



Un jeu d'ambiance coopératif de Julien Prothière et Alexandre Droit, illustré par Olivier Danchin.

Vous n'aimez pas lire des règles ?



www.tikieditions.com/story-box-vr/

Suivez le lien ci-dessus ou scannez le QR code et nous vous expliquons rapidement les règles !

Matériel :

- Une règle de jeu.
- 110 cartes illustrées.



- 1 plateau illustré recto verso (Histoire/Score) :

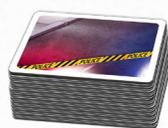


Les auteurs : nous remercions la super team Tiki pour l'écoute et tout le chouette boulot accompli, Olivier pour ces magnifiques illustrations, nos proches et tous les gens qui ont joué, jouent ou joueront à Story Box !

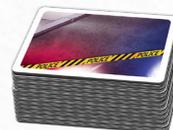
Mise en place.

Placez le plateau au centre de la table, côté « Histoire » visible (voir ci-dessous).

Mélangez les cartes. Coupez le paquet en deux. Placez ces deux piles, faces cachées, de chaque côté de la table afin que chacun puisse facilement piocher des cartes.



Chaque joueur prend 3 cartes d'un des paquets et les regarde secrètement.



Préparez un minuteur de 2 minutes (non fourni, vous pouvez utiliser votre téléphone par exemple).

Déroulement de la partie.

La partie se déroule en 2 étapes : Histoire et Souvenir.

Pendant la phase Histoire, vous empilez des cartes, faces visibles, en racontant une histoire.

Pendant la phase Souvenir, vous retournez la pile de cartes faces cachées et tentez de vous rappeler du déroulement de l'histoire pour retrouver les cartes dans l'ordre.

Étape 1 : Histoire.

Le joueur qui le souhaite débute la partie. Il pose une de ses 3 cartes, face visible, sur le plateau et raconte un début d'histoire.

C'est la première carte de la pile Histoire.

Démarrez alors le minuteur de 2 minutes.

Il n'y a pas de tour de jeu pendant l'histoire. N'importe qui autour de la table peut jouer une carte, à la volée, pour continuer l'histoire.

Lors de cette phase, n'hésitez pas à intervenir !

Lorsque vous jouez une carte :

- Posez votre carte face visible sur la pile Histoire.
- Racontez ce que vous voulez « en lien » avec le fil de l'histoire.
- Piochez immédiatement une nouvelle carte pour compléter votre main à 3 cartes.

L'histoire se termine dès que les 2 minutes sont écoulées !

L'histoire racontée sera très certainement drôle, parfois sérieuse, parfois absurde et souvent tirée par les cheveux, selon les parties.

Exemple de début d'histoire :



Le minuteur est lancé ! Alexandre pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

Julien continue : « Partons enquêter ! »



Débora : « Attends ! J'ai pleins d'appels en absence ! »



Encore Débora : « C'était la morgue ! Ils ont son corps ! »



Julien : « Il paraît qu'il avait une aventure avec la voisine ! »



Alexandre : « La femme du Mime ? ! »



Étape 2 : Souvenir.

Vous venez de raconter une histoire étrange et certainement tortueuse. Maintenant, vous allez devoir **vous en souvenir dans le bon ordre !**

Remettez toutes les cartes non jouées et la pioche dans la boîte. Elles ne sont plus utiles.

Le joueur qui a joué la dernière carte prend la pile Histoire, la retourne face cachée et garde ce paquet de cartes en main.

Attention à **ne pas mélanger les cartes** de votre histoire !

Retournez le plateau sur sa face « Score ».



En commençant par le joueur en possession du paquet, parfois aidé par le dos de la carte (Voir « C'est quoi ces dos de cartes ? »), vous allez tenter de vous souvenir de l'histoire.

Attention : À partir de maintenant, **les joueurs qui n'ont pas le paquet en main peuvent seulement dire s'ils se souviennent de la carte ou de la personne qui l'a jouée.** Si un coéquipier donne une réponse sans y avoir été invité (voir « Demander de l'aide »), retournez immédiatement la carte et vérifiez son propos. Placez alors la carte comme si vous lui aviez demandé de l'aide.

Le joueur en possession du paquet Histoire peut :

Tenter de se souvenir seul de la carte :

Essayez de vous rappeler de la carte du dessus du paquet ou du bout d'histoire correspondant. Puis, vérifiez en retournant la carte et placez-la, face visible, du côté correspondant du plateau de Score.

- Si votre souvenir est **correct**, placez la carte à côté du **+2**.

- Si votre souvenir est **incorrect**, placez la carte à côté du **-1**.

- Ou - Demander de l'aide :

Vous êtes perdus dans l'histoire ?

Demandez de l'aide à vos coéquipiers !

