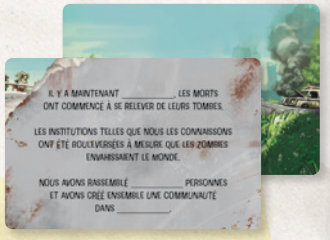
RÈGLES

Prologue

«Les premiers contacts vous apprennent énormément sur l'univers dans lequel vous vous trouvez, la situation que vous vivez mais également la personne que vous incarnez.»

Retournez la carte Thème choisie et lisez le texte à haute voix.
Ensemble, convenez des mots pour combler les trous du texte.



À tour de rôle, lisez à haute voix votre carte Personnage en comblant les trous du texte comme bon vous semble.

Exemple de démarrage de partie

Il y a maintenant 1 an les morts ont commencé à se relever de leurs tombes. Les institutions telles que nous les connaissons ont été bouleversées à mesure que les zombies envahissaient le monde. Nous avons rassemblé 10 personnes et avons créé ensemble une communauté dans un camp situé à l'écart des villes dans le Vercors.

Plein de choix sont possibles. Pour la temporalité, ils auraient pu choisir :
20 minutes, 10 ans, une génération, etc

Je m'appelle Valériane, j'ai 50 ans.
Je possède un sac contenant tout un tas de choses constituant des souvenirs de ma vie d'avant.
Ou Je possède un fort caractère me permettant de m'imposer comme une meneuse naturelle pour la communauté.

L'histoire débute

La personne qui débute la partie est la dernière personne à avoir ressenti une impression de déjà-vu. Puis, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque conteur et conteuse joue.

Jouer consiste à piocher une carte Mot et raconter un fragment d'histoire inspiré du mot révélé : un sentiment, une action, une description de lieu, une description d'action de son personnage ou d'un personnage secondaire…
La seule limite est votre imagination.

C'est ensuite à la personne suivante de piocher une carte Mot et de raconter un fragment d'histoire.

Les effets négatifs et positifs

Lorsque vous piochez une carte Mot, vous révélez le dos de la carte située sur le paquet de cartes. Si le symbole présent sur le dos de la carte sur le paquet correspond à une des deux icônes en bas de la carte piochée, vous devez raconter votre fragment d'histoire en respectant :

Une issue positive si le symbole correspond à l'icône / **Une issue négative si le symbole correspond à l'icône**

Théo pioche la carte Mot « MORT ».

Si la correspondance symbole-icône indique une issue positive, Théo peut très bien faire mourir un personnage secondaire (non incarné par un conteur ou une conteuse) si cela a un impact positif sur l'histoire de l'ensemble de l'équipe.

Si la correspondance symbole-icône indique une issue négative, Théo peut également inventer la mort d'un personnage secondaire, si l'impact sur le groupe est négatif. Théo peut également inventer un fragment d'histoire dans lequel les denrées alimentaires de la communauté se sont gâtées et l'impact négatif que ça a sur le moral du groupe. Le mot n'est qu'un appui à votre récit.

S'il n'y a pas de correspondance symbole-icône, vous déterminez l'issue de votre fragment d'histoire.

Lorsque la carte « **ET MAINTENANT ?** » est piochée, le jeu est mis en pause. Chacun et chacune peut s'exprimer. Faîtes un point sur votre aventure, résumez la brièvement et définissez ensemble l'axe que prendra la deuxième partie de votre histoire. Quand cela est fait, le conteur ou la conteuse qui avait pioché la carte « **ET MAINTENANT ?** » la défausse, pioche une carte Mot et la partie se poursuit.

Élodie prend la parole : « Nous avons découvert que nous ne pouvions pas faire confiance aux anciens de la communauté et je pense qu'il faut qu'on continue à chercher les réponses sur ce qui s'est passé avant notre naissance ». Jonathan complète : « Je suis d'accord, il faut trouver la preuve de l'existence de ces extraterrestres, sinon notre vie à l'écart des villes, soit-disant détruites il y a des années, n'a aucun sens ». Théo poursuit : « Quittons donc notre communauté pour aller vers la ville la plus proche, je suis sûr qu'on y trouvera des réponses ».

Lorsque la carte « **LA FIN EST PROCHE** » est piochée, cela signifie qu'il vous reste un dernier tour de table à faire pour essayer de conclure votre récit. La personne ayant pioché cette carte la défausse, puis pioche une nouvelle carte Mot et joue son tour normalement. Une fois que les conteurs et conteuses ont joué leur dernier tour, et que la carte « **FIN** » est révélée au centre de la table, la partie est terminée.

Fin du jeu

Vous êtes parvenu·e·s à la fin de l'histoire, félicitations !
Nous espérons que votre immersion dans cet univers créé de toutes pièces par votre imagination collective a été plaisante. N'attendez pas pour vous lancer de nouveau dans l'inconnu.

La carte X

*« Les personnes présentes sont plus importantes que la partie. »**

À tout moment de la partie, si une personne ne se sent pas à l'aise avec la teneur d'une scène ou la carte Mot piochée, elle peut toucher la carte X. La scène s'arrête alors sans discussion et la carte Mot est défaussée. La personne suivante joue son tour normalement.

La carte Vote

À tout moment pendant une scène, si une personne estime qu'un vote du groupe est nécessaire, elle peut toucher la carte Vote. La scène est alors mise en pause le temps d'organiser ce vote. La scène reprend ensuite son cours.

