


# ONCE UPON A *Line*

LIVRE DE RÈGLES

🕒 VIDÉO RÈGLES  
10 min chrono



# SOMMAIRE

Mise en place	4
Aperçu Rapide	5
Carton de Chapitre	6
Ligne de Tragédie	7
Plateaux Héros	8
Tuiles Actions	9
Comment gratter ?	10
Héros & Compagnons	12
Cartes Histoires	14
Défis	16
Notes Manuscrites	17
Fin de Chapitre	17
<b>Règles Spécifiques</b> 	
Missions	18
Score	19

## ⚠ AVERTISSEMENT



Ce jeu présente quelques rares images et textes explicites pouvant heurter les plus jeunes et les personnes sensibles.

## ♿ ACCESSIBILITÉ

Daltonisme, phobies, ergonomie... nous sommes soucieux de rendre nos jeux toujours plus accessibles.

Retrouvez nos solutions pour renforcer l'accessibilité sur :

[www.perteetfracas.com/oual/a](http://www.perteetfracas.com/oual/a)



*Depuis la nuit des temps, VOUS,  
les Soufflerimes, veillez en secret sur l'équilibre  
des mondes.*

*Lorsqu'une Tragédie menace  
de plonger l'un d'eux dans le chaos,  
il vous incombe, en tant qu'entités supérieures,  
d'intervenir en prenant le contrôle d'êtres  
talentueux, ainsi appelés Héros.*

*Sous leur apparence dans le monde réel, vous  
œuvrez contre le destin pour tenter d'éviter une  
Tragédie à venir.*

*De chacun de vos choix dépend l'issue  
glorieuse ou tragique de l'histoire.*

## BUT DU JEU

*Once Upon a Line* est un jeu narratif et immersif joué en campagne et découpé en Chapitres. Vous y incarnez les Héros de l'histoire et tentez, à travers eux, de déjouer une Tragédie.

Pour cela, vous allez rechercher des mots cachés sous une grille d'encre à gratter appelée Grille du Destin. Lorsqu'un mot est complètement révélé, vous devez prendre et lire la carte correspondante. Cette carte vous dévoile la suite de l'histoire et de nouveaux mots à trouver sous l'encre à gratter.

- ♦ Trouvez les mots sur la Grille du Destin par déduction.
- ♦ Déjouez les pièges (énigmes, textes à trous, biais cognitifs, indices narratifs...).
- ♦ Remplissez votre Quête avant de gratter la dernière case de la Ligne de Tragédie.
- ♦ Remportez le plus de Points d'Utopie possible pour faire triompher l'histoire.



L'**UTOPIE** représente vos victoires en tant que Soufflerimes, conduisant à la sauvegarde du monde dans lequel vous intervenez.



La **DYSTOPIE** représente vos échecs et toutes les fois où vous cédez à la facilité. Chaque Point de Dystopie vient diminuer de 1 votre total de Points d'Utopie.



## UNIVERS

Dans *Le Souffle du Papillon*, votre mission de Soufflerimes intervient en 2410, soit 340 ans environ après la grande pandémie mondiale de Hawking-13 qui décima tous les mammifères et ovipares sur Terre, à l'exception de rares humains dotés d'un gène récessif.


Les grands gagnants de ce remaniement biologique sont les arthropodes qui, décennies après décennies, se sont mis à grandir jusqu'à dépasser les humains en taille et faisant des insectes... les nouveaux prédateurs.

Mais sur les ruines de l'ancienne Florence, en Italie, les survivants découvrent un havre de paix où les insectes sont devenus dociles à force d'ingérer de la pollénine, une substance chimique présente dans le sol.

Transformée sous forme de granules, celle-ci permet aux humains de tirer parti des capacités exceptionnelles des insectes, pour compenser le déclin technologique et ainsi rebâtir une nouvelle civilisation. Les granules deviennent bientôt la monnaie officielle et permettent l'émergence d'un nouveau bastion pour l'humanité :

la grande Cité de Kell.

Mais déjà vous sentez poindre la menace d'une Tragédie en devenir et vous devez tout faire pour l'empêcher d'aboutir.

 **Conseil** : pour mieux vous immerger dans cet univers, lisez d'abord le *Journal de Bord* : "*Voyage en Terres Kelliennes*".

# CONTENU DE LA BOÎTE

## Matériel commun à toutes les sagas

3 PLATEAUX HÉROS



1 JOURNAL DE BORD  
Voyage en Terres Kelliennes



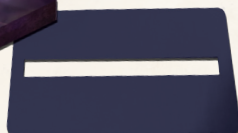
1 ÉTUI DE SAUVEGARDE



1 PRÉSENTOIR  
(À CARTES)



1 cale de fond



92 TUILES ACTION



45 Tuiles Standard



47 Tuiles Talent

6 TUILES CASIER



1 CRAYON-GOMME



9 TUILES DE ZONE  
BICOLORES



1 GRATTOIR



## Matériel spécifique à cette saga

6 CARTONS DE  
CHAPITRE



**+ 2 PROLOGUES OFFERTS !**  
Pour faire découvrir ou rejouer

6 PAQUETS DE CARTES HISTOIRE



1 PORTAIL DES DÉFIS  
/ FEUILLE DE SCORE



1 LIVRE DE RÈGLES



# MISE EN PLACE



## 1 CARTON DE CHAPITRE

Prenez le Carton de Chapitre dans la boîte, en suivant l'ordre de numérotation. Dans cette saga, commencez par le Chapitre 0 *Du Fil à Retordre*. Placez le Carton de Chapitre devant vous, côté texte introductif. Écrivez votre(vos) nom(s) dans la case Soufflerimes.