Désignez alors un coéquipier qui pense (ou semble) avoir la bonne réponse. Celui-ci doit alors tenter de se souvenir de la carte du dessus du paquet.

- Si son souvenir est **correct**, placez la carte à côté du **+1**.

- Si son souvenir est **incorrect**, placez la carte à côté du **-1**.

PUIS, ce joueur passe le paquet de cartes Histoire au joueur suivant dans le sens horaire.

C'est désormais à ce joueur de tenter de se souvenir de la prochaine carte Histoire.

Conseil : décalez les cartes de chaque côté du plateau « Score », afin d'avoir une vision de ce qui est déjà passé.

Exemple : Débora a posé la dernière carte de l'histoire. Elle retourne donc le paquet et le plateau puis essaye de se souvenir de la première carte de l'histoire.

Débora : « Alors, il me semble que c'était Joe qui a disparu ». Gagné ! Elle pose la carte devant le +2 points puis passe le paquet au joueur suivant, Alexandre.

Alexandre : « ... C'était pas la carte avec la morgue ?!... ». Perdu, c'était le tableau de liège. Il pose la carte devant le -1 point puis passe le paquet au joueur suivant, Julien.

Julien : « Je ne suis pas sûr là... J'ai besoin d'aide ! ». Débora dit qu'elle sait et Julien la croit : « Vas-y, dis-moi ! ». Alors, Débora dit « J'ai eu pleins d'appels en absence ! ». Gagné ! Julien pose la carte devant le +1 point puis passe le paquet à la joueuse suivante, Débora.



Fin de la partie et score.

Lorsque le paquet de cartes Histoire est vide, passez au comptage de vos points !

Score.

L'important est de **vous amuser et d'essayer d'améliorer votre score** de partie en partie. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez vous référer à ce barème :

10 ou - : Si votre partie était un titre de film, ce serait « La larme fatale ! »...

11 à 20 : Pas mal pour de la bleusaille, mais vous pouvez faire mieux !

21 à 30 : Vous avez l'œil et le bon !

31 à 40 : Vous avez bien mérité votre promotion, Inspecteur !

41 à 50 : Rien de mieux que votre équipe pour mettre les criminels derrière les barreaux !

51 et + : Félicitations, avec vous les enquêtes sont résolues en un rien de temps !

C'est quoi ces dos de cartes ?



La plupart des cartes ont un dos neutre.

Elles peuvent être de toute nature et n'offrent aucun indice.

Mais quelques-unes ont des icônes au dos pour vous aider à vous rappeler la nature de l'illustration :



Animal



Objet



Lieu



Personnage

Ces icônes sont juste une aide et ne vous empêchent pas d'interpréter les illustrations comme vous le souhaitez pendant l'histoire.

Variante pour les experts :

« Retrouvez le coupable ! »



Lors de la mise en place, mettez de côté les 12 cartes comportant l'icône Personnage.

- Mélangez-les, et placez une carte face cachée sur le plateau.
- Puis, placez 4 cartes, faces cachées, sur un côté de la table, ce sont les Suspects.
- Mélangez ensuite les 7 cartes restantes avec le reste des cartes pour former le paquet Histoire.

Pour commencer la partie, désignez une personne qui sera l'inspecteur pour cette partie.

Il retourne la carte Personnage placée sur le plateau Histoire et raconte ce qu'il souhaite sur ce qui a pu arriver à ce personnage.

Exemple : « Bill est mort assassiné ! », « Les bijoux de Johanna ont disparu ! »,...

Continuez ensuite comme dans le jeu classique jusqu'à la fin de la phase Souvenir.

Lorsque le Souvenir est terminé :

- Retournez les 4 cartes Suspect mises de côté et observez-les.
- L'inspecteur prend ces 4 cartes en main.
- Il place face cachée la carte du personnage qu'il juge coupable sur la table et conserve les 3 « innocents » en main.

Les Bleus (les autres joueurs) doivent se mettre d'accord afin d'innocenter les personnages un par un.

Ils annoncent leur choix à l'inspecteur :

- Si le personnage est **innocent** : Placez la carte au-dessus du +2
- Si le personnage est **coupable** : Placez cette carte ainsi que toutes les cartes restantes à côté du -1.

Lorsqu'il ne reste plus que 2 suspects :

- Si le personnage est **innocent** : Placez cette carte ainsi que la carte coupable au-dessus du +2
- Si le personnage est **coupable** : Placez cette carte ainsi que la carte coupable à côté du -1.

THE END !

Comptez vos points et vérifiez votre niveau d'expertise.



© TIKI Editions 2024. Story Box est une gamme de jeux créée par Julien Prothière et Alexandre Droit.
Publié par TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthièvre, 75008 Paris, France.