

fil rouge

L'OMBRE DU TIGRE

Scénario et illustrations de Tom Prothière
Un jeu de 2 à 4 Joueurs



BUT DU JEU

Fil Rouge est un jeu coopératif où vous reconstituez le fil d'une histoire en 4 chapitres. Au début de chacun d'eux, vous recevez des cartes en main que vos partenaires ne peuvent pas voir. Vous devez donc décrire ensemble le contenu de vos cartes pour savoir à quel endroit les jouer dans une frise chronologique.



NOTE IMPORTANTE



...à lire avant de jouer !



MATÉRIEL

- Un scénario de 4 chapitres séparés, contenant chacun 16 cartes :
 - 13 cartes *Fil Rouge*, dont 1 carte d'*Ouverture* avec une pelote au dos
 - 3 cartes *Résolution*, avec des lettres **A**, **B** et **C** au dos
- Une carte de *Débrief' / Aide de Jeu*

Cartes Fil Rouge



Numéro de Chapitre

Carte d'Ouverture du chapitre 1

Carte Résolution



Fil Rouge nécessite l'usage de 3 Jetons.

Nous vous invitons à dénicher 3 petits éléments, pratiques à poser sur une carte, pour faire office de *Jetons* durant la partie. Ainsi, un bout de chez vous s'invitera dans cette histoire !



MISE EN PLACE

- Prenez le paquet de cartes du 1^{ER} chapitre. ➡ **NE REGARDEZ PAS LES CARTES AVANT DE COMMENCER À JOUER.** 
- Sans les regarder, posez sur le côté les 3 cartes *Résolution* **A**, **B** et **C** ainsi que vos 3 *Jetons* et l'aide de jeu.



➡ **3.** Au centre de la table, révélez face visible la carte d'*Ouverture*. Cette carte sera votre point de départ pour reconstituer le fil du récit. Mais attention, **elle peut se situer à n'importe quel emplacement de la Frise...**

4. Distribuez une par une les 12 cartes *Fil Rouge* restantes, sans les révéler. Chaque joueur doit avoir le même nombre de cartes. Prenez-les en main, regardez-les mais ne les montrez jamais aux autres !



A travers la gamme Fil Rouge nous vous invitons à parler d'émotions, écouter l'autre, voir l'histoire se dévoiler pas à pas, accompagnée de vos propres mots.

Dans cet opus, "L'Ombre du Tigre", nous abordons des sujets qui peuvent émouvoir ou évoquer des souvenirs difficiles. Pour prendre soin de votre groupe, nous vous proposons d'indiquer que chacun-e est libre d'arrêter de jouer à n'importe quel moment, et sans avoir à justifier son choix. Après la partie, observez si tout le monde se sent bien.

C'est aussi cela "jouer ensemble". :)



PENDANT LA PARTIE

Votre but est de jouer toutes vos cartes dans le bon ordre pour reconstituer l'histoire de ce chapitre. **Il n'y a pas de tour de jeu** : chacun est libre de décrire et jouer ses cartes quand il le souhaite !



DÉCRIRE SES CARTES

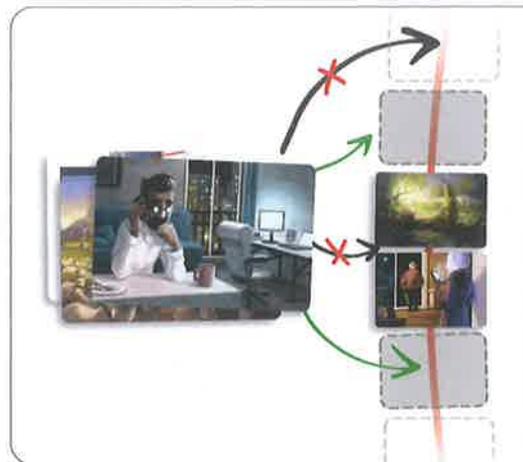
Vous pouvez dire tout ce que vous souhaitez à propos des cartes que vous avez en main. Une simple description, un mime, l'interprétation de la vie des personnages, ou même ce que vous ressentez : **tout est possible** ! Les autres joueurs vous poseront sûrement des questions pour mieux se représenter ce que vous voyez.



JOUER SES CARTES

Lorsque vous pensez que c'est le bon moment, l'un de vous peut choisir de jouer l'une de ses cartes face visible. Elle doit être placée **juste avant** ou **juste après** l'ensemble des cartes déjà posées dans la Frise. **Attention** : une carte ne peut pas être insérée entre deux autres !

Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée, sauf en utilisant 1 *Jeton*.



Les cartes ci-dessus sont celles de la démo « Vieux Chêne »



LES JETONS

À chaque chapitre, vos 3 *Jetons* vous permettent de repositionner dans la *Frise* jusqu'à 3 cartes *Fil Rouge*.

- ➡ Si vous pensez qu'une carte est mal placée, posez 1 *Jeton* dessus. Vous pourrez ainsi la déplacer n'importe où dans la *Frise* (même entre deux cartes !), et autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à la *Résolution* du chapitre en cours.
- ➡ Si vous avez utilisé tous vos *Jetons* et que vous souhaitez déplacer d'autres cartes, faites-le ; pour chaque mouvement, cochez une case erreur dans le tableau de la carte de *Débrief'*.



CONCLURE LE CHAPITRE

Lorsque les 13 cartes du chapitre sont posées, **le joueur de votre choix retrace à voix haute le fil de l'histoire** afin de vous assurer que vous êtes tous bien d'accord. Si ce n'est pas le cas, il est encore temps de déplacer des cartes en utilisant vos *Jetons* restants !

Retirez ensuite les 3 *Jetons* du jeu (vous les récupérez au début du chapitre suivant !).



RÉSOLUTION

Il est temps de vérifier si vous avez retrouvé le fil de l'histoire ! Vous allez révéler les cartes *Résolution* **A**, **B** et **C** l'une après l'autre. En suivant le fil rouge de haut en bas de chacune des cartes, elles vous indiqueront le bon ordre des 13 cartes *Fil Rouge*.

- ➡ Commencez par révéler la carte *Résolution* **A**.
Elle vous indiquera l'ordre des 5 premières cartes du chapitre.
Les bulles rouges mettent en lumière des détails qui auraient pu vous aiguiller.
- ✓ Si l'ordre que vous avez proposé est identique : félicitations ! Révélez la carte *Résolution* suivante.
- ✗ Si l'ordre que vous avez proposé est différent : remplacez les cartes comme indiqué, puis cochez une case erreur dans le tableau de la carte de *Débrief'*. Après cela, si vous pensez que certaines cartes sont encore mal placées, réorganisez-les comme bon vous semble (pas besoin de jeton ici). Vous pouvez alors révéler la carte *Résolution* suivante.
- ➡ Procédez de même pour les cartes *Résolution* **B**, puis **C**.



Verso d'une carte *Résolution* issue de la démo « Vieux Chêne »

Après avoir révélé les 3 cartes *Résolution*, conservez-les visibles près de vous et passez au chapitre suivant.



FIN DE L'HISTOIRE

À la fin du chapitre 4, nous vous invitons à consulter la carte de *Débrief'* (au dos de l'aide de jeu).