

Quand une carte a été choisie, retourner la pièce qui lui correspond. Selon le résultat :

LIVRE OUVERT

Bravo !
Cela concorde avec le choix
du narrateur.

UNE GOUTTE D'ENCRE

Le 2^e choix du narrateur.
Faire baisser le niveau d'un
cran sur l'encrier.

DEUX GOUTTES D'ENCRE

Oh non ! Le dernier choix du
narrateur. Faire baisser le niveau
de deux crans sur l'encrier.

Dans tous les cas, c'est la carte qui a été choisie par le groupe de joueurs qui est utilisée pour raconter la suite de l'histoire.

• Le joueur à droite du narrateur devient le nouveau narrateur. Il lance le dé Inspiration et utilise la carte choisie par le groupe et le résultat du dé en les intégrant à la suite de l'histoire.

Exemple : le dé Nombre est positionné au-dessus du 1^{er} emplacement de carte. Le narrateur lance ce dé et obtient le **chiffre 7**. La carte représente un **corbeau**. Le nouveau narrateur doit donc intégrer le **chiffre 7** et le **corbeau** à la suite de l'histoire. Il pourrait dire :

« Ainsi, Émilien le Magicien commença son voyage à travers la forêt, et au bout d'un moment, il se sentit fatigué. Il s'assit au pied d'un arbre et regarda en l'air. Il vit alors 7 corbeaux perchés sur les branches. L'un d'eux s'envola pour venir se poser sur son épaule et dit... »

Puisque l'histoire arrive à un tournant, le narrateur s'arrête et dit « **Que se passe-t-il ensuite?** » et on reprend à l'étape précédente.

Fin de partie et victoire

Si l'encrier s'est vidé avant que le personnage n'atteigne le 5^e emplacement, l'histoire se termine et le narrateur du tour doit alors raconter comment l'aventurier a échoué dans sa quête avant d'atteindre sa fin heureuse.

Mais si le personnage atteint le 5^e emplacement et qu'il reste encore de l'encre, le narrateur doit raconter comment le personnage atteint sa fin heureuse en utilisant la dernière carte que le groupe a choisie et le dernier dé Inspiration.

Une histoire du soir ?

La légende des trois pièces peut également servir à s'inspirer pour une histoire du soir originale.

Servez-vous uniquement des cartes, sélectionnez ensemble le héros de votre histoire et piochez 4 cartes que vous révélez tour à tour pour raconter votre histoire du soir.

Rebecca Bleau et Nicholas Cravotta

Amanda Jenner

CE



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 11-2021



for other MindWare products visit www.mindware.com

© 2017 Mindware
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX FRANCE
www.gigamic.com

LA LÉGENDE DES TROIS PIÈCES

2
5
6 - 10
ans
20 min

Il y a fort longtemps, dans le royaume d'Historia, un voyageur trouva 3 pièces magiques qui, utilisées judicieusement, pourraient apporter joie et bonheur.

Alors que vous créez votre aventure, ces pièces peuvent guider votre personnage vers une fin heureuse.

But du jeu

Aider votre aventurier à atteindre la fin heureuse de l'histoire avant que l'encrier ne soit vide.

Contenu

- 1 plateau
- 72 cartes Histoire
- 1 Encrier
- 5 dés Inspiration
- 3 Pièces magiques
- 1 socle Aventurier



Mise en place

1. Déployer le plateau de jeu au centre de la table.

2. Placer l'encrier près du plateau et glisser l'encre vers le haut pour que le flacon soit plein.

3. Mélanger les cartes Histoire et en placer 3, face cachée, dans chacun des 5 premiers emplacements du plateau.

4. Choisir son aventurier :

Retourner les cartes restantes une par une jusqu'à révéler 4 personnages (personne, créature, animal, selon votre choix). Le groupe de joueurs doit choisir ensemble le personnage principal de votre histoire. Placer alors la carte sur le socle et la positionner à gauche du plateau.

5. Choisir sa fin d'histoire heureuse :

Retourner la 1^{ère} carte de la pile restante et la placer dans le 6^e et dernier emplacement du plateau. Cette carte représente votre fin d'histoire heureuse, l'objectif de votre aventure.

6. Prendre connaissance des dés Inspiration. Les placer aléatoirement sur chacune des cases présentes au-dessus des cartes Histoire du plateau :



Dé 6 faces Météo



Dé 6 faces Émotion



Dé 6 faces Outil



Dé 8 faces Couleur



Dé 10 faces Nombre

7. Prendre connaissance des pièces magiques :



Une des pièces a un livre ouvert sur une face.



Une des pièces a une goutte d'encre sur une face.



Une des pièces a deux gouttes d'encre sur une face.

8. Le joueur le plus âgé est le premier narrateur. Il reçoit les trois pièces.

Remonter la barre coulissante jusqu'en haut



Encrier



Aventurier



Fin heureuse

Déroulement de la partie

Tous les joueurs auront l'occasion d'être le narrateur. Le premier narrateur a la responsabilité de commencer l'histoire. En effet, il se doit de présenter l'aventurier, en racontant des détails importants comme le nom du personnage et comment va débiter son voyage. Il va également décrire la fin heureuse, c'est-à-dire l'objectif de l'aventure.

Exemple : si votre personnage est un Magicien et que la fin heureuse est un Dragon, vous pouvez commencer votre histoire ainsi :

« Il était une fois un Magicien nommé Émilien. C'était un grand Magicien, mais il se sentait très seul. Par dessus tout, Émilien espérait un jour pouvoir avoir un ami Dragon. Ainsi, un matin, il décida de partir en voyage à travers la forêt pour voir s'il pouvait se faire un nouvel ami. »

Conseil pour jouer avec les plus jeunes : une bonne description, ça s'apprend ! Pour donner plus de corps à l'histoire qui s'écrit ensemble, nous invitons les plus grands à accompagner les plus jeunes ou les plus réservés en leur posant des questions et ainsi étoffer leur part du récit.

• Quand le narrateur atteint un tournant dans l'histoire ou un moment où l'aventurier doit faire un choix, il finit son tour en disant :

« **Que se passe-t-il ensuite?** »

• Le narrateur déplace alors le personnage sur le 1^{er} emplacement Histoire du plateau.

• Puis il tourne les trois cartes de cet emplacement sur la table, face visible pour tous les joueurs. Avant que quiconque ne parle, le narrateur imagine comment tous envisagent la suite de l'histoire en plaçant une pièce face cachée devant chaque carte. **Il doit donc :**

Placer la pièce avec le livre ouvert devant la carte qui sera le plus probablement choisie par les joueurs.

Placer la pièce avec une goutte d'encre devant la carte qui pourrait peut-être être choisie par les joueurs.

Placer la pièce avec deux gouttes d'encre devant la carte qui ne sera certainement pas choisie par les joueurs.



• Une fois les pièces magiques placées, les autres joueurs doivent décider ensemble comment ils pensent que l'histoire devrait continuer. Ils peuvent discuter des différentes directions que pourrait prendre l'histoire selon chacune des trois cartes Histoire.

• Quand ils sont prêts, les joueurs choisissent une seule carte. En cas d'égalité, les joueurs doivent tenter de se convaincre jusqu'à ce qu'une carte remporte une majorité de votes.



Emplacement Histoire

NOTE :
Le Narrateur ne peut pas parler pendant que les autres joueurs sont en train de choisir la carte.