

Il était une fois

Il était une fois est un jeu de cartes coopératif de contes de fées qui stimule la créativité. Les joueurs créent une histoire ensemble à l'aide de cartes représentant des éléments typiques des contes de fées, comme un Prince, une Forêt, ou une Fée.

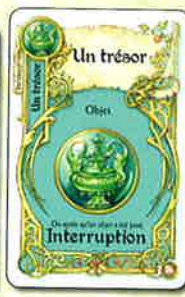
Le premier Conteur débute l'histoire en s'appuyant sur les illustrations de ses cartes. Son Prince pourrait par exemple être en train de chasser dans la Forêt, où il rencontre la Fée malicieuse. Dès qu'il mentionne un élément d'une de ses cartes Histoire, le Conteur place cette carte, face visible, sur la table. Il essaie de guider la trame de l'histoire vers la conclusion indiquée par sa carte Fin, qui est différente de celle des autres joueurs. Mais s'il mentionne dans son récit un élément représenté sur la carte Histoire d'un autre joueur, ou si un autre joueur a en main une carte Interruption jouable au moment où le Conteur pose une carte Histoire, ce joueur prend alors la place du Conteur.

Le gagnant est le joueur qui réussit à conclure l'histoire à l'aide de sa carte Fin, après avoir joué toutes les cartes Histoire de sa main. Le but du jeu est moins de gagner que de s'amuser à raconter une histoire tous ensemble !

Les cartes



Carte Histoire



Carte Interruption



Carte Fin

Cartes Histoire

Il existe trois types de cartes : les cartes Histoire, les cartes Interruption (des cartes Histoire spéciales) et les cartes Fin. Chaque carte Histoire illustre un des éléments qui pourrait apparaître dans le récit. Ces éléments sont divisés en cinq catégories. Chaque carte comprend le nom de sa catégorie, ainsi qu'un pictogramme coloré représentant cette dernière.



Personnage Objet Lieu Aspect Événement

PERSONNAGE (JAUNE) : les êtres humains et les créatures qui sont au centre du conte (tel la Reine ou le Loup).

OBJET (VERT) : les objets importants qui feront partie du conte (comme une Épée ou un Sort).

LIEU (ORANGE) : les lieux que les personnages visiteront (par exemple un Palais, ou une Forêt).

ASPECT (BLEU) : une description des caractéristiques des personnages, lieux, et objets du conte (tel que Joyeux ou Déguisé).

ÉVÉNEMENT (VIOLET) : les péripéties qui peuvent se produire au cours de l'histoire (comme une Altercation ou une Rencontre).

Cartes Interruption

Les cartes Interruption sont un type particulier de cartes Histoire. Elles comprennent toutes un élément pouvant s'intégrer au récit et appartient à une des cinq catégories du jeu. Les cartes Interruption peuvent être utilisées de deux manières, au choix des joueurs :

1. Utilisation comme une simple carte Histoire.
2. Utilisation pour interrompre le Conteur qui vient de jouer une carte Histoire de même catégorie. Pour plus de détails, se référer au paragraphe *Exemples d'utilisations des cartes Interruption*.

Cartes Fin

Chaque carte Fin représente une conclusion possible à l'histoire. Chaque joueur a en main une seule carte Fin. Il faut guider le conte de manière à ce que sa carte Fin apporte une conclusion logique au récit, une fois les cartes Histoire de votre main épuisées.

Déroulement du jeu

Constituez deux piles de cartes : une première pile comprenant toutes les cartes Fin, et une deuxième pile comprenant toutes les cartes Histoire et Interruption. Une pile de défausse s'y ajoutera au cours de la partie. Distribuez à chaque joueur une carte Fin, ainsi qu'un nombre de cartes Histoire égal à onze moins le nombre de joueurs (minimum de cinq cartes Histoire). Chaque joueur pioche une carte Histoire. Le joueur qui a tiré la carte dont le nom commence par la lettre la plus proche du début de l'alphabet devient premier Conteur. S'il faut départager plusieurs joueurs, prenez en compte la seconde lettre du mot. Puis les cartes Histoire piochées sont défaussées.