## 2 PRÉSENTOIR

Placez la cale de fond dans le Présentoir et refermez-le.

## 3 CARTES HISTOIRE

Prenez le paquet de Cartes Histoire correspondant au Chapitre et disposez-les sans les mélanger dans le Présentoir côté verso face à vous (avec une illustration sur toute la surface de la carte).

## 4 PLATEAUX HÉROS

Prenez autant de Plateaux Héros (4a) que de lignes présentes sur le bloc INCARNATIONS du Carton de Chapitre (4b) et placez-les devant vous.

## 5 TUILES DE ZONE

Placez 1 Tuile de Zone bleue (8d) sur chaque Plateau Héros.

**IMPORTANT** : Ne révéléz jamais une carte sans y être invité(e) et ne grattez jamais sans respecter les règles de grattage. En fin de Chapitre, ne grattez pas les cases restantes.

Vous risqueriez de gâcher quelques surprises...

## 6 TUILES STANDARD

Placez, pour chaque Héros, un jeu de 5 Tuiles Standard différentes (1 tuile jaune de 1, de 2, de 3, de 4, et de 5 cases).

## 7 CARTES HÉROS ET TALENT

Dans chaque cellule vide du champ INCARNATIONS (4b), reportez le nom des Héros choisis parmi tous vos Héros disponibles. Parfois, comme c'est le cas du Chapitre 0, les Héros sont imposés et pré-remplis. Prenez alors les cartes correspondantes (Carte Héros (7a) et Carte Talent (7b)) et placez-les comme illustré ci-dessus.

## 8 AUTRES

Posez à proximité : le Portail des Défis/Feuille de Score (8a), les Tuiles Action restantes (8b), Tuiles de Zone restantes (8c) et Tuiles Casier (8d), le grattoir et le crayon-gomme.

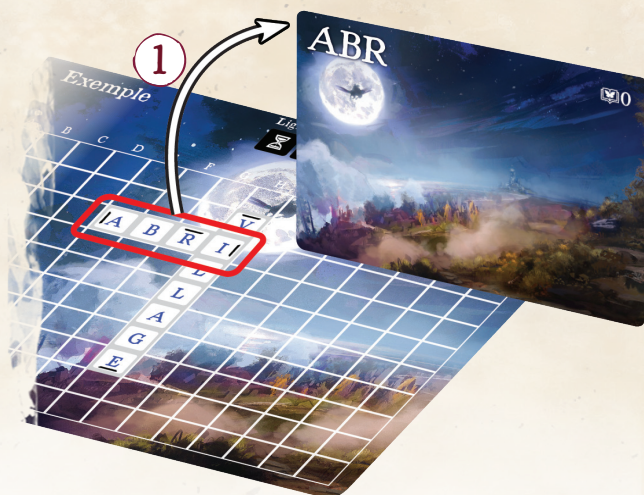
## SOLO OU COOPÉRATIF

Que vous jouiez seul(e) ou à plusieurs, les Héros incarnés ne sont pas nominaux. Ils peuvent être joués à tout moment et par tout un chacun.

Si vous jouez à plusieurs, il est conseillé de se mettre côte à côte. Répartissez-vous les rôles et entendez-vous sur les actions à réaliser avant leur application : gratter, lire, optimiser, annoter...

# APERÇU RAPIDE DU JEU

Ce schéma vulgarise un tour de jeu usuel. Il est normal que certains termes vous échappent à ce stade des règles du jeu. Chacun d'entre eux est expliqué dans les pages suivantes.



## 1. RÉVÉLER & PIOCHER

Lorsque qu'un Mot Histoire (encadré par 2 |) est révélé sur la Grille du Destin, prenez la Carte Histoire correspondante dans le Présentoir, puis retournez-la.

Ex: **ABRI** vient d'être révélé, je prends la carte **ABR**.



## 2. LIRE & DÉCOUVRIR

Lisez la Carte Histoire et découvrez-y d'autres Mots présents sur la Grille du Destin. Un **mot souligné** sur la carte croise le Mot Histoire sur la grille. Un **mot non-souligné** ne le croise pas.

Ex: **FOYER** est souligné donc il croise **ABRI**, sur la grille. **VIEILLARD** ne le croise pas.



## 3. DÉDUIRE

La présence d'un | ou d'un { marque le début ou la fin d'un Mot et son orientation sur la Grille du Destin.