Jonathan souhaite que le groupe attaque la ville de New York dès ce soir malgré la présence des Sauveurs sur place. Valériane touche la carte « Vote ». Jonathan finit sa phrase et lui laisse la parole. Valériane explique qu'elle trouve cette action dangereuse et expose ses arguments. Jonathan et les autres conteurs et conteuses font de même puis un vote à main levée a lieu pour savoir si, oui ou non, le groupe lance son attaque ce soir malgré la menace présente.

La carte Participation

À tout moment pendant une scène, si une personne le souhaite, elle peut toucher la carte Participation. Quand la personne dont c'est le tour aura terminé son fragment d'histoire, la personne ayant mis la main sur la carte Participation pourra alors : préciser un point de l'histoire, faire agir son personnage en parallèle de l'histoire racontée, etc. Exceptionnellement, si une personne est bloquée par une carte Mot, mais souhaiterait quand même faire évoluer le récit, elle peut demander de l'aide en touchant la carte Participation. Un autre conteur ou une autre conteuse peut alors participer à ce fragment pour lui donner de l'inspiration.

Mode Campagne : Fragments multiples

Si vous le souhaitez, vous pouvez enchaîner plusieurs parties de Fragments avec le même groupe ou des groupes différents. Une partie peut faire suite à l'histoire d'une aventure précédente et rester dans le même univers ou vous voir incarner les mêmes personnages dans un univers différent.
Dans tous les cas, une feuille de campagne vous permettra de garder des souvenirs de votre personnages et de vos aventures au cours de 4 parties. Thématiquement, dans Fragments, vous avez la possibilité de sauter d'un univers à l'autre en gardant en mémoire plus ou moins d'éléments de vos aventures passées.
Cette fiche est également téléchargeable sur notre site : https://grrre-games.com.

Notes & conseils :

· Si vous avez peur d'oublier les caractéristiques de votre personnage, vous pouvez les noter sur une feuille annexe. Cependant, ces caractéristiques sont là pour esquisser le caractère, les contours psychologiques et moraux de votre personnage et ce n'est pas grave si vous oubliez un point de détail.

Par exemple, votre personnage n'agira pas de la même façon s'il a 45 ans et qu'il porte toujours sa machette sur lui que s'il a 8 ans et qu'il porte toujours sa lampe torche car il a peur du noir. Vous pouvez prendre des libertés dans la création de votre personnage, ajouter plus de précisions, agrémenter sa description ou simplement vous en tenir aux propositions des cartes.

· Il est intéressant de créer des groupes ou communautés dans le jeu incluant des **personnages secondaires** (non incarnés par les conteurs et les conteuses). Cela vous permettra de les faire agir, d'avoir des interactions plus riches et surtout de créer plus de profondeur à votre histoire. Ils pourront intervenir quand vous le souhaitez, être très présents ou au contraire très discrets.

· Rebondissez sur les idées de chacun et chacune sans vous braquer si l'histoire ne va pas là où vous l'avez imaginé au départ. C'est la meilleure façon de vivre une aventure unique. Les thèmes et les illustrations sont là pour orienter votre histoire et également vous inspirer. Vous pouvez prendre toutes les libertés pour vous en affranchir. Amusez-vous et prenez du plaisir.

Dans les nombreuses parties de tests effectuées, il arrivait assez souvent que l'histoire principale soit dévoyée pour notre plus grand plaisir. Par exemple, dans une partie « Un contact extraterrestre », notre groupe vivait une génération après une invasion extraterrestre, à l'écart des villes en ruine. Au fur à mesure de la partie, alors qu'il se passait des événements intrigants et que nous en cherchions la cause, nous découvrîmes leur véritable origine : une maladie inconnue avait transformé une partie de la population. Il n'y avait jamais eu d'extraterrestres. Il s'agissait seulement d'une histoire qu'on nous racontait pour que l'on reste reclus dans notre communauté isolée.

· Peu importe le départ, peu importe votre destination, laissez-vous porter par votre imagination.
Il peut arriver qu'il soit difficile de vous lancer et d'inventer un petit bout d'histoire. Thématiquement, cela peut s'expliquer par la confusion mémorielle ou le mal du Saut. Dîtes-vous que chaque Saut vous projette dans un univers inconnu avec des codes qui lui sont propres. Il est possible que vous ayez du mal à le décrire ou à interagir avec. Laissez-vous guider par les descriptions et les actions des autres conteurs et conteuses et au fur et à mesure, cet inconfort s'estompera. Soyez simple dans un premier temps : une phrase, une description rapide… et progressivement votre imagination retrouvera sa puissance !

· Crédits ·

GRRRE GAMES

Auteurs : Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière
Illustration : Magali Aude et Raphaël Samakh
Design Graphique : Valériane Holley
Rédaction des règles : GRRRE Games
* La carte X est librement inspirée de la carte-X de John Stavropoulos.

Remerciement des auteurs :
Merci à tout·e·s les joueur·euse·s qui ont vécu ces aventures avec nous pendant la phase de test : Élodie, Julien, Ambre et Tamara. Didier, Olivier : je me rappellerai toute ma vie de notre communauté recluse dans une grotte artificielle d'un zoo.