou *Enfant* peut la jouer et interrompre le conteur, l'héritier étant à la fois un enfant et le fils du roi, donc le prince, même si le conteur n'a pas exactement utilisé ces termes.

Les joueurs n'ont pas le droit d'interrompre en anticipant des éléments que le conteur n'a pas encore dit :

Le conteur : « ... Alors qu'il traversait la grotte sur la pointe des pieds, il entendit le ronflement sourd d... »

Un joueur ne peut intervenir en jouant la carte *Monstre*, le ronflement pouvant venir d'un ours, d'un magicien ou même d'une rivière souterraine dont le son ressemble à un ronflement.

En cas de litige sur une intervention, les joueurs non impliqués par l'action le règlent par un vote à main levée.

2. Lorsque le conteur joue une carte, il peut être interrompu par n'importe quel joueur qui dispose d'une carte « Interruption » de la même famille que celle que le conteur vient de jouer.

Par exemple, la carte « Interruption ; Objet » peut être jouée lorsque le conteur joue une carte « Objet ».

(Note : elle ne permet pas d'interrompre l'histoire lorsqu'un objet est simplement mentionné par le conteur : celui-ci doit obligatoirement avoir posé une carte objet).

Lorsque le conteur a été interrompu, son tour se termine et il doit piocher une nouvelle carte « Conte » du paquet. Le joueur qui l'a interrompu reprend maintenant l'histoire là où elle s'est arrêtée. Tout ce que dira le nouveau conteur doit poursuivre consciencieusement et sensiblement l'histoire qu'il vient d'interrompre.

Autres changements de conteur

- Si le conteur s'arrête dans son histoire pendant plus de cinq secondes, il perd son tour, il doit piocher une carte « Conte » et passer la main au joueur à sa gauche.
- Son tour s'arrête également si son récit n'a plus de sens, s'il a perdu le fil de son histoire, s'il essaye de faire passer quelque chose de complètement stupide ou qui entre en contradiction avec un événement antérieur. Les autres joueurs peuvent l'obliger à passer son tour, il doit alors piocher une carte « Conte » et c'est au joueur de gauche de poursuivre l'histoire. Si toutefois il existe un doute, un vote à main levée déterminera si le conteur change ou non. Généralement lorsque ceci se produit en cours de partie, on assiste souvent à un concert de cris qui ne laisse pas d'équivoque.

(Remarque importante : les deux règles précédentes sont destinées à rendre les histoires réalistes, plaisantes et sans temps morts. Elles ne doivent pas être utilisées comme une tactique pour empêcher un joueur de gagner elles ne doivent pas non plus être utilisées pour martyriser les plus jeunes ou des personnes ayant des problèmes de diction.)

Si un joueur effectue une interruption et que cette dernière est jugée incorrecte, il doit glisser sous la pioche la carte qu'il vient de jouer et piocher deux nouvelles cartes « Conte ».

Si deux personnes réalisent une interruption en même temps, c'est le premier qui joue sa carte qui prend la main et devient le nouveau conteur. Dans ce cas, le joueur qui n'a pas réussi l'interruption n'a pas de pénalité.

Conclusion

Lorsque le conteur a joué toutes ses cartes « Conte », il peut jouer sa carte « Dénouement » afin de conclure le conte. A condition que cela soit une conclusion satisfaisante et sensée, c'est la fin de l'histoire. Le joueur qui a joué le premier sa carte « Dénouement » a gagné la partie.

Le conteur ne peut pas introduire de nouvel élément entre le moment où il joue sa dernière carte et celui où il pose sa carte de « Dénouement », bien qu'il puisse dire une ou deux phrases pour relier sa carte « Conte » avec la fin.

Si les autres joueurs jugent que la carte de dénouement du conteur n'est pas satisfaisante pour conclure l'histoire ou qu'elle n'a aucun sens, alors le joueur doit piocher une nouvelle carte « Dénouement » ainsi qu'une carte « Conte ». La main passe au joueur de gauche.

(Nous vous recommandons de ne pas suivre cette règle trop strictement et d'être indulgent vis-à-vis des joueurs inexpérimentés ou jeunes : une fin ne doit être refusée que si elle est totalement insensée.)

Exemple de jeu

Thomas, Pierre, Serge, Julie, Anne et Jean commencent une partie. Le tirage au sort indique que Pierre va être le premier conteur.