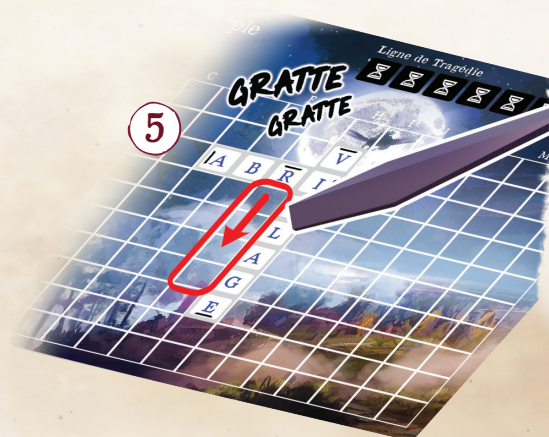
Ex : seule la lettre **R** est commune à **FOYER** et **ABRI**. La barre au-dessus indique qu'il est écrit de bas en haut.



## 4. DÉPENSER

Le déplacement de Tuiles Standard dans un Casier Action libre entraîne le grattage d'autant de cases sur la Grille du Destin que de carrés sur la tuile.

Ex : dépenser une Tuile Standard de 4 carrés entraîne le grattage des 4 cases.



## 5. GRATTER & RÉVÉLER

Pour vérifier une déduction, grattez avec l'outil adéquat autant de cases que le permettent les tuiles dépensées.

Ex : gratter les 4 cases en partant du **R** vérifie si ma déduction était correcte ... ou pas !

# CARTON DE CHAPITRE



## RÉINITIALISER VOTRE BOÎTE

Les Cartons de Chapitre et Portail des Défis sont à usage unique. Un Recharge Pack contient tout le matériel pour la réinitialisation.

## Quête Principale

En cours de Chapitre, un encadré noir dans une carte confirme votre progression dans l'accomplissement de la Quête Principale et l'objectif à atteindre pour faire avancer l'histoire.

La dernière étape est toujours sur la Carte Épilogue qui conclut le Chapitre.

Ex :



# GRILLE DU DESTIN

## Sur l'Encre à Gratter

Sur chaque Grille du Destin vierge, vous trouverez des symboles :

- CASES DE DÉPART** : elles cachent le premier Mot d'un Chapitre, il est toujours gratté gratuitement\*.
- CASES VERROUILLÉES** : elles ne peuvent être grattées que si une consigne l'indique explicitement.

## Sous l'Encre à Gratter

Des Mots imbriqués les uns dans les autres sont cachés et attendent d'être révélés pour libérer leur plein potentiel.

Dans *Once Upon a Line*, le terme "Mot" désigne une suite de lettres, encadrée par une barre | ou une accolade { à chacune de ses 2 extrémités.

Ex : |M A I S O N| ou |P O R T E|

Une suite de lettres sans | ou { aux extrémités n'est pas un Mot valide :

- Soit il lui manque des lettres pour qu'il soit complet.
- Soit ce Mot n'existe pas dans ce Chapitre.

Une lettre appartient toujours à un Mot.

Un | ou { se situe toujours dans la même cellule que la lettre de début ou de fin du Mot.

Les Mots peuvent être écrits de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, ou de bas en haut ; mais jamais en diagonale.

Ex :

C	O	U	̄C	̄U
U	O	C	O	O
			̄U	̄C

Le Mot COU est valide dans ces 4 sens d'écriture.

## RÈGLES TYPOGRAPHIQUES :

- 1 Les Mots s'écrivent sans accent et sans cédille.
- 2 L'espace est un caractère valide.
- 3 Le trait d'union ( - ) est un caractère valide.
- 4 Les ligatures (Æ ou Æ) s'écrivent en 2 lettres distinctes (OE ou AE).

Ex : |C A C H E - O E I L U S E|

Un "cache-œil usé" s'écrit CACHE-OEIL USE sur la Grille du Destin.

\* Le terme **gratuitement** est fréquent dans les consignes. Il indique que l'action associée est réalisée sans aucune contrepartie ni pénalité immédiate.

Note : à la différence du Scrabble ou des mots croisés, deux Mots peuvent être écrits parallèlement sans que les lettres qui les composent aient nécessairement une signification orthogonalement.

## Mots Histoire

Un Mot Histoire a toujours un | à chaque extrémité. Lorsqu'il est révélé, prenez obligatoirement dans le Présentoir la Carte Histoire avec les 3 premières lettres du Mot, au verso. Retournez-la et lisez-la immédiatement.

Ex : | M A I S O N |

Je prends et lis la carte avec les lettres MAI au verso.






## Mots Pouvoir

Un Mot Pouvoir a toujours un | et un { à ses deux extrémités. Aucune carte ne possède ses 3 premières lettres au verso ! Utilisez chaque lettre d'un Mot Pouvoir pour compléter les Talents des Héros (voir p.13).


Ex : | P O R T E }

La carte POR n'existe pas, je ne la cherche pas. Mais j'utilise chacune des lettres P, O, R, T, E pour compléter les Talents de mes Héros en jeu.

## Autres symboles sur la Grille du Destin


-  **CASE VIDE** : ce symbole n'a aucune incidence sur le grattage.
-  **CASE STOP** : ce symbole vous oblige à stopper immédiatement votre action de grattage. Les cases restantes des Tuiles Action utilisées sont gâchées. Pour les actions suivantes, il est interdit de poursuivre le grattage au-delà de ce symbole.
-  **CASE CRÂNE** : ce symbole a le même effet qu'une case , mais il vous oblige en plus à gratter immédiatement 1  sur la Ligne de Tragédie et en appliquer les effets.