Le premier Conteur commence son récit. Il peut mener son histoire comme il le souhaite et n'est pas limité aux cartes de sa main. Dès qu'il mentionne un élément présent sur une de ses cartes Histoire, il peut jouer cette carte en la plaçant face visible sur la table (et non pas dans la défausse). Toutes les cartes Histoire jouées au cours de la partie sont posées les unes à la suite des autres. Elles forment ainsi une ligne de cartes qui illustre le déroulement du récit. Les éléments représentés sur chacune de ses cartes Histoire doivent être mentionnés dans des phrases différentes et doivent avoir une certaine importance dans le récit. Vous ne pouvez pas jouer une carte si l'élément qui y est représenté n'est que survolé. Il faut également que l'apparition de cet élément dans le récit ait du sens. Le Conteur peut continuer de parler jusqu'à ce que quelqu'un l'interrompe. Il est possible (bien que très difficile) pour un Conteur de jouer toutes ses cartes, terminer son conte, et de gagner la partie avant que quiconque puisse l'interrompre.

Passer

Si le Conteur le souhaite, il peut terminer son tour à n'importe quel moment en disant « Je passe ». Il doit alors piocher une carte de la pile Histoire, puis peut défausser une carte Histoire de sa main, s'il le souhaite. Le joueur à sa gauche devient alors le nouveau Conteur.

Interrompre le Conteur

Il y a deux moyens pour les joueurs d'interrompre le Conteur en jouant une carte pour prendre le contrôle de l'histoire :

INTERROMPRE À L'AIDE D'UNE CARTE HISTOIRE :

Si le Conteur mentionne un élément dans son récit correspondant à une carte Histoire appartenant à un autre joueur, ce joueur peut poser sa carte pour l'interrompre.

Même si le Conteur n'utilise pas les mots exacts de la carte Histoire de l'autre joueur (ou de sa carte Interruption utilisée en tant que carte Histoire), s'il s'agit de manières différentes de dire la même chose, l'interruption est acceptée. Un joueur ne peut cependant pas faire d'interruption en s'appuyant sur quelque chose que le Conteur n'a pas encore explicitement dit, même si son interruption suit la logique du récit.

INTERROMPRE À L'AIDE D'UNE CARTE INTERRUPTION :

Lorsque le Conteur joue une carte Histoire, n'importe quel joueur qui a en main une carte Interruption de même catégorie peut la jouer pour l'interrompre.

L'élément représenté sur la carte n'est pas utilisé quand on joue une carte Interruption de cette façon. Les cartes Interruption ne peuvent être utilisées pour interrompre le Conteur qu'une fois qu'il a joué une carte Histoire (ou une carte Interruption en tant que carte Histoire normale). Ces cartes ne permettent pas aux joueurs d'interrompre le Conteur s'il n'a fait que mentionner un élément dans son récit sans jouer de carte Histoire correspondante. En outre, un joueur ne peut pas immédiatement jouer une carte Interruption sur une autre carte ayant servi à interrompre l'histoire.

Lorsqu'un Conteur est interrompu, son tour se termine et il doit piocher une carte de la pile Histoire. Il laisse sa dernière carte jouée sur la table. Le joueur qui l'a interrompu place la carte utilisée en tant qu'interruption à côté de la dernière carte posée par le Conteur, puis continue l'histoire où elle a été stoppée.

Le récit du nouveau Conteur doit offrir une suite logique à l'histoire racontée par le précédent Conteur.

Défier le Conteur

À certains moments de la partie, les autres joueurs peuvent défier le Conteur et le forcer à terminer son tour. Vous pouvez défier le Conteur en cas de :

PANNE D'INSPIRATION : le Conteur cesse de parler, ne sait plus quoi dire, ou s'empêtre dans son histoire. Une pause

de cinq à dix secondes est généralement considérée comme un signe de panne d'inspiration.

CONTRADICTION DANS LE RÉCIT : le Conteur dit quelque chose qui contredit ce qui a été raconté précédemment. « Une seconde, le roi est mort ! Il a été dévoré par le dragon ! »

STAGNATION (OU NON ÉVOLUTION) DE L'HISTOIRE : le Conteur parle depuis un certain temps, mais sans faire avancer l'histoire. « Alors il erra dans la forêt pendant très, très longtemps, comme on erre dans une forêt. » « Ferre dans la forêt, dit-il. »

AISURDITÉS : soit le récit du Conteur n'a plus aucun sens, soit il tente de placer un événement qui semble ridicule ou n'a pas sa place dans un conte de fées. « Alors le prince se mit à genoux devant la saucisse que le cuisinier venait de cuire et demanda : « Saucisse, voulez-vous m'épouser ? ».