Pierre : « Il était une fois une vieille femme... »

(Il joue la carte « Vieille Femme »)

« ... qui était très triste. Elle vivait dans un pays très pauvre où régnait un mauvais roi... »

(Il joue la carte « Roi »)

« ... qui écrasait son peuple sous les taxes. Tout le monde attendait la venue de quelqu'un qui les débarrasserait du roi mais il n'y avait personne dans tout le royaume suffisamment brave pour le faire. La vieille femme décida alors de trouver un héros pour l'aider, elle se prépara et partit pour un long voyage... »

(Serge joue alors la carte « Voyage » et devient le nouveau conteur. Pierre tire une carte sur le paquet des cartes « Conte » et la partie continue)

Serge : « Après plusieurs jours, elle arriva dans un village... »

(Il joue la carte « Village »)

« ... elle y chercha un héros. Mais, lui dirent-ils, le seul héros qu'ils connaissaient vivait au sommet de la plus proche montagne... »

(Il joue la carte « Montagne »)

« ... La vieille femme commença alors à gravir les pentes de la montagne et après plusieurs heures de marche harassante elle parvint un château. Elle frappa à la porte... »

(Il joue la carte « Porte »)

(Julie joue alors une carte d'interruption « Objet ». La porte étant un objet, l'interruption est valable. Serge pioche une carte sur le dessus du paquet des cartes « Conte » et Julie reprend l'histoire)

Julie : « N'obtenant aucune réponse, elle décida de regarder par une fenêtre... »

(Elle joue la carte « Fenêtre »)

« ... Elle surprit un homme assis à une table... »

(Thomas essaye d'interrompre avec la carte « Une Rencontre » mais les autres joueurs décident que les deux personnes ne se sont pas encore rencontrés. Thomas défausse sa carte et pioche deux nouvelles cartes « Conte », Julie continue son histoire)

Julie : « ... Comme je le disais, elle regarda l'intérieur et surprit un homme assis une table complètement immobile. Elle l'appela par la fenêtre mais il ne répondit pas. Elle décida alors d'ouvrir la fenêtre et d'entrer afin de voir si tout allait bien. Alors qu'elle passait le rebord de la fenêtre une grenouille bondit de dessous la table et, à sa surprise, se mit à lui parler... »

(Elle joue la carte « Cet animal parle »)

« ... Elle lui apprit qu'elle était la servante de l'homme assis à la table et qu'elle avait été transformée par une sorcière en même temps que ce dernier avait été paralysé. La vieille femme réfléchit et décida... » Je ne sais pas ce qu'elle décida, je passe.

(Le conte est repris par Thomas qui est assis juste à sa gauche. Julie se défausse d'une carte « Conte » et en tire une nouvelle).

Variantes de règles

Fins multiples

Dans cette version, vous commencez avec deux cartes de « Dénouement », vous pouvez choisir à n'importe quel moment celle qui sera votre fin. C'est une variante intéressante si vous jouez pour la première fois, elle peut également être utilisée pour favoriser des joueurs moins expérimentés que d'autres : seuls les joueurs peu expérimentés tirent deux cartes.

Echanges de cartes

Si vous êtes le conteur et que vous passez la main au joueur de gauche, vous pouvez défausser votre carte « Dénouement » et en piocher une autre. Si vous le faites, vous devez piocher également deux cartes « Conte » au lieu d'une. Vous ne pouvez défausser en même temps une carte « Conte » et une carte « Dénouement ».

Commencer différemment la partie

La première partie reste inchangée. Mais lors des parties suivantes, c'est le joueur qui a fini avec le plus de cartes qui commence à raconter son histoire. Cela permet des joueurs plus timides ou dont les cartes ne s'accordaient absolument pas à l'histoire de contrôler le conte au moins au début de la partie suivante.

Crédits

Création : Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis

Couverture, habillage & dos des cartes : Florence Magnin

Illustrations : Sophie Mounier

Exécution : C. Brent Ferguson

Remerciements : Alex Klesen, Nicole Lindroos, the Carta Mundi gang (especially Luc, Bie & Ilse), Stéphane Bura et G.E. Ranne

Etats-Unis

Coordination :

John Nephew assisté de Robin Jenkins

ATLAS GAMES

PO Box 131233 - Roseville, MN 55113 - USA

France

Coordination :

Guillaume Gille-Naves et Hervé Loiselet

HALLOWEEN CONCEPT

132, rue de la Roquette - 75011 Paris - FRANCE

© 1993, 1995 John A. Nephew. All rights reserved.

Publié en langue française par Halloween Concept, sous licence ATLAS GAMES

2^{ème} tirage mars 1996