## LIGNE DE TRAGÉDIE


Sur la couche d'encre à gratter, cette ligne de symboles  représente le temps de votre emprise sur les Héros en jeu et chaque case cache, la plupart du temps, une pénalité. Les cases sont à gratter de la gauche vers la droite et l'une après l'autre, après avoir appliqué la pénalité associée.



Ex : -----▶



Appliquez la pénalité au Héros à l'origine du grattage d'un . Si aucun Héros n'est à son origine, appliquez la pénalité à un Héros au choix.

## Quand gratter 1 ?



Grattez 1  sur la Ligne de Tragédie lorsque :

- ▶ vous remontez toutes les tuiles d'un Héros dans la Réserve (voir p.12) ;
- ▶ vous changez la Tuile de Zone d'un Héros (voir p.8) ;
- ▶ vous révélez un  ;
- ▶ vous révélez un  sur le Portail des Défis ;
- ▶ une consigne vous l'impose.

Appliquez alors immédiatement l'effet du symbole révélé.

## Symboles cachés sous la Ligne de Tragédie




### RÉDUCTION DE TUILE STANDARD :

Échangez la **plus grande** Tuile Standard du Héros avec une Tuile Standard de 1 carré de moins en cas de  ou de 2 carrés de moins en cas de .

La pénalité s'applique sur les tuiles présentes dans la Réserve ou dans un Casier Action, au choix.

Ex :  =  -  → 

### Cas particuliers :




- Une Tuile Standard ne peut pas être réduite en deçà de 1 carré .
- Un Héros dispose donc toujours au minimum de 5 tuiles .
- Si le Héros ne peut subir la pénalité, elle affecte un autre Héros au choix.
- Si ce n'est pas possible, appliquez la pénalité  au Héros.








Note : Les Tuiles Talent (voir p.9) ne sont pas concernées par ces pénalités.

### CASIER ACTION CONDAMNÉ :

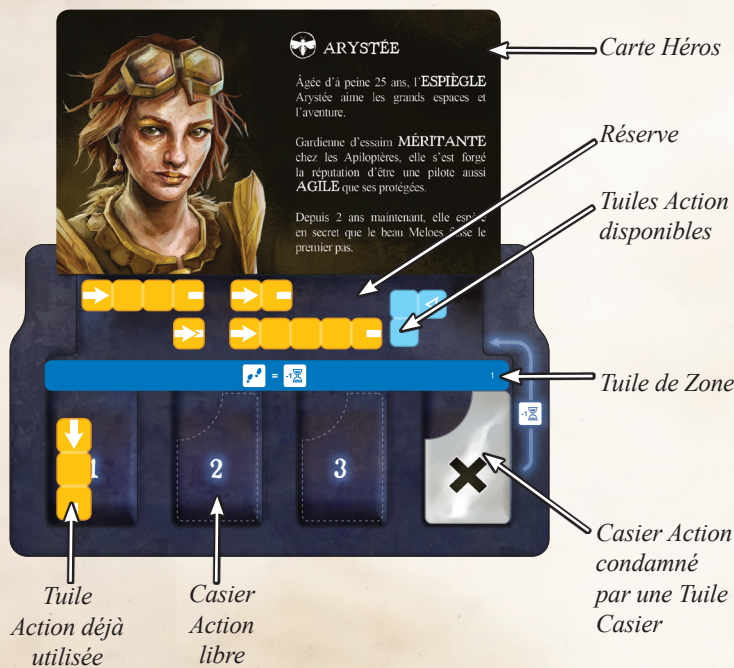
Placez une Tuile Casier dans un Casier Action du Héros, en commençant par le Casier n°4, puis n°3, puis n°2. Le Casier n°1 n'est jamais condamné.

### Cas particuliers :

- Si le Casier Action à condamner contient déjà des tuiles, remontez-les gratuitement dans la Réserve.
- Si le Héros a déjà 3 Casiers Action condamnés, à la place de la pénalité , ajoutez  1  sur la Feuille de Score (voir p.19).

-  **CASE VIDE** : Aucune pénalité n'est à appliquer.
-  **CASE TRÈFLE** : Prenez et lisez la Carte Histoire avec un  au verso.
-  **CASE CLOCHE** : Dès lors, pour tout nouvel événement provoquant le grattage d'1 , ajoutez  1  sur la Feuille de Score (voir p.19).

# PLATEAUX HÉROS



Chaque Plateau Héros en jeu est équipé d'une Carte Héros à insérer dans la Réserve.

Une Tuile Action est toujours placée dans la Réserve ou un Casier Action du Plateau Héros.

La Réserve accueille toutes les tuiles disponibles pour les prochaines actions.

Les 4 Casiers Action correspondent aux **4 actions disponibles** par défaut pour un Héros en jeu. Avant de réaliser une action, déplacez les tuiles choisies dans le Casier Action libre de plus faible valeur (n°1, puis n°2, puis n°3, puis n°4).

## Zones

Sur la Grille du Destin, le terme **Zone** désigne un ensemble de Mots de même couleur et géographiquement proches dans l'histoire.

Il existe 6 couleurs de Zones numérotées :

bleu , vert , rouge , violet , brun , orange

La couleur noire est utilisée pour les éléments neutres du jeu.