RÉCITATION DE LISTES D'ÉLÉMENTS : le Conteur ne fait que réciter des listes d'éléments de façon à pouvoir jouer ses cartes, sans même prendre la peine de les intégrer à l'histoire.

La plupart des groupes crient « Trop long ! » ou « Non ! Absurde ! » aussi fort que possible lorsqu'un Conteur doit être défié. En cas de doute, le groupe peut trancher à l'aide d'un vote (à main levée, pouces vers le haut/bas, etc.).

Lorsque le Conteur perd son tour suite à un défi, il doit piocher une carte de la pile Histoire, et le joueur à sa gauche devient le nouveau Conteur. Par ailleurs, s'il a été décidé que la dernière carte qu'il a jouée n'a pas sa place dans l'histoire, il la reprend en main.

Ces règles sont faites pour encourager les joueurs à raconter des histoires crédibles, et pour que le jeu demeure aussi fluide que possible. En pratique, un léger rappel est généralement suffisant pour amener le Conteur à se corriger, et la perte d'un tour n'est pas toujours nécessaire.

Les défis ne doivent pas être utilisés comme tactique pour déstabiliser les joueurs les plus jeunes ou ceux qui sont moins à l'aise à l'oral.

Défis et Interruptions ratés

Il n'y a aucune pénalité pour un défi raté. Par contre, si une tentative d'interruption est rejetée, le joueur qui a tenté d'interrompre défausse la carte qu'il souhaitait jouer, puis pioche deux cartes de la pile Histoire. Si deux personnes tentent d'interrompre en même temps, c'est le premier

joueur à poser sa carte sur la table qui devient le nouveau Conteur. Dans ce cas, il n'y a aucune pénalité pour le joueur qui n'a pas réussi son interruption. Il est trop tard pour défier ou interrompre le Conteur s'il a déjà joué une autre carte. S'il y a un doute sur la validité d'une interruption ou d'un défi, les joueurs non impliqués décident à l'aide d'un vote.

Mettre fin à l'histoire

Lorsqu'un Conteur a joué toutes ses cartes Histoire (et cartes Interruption), il peut alors jouer sa carte Fin pour clore le récit. Si cela mène l'histoire à une conclusion satisfaisante, le jeu se termine et le Conteur gagne ! Si les autres joueurs jugent que la carte Fin du Conteur ne termine pas l'histoire de façon satisfaisante, ou que la fin n'a pas de sens, le Conteur doit alors défausser sa carte Fin et en piocher une nouvelle, ainsi qu'une carte supplémentaire de la pile Histoire. La partie continue donc avec le joueur assis à gauche de l'ancien Conteur. Nous vous recommandons de ne pas appliquer cette règle à la lettre si vous jouez avec des joueurs inexpérimentés ou plus jeunes.

NOTA BENE : seule une conclusion qui n'a aucun sens devrait être pénalisée. Important : vous ne pouvez pas interrompre une carte Fin à l'aide d'une carte Histoire ou d'une carte Interruption.

Débuter la prochaine histoire

Le joueur qui a le plus de cartes en main à la fin du jeu devient le premier Conteur de la partie suivante. Il reprend toutes les cartes avant de les mélanger, puis distribue les nouvelles mains.

Résumé des règles

Distribuez à chaque joueur une carte Fin, ainsi qu'un nombre de cartes Histoire égal à onze moins le nombre de joueurs (minimum de cinq cartes Histoire). Chaque joueur pioche une carte Histoire. Le joueur qui a tiré la carte dont le nom commence par la lettre la plus proche du début de l'alphabet devient premier Conteur.

DÉROULEMENT DU TOUR DU CONTEUR

Si vous êtes « premier Conteur », vous commencez le récit autour duquel s'articulera toute l'histoire créée par les joueurs

au cours de la partie. Sinon, continuez simplement l'histoire là où le dernier Conteur s'est arrêté. Quand vous mentionnez un élément d'une de vos cartes Histoire, placez cette carte, face visible, sur la table. Si vous avez joué toutes vos cartes Histoire, lisez votre carte Fin pour gagner la partie. Si vous êtes interrompu, vous tour en tant que Conteur se termine. Piochez une carte Histoire.