La couleur associée à une Zone est utilisée sur :

- les Cartes Histoire : sur une bande de couleur en haut, au niveau du Titre et des mots écrits en lettres capitales dans la narration (voir p.14).
- les Tuiles de Zone : sur chaque Plateau Héros, afin de déterminer la localisation des Héros dans l'histoire. Les Tuiles de Zones sont bicolores, seule la face visible est considérée.

Accessibilité au daltonisme (voir p.2)

## ⚠ Important :

La couleur d'une Tuile de Zone indique à **partir de** quels Mots complets, les Tuiles Standard d'un Héros peuvent être utilisées.

Si un Mot contient plus d'une couleur, considérez la couleur majoritaire pour déterminer sa Zone.

À tout moment, déplacez un Héros en changeant sa Tuile de Zone et après avoir gratté 1 (1 par Héros déplacé). Vos Héros peuvent donc être séparés dans des Zones différentes.

Il n'est pas nécessaire de passer par une Zone pour arriver à une autre. Les Zones n'ont pas d'ordre prédéterminé, si ce n'est qu'un Héros démarre toujours, sauf cas particulier, le Chapitre en Zone bleue .

Ex :



**MAISON** et **GRENIER** appartiennent tous deux à la Zone bleue .

Je cherche le Mot **ENTREE SECRETE** qui appartient à la Zone verte . Je peux utiliser une Tuile Standard d'un Héros localisé en Zone , pour gratter orthogonalement à **GRENIER**.



J'identifie la présence d'un Mot au-dessus du **E**. Pour le révéler, je dois remplacer la Tuile de Zone de mon Héros, par la Tuile de Zone . Je gratte alors 1 sur la Ligne de Tragédie pour changer de Zone et j'applique la pénalité révélée. À présent, je ne peux donc plus du tout gratter à partir des Mots de la Zone avec ce Héros.



## Tuiles Action

Chaque Héros bénéficie de Tuiles Action.

**Le nombre de carrés de chaque tuile représente le nombre de cases à gratter sur la Grille du Destin.**

Grattez toujours le nombre exact de cases présentes sur la ou les tuiles.

### TUILES STANDARD :

Elles sont jaunes et droites. Elles permettent de gratter autant de cases sur la Grille du Destin que contiennent les tuiles. Il est interdit de gratter moins de cases que la ou les Tuiles Standard utilisées (sauf  ou .

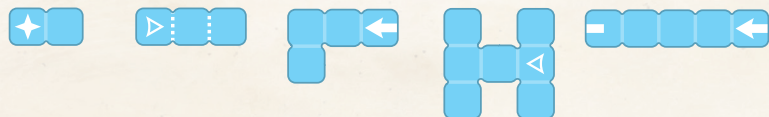
**Un Héros débute toujours un Chapitre avec les tuiles suivantes dans sa Réserve :**



### TUILES TALENT :

Elles sont bleues, de formes diverses et spécifiques à chaque Héros. Elles sont à ajouter à la Réserve lorsque le Talent d'un Héros est **complet** (voir p.13).

Leur effet est décrit sur la Carte Talent.



### TUILES TALENT SPÉCIALES :

Elles sont bleues et rondes. Elles ne sont pas liées à des actions de grattage, mais à des règles spécifiques définies sur la Carte Talent. Sauf consigne inverse, une Tuile Talent Spéciale se joue comme toute autre Tuile Action : placez-la dans un Casier Action libre à l'utilisation et remontez-la avec toutes les autres tuiles (voir p.12).

Sauf mention expresse, l'effet d'une Tuile Talent Spéciale s'applique toujours au Héros qui la détient.



### TALENTS DÉTAILLÉS :

Les explications de chaque Talent d'un Héros sont décrites sur la Carte Talent. En cas de doute, retrouvez tous les détails et exemples de chaque Talent en entrant le code de la Carte Talent sur notre site web :



[www.perteetfracas.com/card](http://www.perteetfracas.com/card)





01004FR

CODE

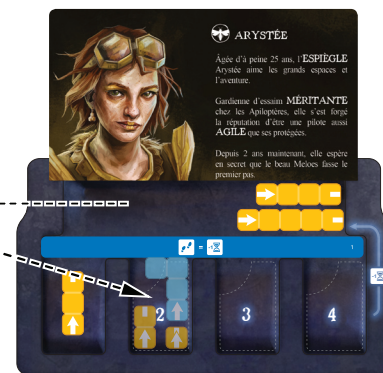
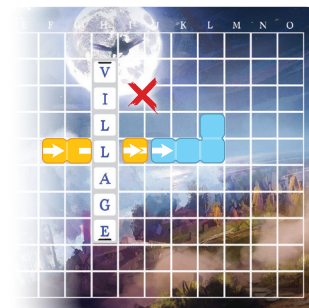
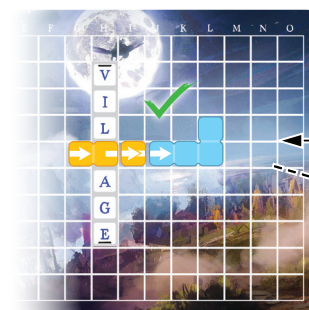
CHERCHER

## Symboles sur les Tuiles


  **FLÈCHE COMBINABLE :** les Tuiles Standard ou Talent avec ce symbole sont combinables avec d'autres, si leurs symboles forment bien un motif ininterrompu.


Un groupe de tuiles combinées est à positionner d'un seul bloc et en ligne droite. **Il est interdit de les séparer en les plaçant sur la Grille du Destin.** Après le grattage, les tuiles combinées sont toutes placées ensemble dans le même Casier Action libre de plus faible valeur.


Ex :



*Il est interdit de séparer le groupe de tuiles combinées.*

 **FLÈCHE SIMPLE :** les Tuiles Talent avec ce symbole permettent de gratter la forme, mais **ne sont pas combinables**.

 **POINTILLÉS :** les Tuiles Talent avec ce symbole sont interruptibles en cours de grattage, contrairement aux autres tuiles de grattage.

 **ÉCLAT :** les Tuiles Talent avec ce symbole permettent de gratter leur forme n'importe où sur la Grille du Destin, mais **sans jamais toucher ou recouvrir une case déjà grattée**. Elles ne sont pas combinables.

# COMMENT GRATTER ?

## Ⓜ RESPECT DES RÈGLES

Once Upon a Line repose sur un principe d'exploration narrative. Ne pas respecter **scrupuleusement** les règles suivantes vous expose à des incohérences narratives ou un score faussé. Lisez donc attentivement cette page et référez-vous-y en cas de doute durant votre partie.

## Règles de placement et de grattage

### 1. Choisissez un Mot d'Ancrage sur la Grille du Destin.

On nomme **Mot d'Ancrage** un Mot complet (encadré par 2 | ou {) et de même couleur que la Tuile de Zone du Héros utilisé.

### 2. Placez vos Tuiles Action alignées sur la Grille du Destin :

- Soit **orthogonalement\*** au Mot d'Ancrage :
  - Ⓐ soit contre le Mot d'Ancrage ;
  - Ⓑ soit dans le prolongement d'un précédent grattage.
- Soit **dans le prolongement** du Mot d'Ancrage Ⓒ.
- Soit **en chevauchant** le Mot d'Ancrage Ⓓ.
- **Attention, il est interdit de :**
  - Ⓔ S'ancrer à un mot incomplet ou une lettre isolée (même avec | ou {).
  - Ⓕ Ne pas respecter la direction des flèches des tuiles.
  - Ⓖ Chevaucher ou prolonger un obstacle : 🗝 ou 🛑 ou ☠.

### 3. Grattez alors en respectant ces règles :

- Grattez toujours une case après l'autre, **en vous éloignant** du Mot d'Ancrage ; **jamais à l'envers**, sans quoi un 🛑 ou ☠ pourrait être raté.
- Si vous chevauchez le Mot d'Ancrage, **terminez toujours un côté** avant d'amorcer le suivant, sauf si un 🛑 ou ☠ vous arrête.
- Grattez **exactement** la forme des tuiles prévues, sauf si un 🛑 ou ☠ vous arrête.

## Ⓜ NETTETÉ DU GRATTAGE

Utilisez le grattoir fourni dans cette boîte pour un grattage précis. Pour ne manquer aucun indice précieux (comme un | ou un {), veillez à tenir l'outil **bien à plat**, sur une **surface dure** pour gratter l'intégralité des cases (sans déborder du cadrage).



\*Le terme **orthogonal** indique que la flèche sur la tuile forme un angle droit avec le Mot d'Ancrage.

## Orthogonalement au Mot d'Ancrage

Ⓐ La tuile est orthogonale au Mot d'Ancrage et positionnée contre celui-ci.



Dans tous ces exemples, **MAISON** est le Mot d'Ancrage et la -----> indique le sens dans lequel il faut gratter, une case après l'autre.

Ⓑ La tuile est orthogonale au Mot d'Ancrage et prolonge un précédent grattage.



## Dans le prolongement du Mot d'Ancrage

Ⓒ La tuile est dans le prolongement direct du Mot d'Ancrage.



La tuile est dans le prolongement d'un précédent grattage et du Mot d'Ancrage.



## En chevauchant le Mot d'Ancre

### D La tuile croise le Mot d'Ancre.



Choisissez 1 des 2 sens de grattage et terminez un côté, avant d'amorcer le suivant. Les cases déjà révélées sont perdues. Un 🖐️ ou 💀 met immédiatement fin à l'action.

La tuile recouvre plusieurs lettres du Mot d'Ancre.



Les cases déjà révélées sont perdues.

## Cas particulier

Pour les Tuiles Talent non-rectilignes, grattez en commençant par la flèche puis toujours une case orthogonale à une autre précédemment grattée.

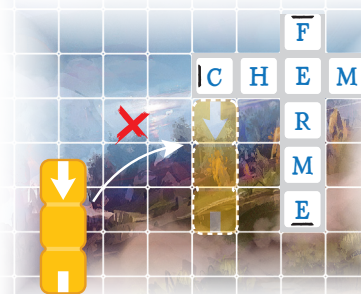
En cas de grattage chevauchant, commencez d'un côté au choix, mais toujours sur la première case non-grattée la plus proche du Mot.