SI VOUS N'ÊTES PAS LE CONTEUR

Écoutez l'histoire et essayez de trouver des opportunités d'interrompre le Conteur. Si le Conteur mentionne un élément qui se trouve sur une de vos cartes Histoire, vous pouvez la jouer pour devenir le nouveau Conteur. Si le Conteur joue une carte Histoire dont la catégorie est identique à une carte Interruption de votre main (les pictogrammes de couleur sont les mêmes), vous pouvez jouer votre carte Interruption pour devenir le nouveau Conteur.

Piocher et défausser


À chaque fois que le Conteur perd le contrôle de l'histoire, il doit piocher une carte Histoire. Si le Conteur passe, il peut défausser une carte Histoire mais doit en piocher une pour la remplacer. Si un joueur interrompt sans succès, il doit défausser la carte utilisée pour l'interruption ratée et piocher deux cartes Histoire. Si un Conteur ne parvient pas à intégrer sa carte Fin au récit de manière convaincante, il doit alors la défausser, puis en piocher une nouvelle, ainsi qu'une carte Histoire supplémentaire.

Exemples d'éléments importants

Le Conteur : « Il était une fois un méchant roi qui vivait dans un palais indestructible au sommet d'une lointaine montagne. ». À ce moment, le Conteur pourrait jouer la carte Palais (ou Roi, ou Montagne) car ce sont des éléments importants dans l'histoire qu'il est en train de raconter. Le Conteur : « Un jour, un héros partit à la recherche de cette montagne. Sur son chemin, il traversa plusieurs villages dans lesquels il y avait des chevaux et des grenouilles, ainsi que de nombreux êtres étranges : des géants, des loups, et même une girafe capable de parler. Finalement, il arriva à la montagne. ». Le Conteur ne pourrait pas jouer les cartes Cheval, Grenouille, Géant, ou Loup. En effet, bien que ces éléments aient été mentionnés, ils n'ont aucune importance dans l'histoire.

Exemples d'utilisations des cartes Interruption

Le Conteur : « Après avoir creusé pendant des heures, il découvrit finalement le trésor caché. ». Le Conteur joue la carte Interruption



Trésor en l'utilisant comme une carte Histoire normale. Cette carte comprend un pictogramme vert représentant la catégorie Objets. Un joueur : « *Interruption !* ». Le joueur pose une carte Interruption représentant un Objet (avec un pictogramme vert). Il interrompt donc le Conteur, qui pioche une carte Histoire, et poursuit le récit en tant que nouveau Conteur.

Il était une fois en salle de classe

Il était une fois est un jeu pour tous les âges. Il est particulièrement adapté aux jeunes enfants car il favorise le développement de capacités de prise de décision, de coopération et de créativité. *Il était une fois* est également un excellent support d'apprentissage de la lecture.

Crédits

Un jeu créé par : Richard Lambert, Andrew Rilstone, & James Wallis

Illustrations : Omar Rayyan

Relecture, chef de projet et mise en page : Michelle Nephew

Éditeur : John Nephew

Testeurs : Chris Adkins, Cam Banks, Jessica Banks, Steve Brewster, Ben Burry, James Coote, Holly Gramazio, Ross Emslie, Nathan Hook, Tom Jewell, Jeremy Keller, Cathy Kibble, Gabriel Kibble, Robert Kibble, Chris Lloyd, James Lynn, Clarrie Maguire, Tim Maguire, Jonny Nexus, Dominic Reeves, Esther Reeves, Josh Rensch, Julia Al Stenberg, et les invités à la fête du nouvel an de Louise Brown.

Remerciements Spéciaux : Jerry Corrick et le groupe de la Source.

©1993-2014 John Nephew et Trident, Inc. d/b/a Atlas Games.

Il était une fois est une marque déposée par John Nephew, utilisée sous licence. Tous droits réservés. Cet ouvrage est protégé par les lois internationales de propriété intellectuelle et ne peut être reproduit partiellement ou entièrement sans l'approbation écrite de l'éditeur.



WWW.ATLAS-GAMES.COM



Édité et distribué par : ASMODEE
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy • B.P. 40119
78041 Cuyancourt Cedex • France
e-mail : asmodee@asmodee.com