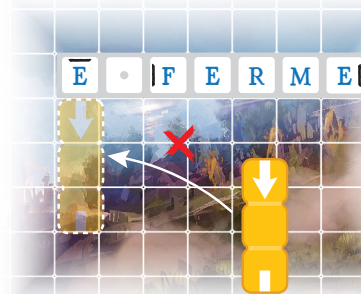
Pour ce grattage de Tuile Talent non rectiligne, je commence par le ➡️ et je m'éloigne en choisissant une progression qui couvre toute la forme de la tuile.

## Placements interdits

### E Le Mot d'Ancre n'est pas complètement révélé.



Les lettres **CHEM** ne forment pas un Mot complet. Ce n'est donc pas un Mot d'Ancre.



La lettre **E** n'est pas un Mot complet et la tuile n'est pas orthogonale au Mot **FERME**.

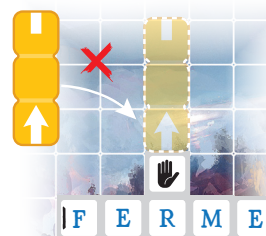
### F La tuile n'est ni orthogonale, ni dans le prolongement du Mot d'Ancre.



### G La tuile chevauche ou prolonge un obstacle.



La tuile chevauche un 🗝️.



La tuile prolonge un 🖐️.



La tuile chevauche un 💀.

Note : Il est permis de placer les Tuiles Action en débordant de la Grille du Destin. Les cases en débordement sont alors perdues.

# HÉROS

Au début de chaque Chapitre, installez autant de Héros qu'indiqué dans le bloc INCARNATIONS, au verso du Carton de Chapitre. Chaque Héros possède une Carte Héros et une Carte Talent.

**Il est interdit d'installer des Héros avec une Tuile Talent identique.**

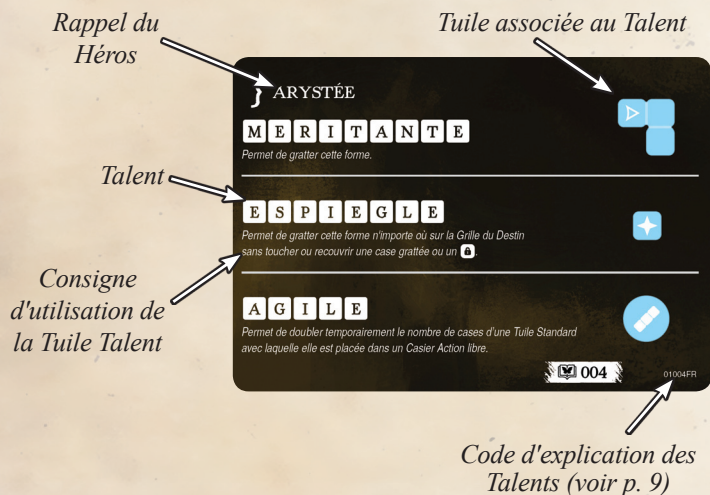
En cours de Chapitre, il n'est plus possible de changer les Héros dans les Plateaux Héros.

Les Héros qui ne sont pas utilisés pendant un Chapitre sont remis dans la boîte de jeu, avec leur Carte Talent et toute autre carte éventuellement associée.

## Cartes Héros



## Cartes Talent



# ACTIONS DES HÉROS

Dans *Once Upon a Line*, il n'y a pas de 1<sup>er</sup> joueur. Jouez n'importe quel Héros dans l'ordre de votre choix et effectuez 1 action parmi les actions suivantes :

### UTILISER SES TUILES ACTION :

Déplacez une ou plusieurs tuiles de la Réserve vers un Casier Action libre.

**Conseil :** disposez d'abord les tuiles sur la Grille du Destin avant de les placer dans le Casier Action pour valider l'action de grattage.

### REMONTER SES TUILES ACTION :

Pour remonter **toutes** les tuiles des Casiers Action d'1 seul Héros (Tuiles Standard, Talent et Spéciale) dans sa Réserve, grattez d'abord 1 sur la Ligne de Tragédie et appliquez-lui l'éventuelle pénalité révélée. Cette action peut être faite à tout moment, même s'il reste des Casiers Action libres ou des tuiles dans la Réserve.

### LE DÉPLACER DANS UNE AUTRE ZONE :

Pour remplacer la Tuile de Zone d'un Héros, grattez d'abord 1 sur la Ligne de Tragédie et appliquez-lui l'éventuelle pénalité révélée.

## Consignes spécifiques aux Héros

### DÉSACTIVER UN HÉROS

Quand un Héros en jeu est assommé, endormi, drogué... une consigne vous impose de le désactiver . Placez alors sa Carte Talent et sa Carte Héros à plat sur son Plateau Héros. Le Héros n'est plus considéré comme "en jeu".

**Il n'interagit plus d'aucune manière.**

Seule une consigne d'activation de Héros permet de replacer ses Cartes Héros et Talent et l'utiliser à nouveau pour jouer.

### RÉINITIALISER UN HÉROS

Dans de rares cas, une consigne permet de réinitialiser un Héros. Remontez alors toutes les tuiles dans la Réserve et changez chaque Tuile Standard pour revenir à l'état initial du début de Chapitre (1, 2, 3, 4, 5 cases).

### RANGER UN HÉROS

Dans de rares cas, une consigne peut imposer de ranger un Héros. Les Cartes Héros et Talent sont alors remises dans l'Étui de Sauvegarde et pourront être utilisées dès le prochain Chapitre de la saga.

### GAGNER UN HÉROS

Certaines consignes font gagner de nouveaux Héros. Placez-les alors dans la boîte de jeu de la saga associée.

Spécifique à cette Saga

Dans *Le Souffle du Papillon*, les Héros gagnés sont à ranger et à inscrire d'une manière spécifique (voir p.19).

## Améliorer un Héros

Quand un **Mot Pouvoir** complet (avec un } à une extrémité) est révélé sur la Grille du Destin, cochez immédiatement chaque lettre du Mot Pouvoir, sur la Carte Talent de vos Héros en jeu.

Chaque lettre n'est utilisée qu'une seule fois et cochée ✍ sur 1 seule lettre d'un seul Talent. Les lettres impossibles à placer sont perdues.

Si plusieurs Héros sont en jeu, répartissez à votre guise chaque lettre sur n'importe quelle Carte Talent, quelle que soit la Zone de localisation des Héros.

Sauf mention express, une lettre reste cochée jusqu'à la fin de la Saga.

**Ex :**

The diagram shows a grid of letters: T, O, M, A, T, E, S. Below it are three Talent cards:

- MELDES**: Tiles for T, M, A, T are marked with ✍. Description: Permet de gratter cette forme.
- ARYSTÉE**: Tiles for E, S are marked with ✍. Description: Permet de gratter cette forme.
- MELDES**: Tile for O is marked with ✍. Description: Permet d'ignorer l'effet de la découverte d'un } par ce Héros, en plaçant cette suite dans un Casier Action libre.

Je répartiss les lettres **TMAT** sur les différents Talents de Meloes et les lettres **ES** sur ceux d'Arystée quelle que soit leur Zone de localisation. La lettre **O** est absente et donc perdue.

## Nouveau Talent acquis

Quand un Talent a toutes ses lettres cochées, gagnez immédiatement la Tuile Talent associée et placez-la dans la Réserve du Plateau Héros correspondant.

Cette Tuile Talent est acquise définitivement jusqu'à la fin de la saga. Si vous rejouez ce Héros dans un autre Chapitre, installez ses Tuiles Talent acquises dès le début du Chapitre.

## Compagnons

Certains Héros bénéficient d'un lien fort avec une créature animale, dont ils tirent profit. Une Carte Talent Compagnon est alors ajoutée à côté de celle du Héros. Les Talents du Compagnon bénéficient au Héros associé et s'acquièrent comme n'importe quel Talent.

Si le Héros associé est désactivé ☹, la Carte Talent Compagnon l'est aussi.



## Talents Légendaires

Certains Héros particulièrement talentueux possèdent une aptitude naturelle qui leur confère une capacité permanente : un Talent Légendaire.

Il est alors décrit dans un encadré lumineux sur la Carte Talent et ne nécessite aucune Tuile Talent, ni usage d'un Casier Action pour être utilisé.

**NASANO**

**ALLIANCE SACRÉE :**  
Si vous le souhaitez, reportez les pénalités subies par Nasano sur un autre Héros en jeu (même désactivé).

**ELANCE**  
Permet de gratter cette forme.  
Tuile non-combinable avec des Tuiles Standard.

**HABILE**  
Permet d'éviter le grattage de 1 } sauf action } remonter ses tuiles.

**EPATANT**  
Permet de doubler le nombre de cases d'une Tuile Standard avec laquelle elle est placée dans un Casier Action.

048 01048FR




## RÉINITIALISER VOTRE BOÎTE

Les Cartes Talent des Héros d'une saga sont à usage unique et sont contenues dans le Recharge Pack correspondant.

# CARTES HISTOIRE


## Verso des Cartes

Les Cartes Histoire racontent votre aventure, vue à travers les yeux de vos Héros. Chaque fois qu'un Mot Histoire (avec | aux extrémités) est révélé sur la Grille du Destin, prenez , dans le Présentoir, la carte correspondante où figurent, au verso, les 3 premières lettres du Mot.

Ex :



Lorsque que je révèle le Mot



Certaines consignes imposent de prendre une carte avec un nombre ou un symbole. Prenez  alors la carte avec ce nombre ou ce symbole au verso.

Ex : A002, Z028,  ...


### Conseil :

Pour plus de confort, disposez les Cartes Histoire en les rangeant par couleur de Zone sur la table et gardez-les visibles durant tout le Chapitre. Placez devant vous celles qui présentent des mots ou des indices importants ou encore une consigne  ou .



 Accessibilité au daltonisme (voir p.2)








## Recto des Cartes

Lisez l'intégralité du recto de la carte à voix haute, puis placez-la sur la table, de manière à pouvoir la consulter à tout moment. Tant qu'aucune consigne n'impose de la défausser , elle reste en jeu pour tout le Chapitre.

### UNE CARTE HISTOIRE POSSÈDE TOUJOURS :


- 1 Un titre de même couleur que sa Zone d'appartenance.
- 2 Un texte dans lequel d'autres mots sont signalés en capitales et en couleur, parfois soulignés.
- 3 Un numéro de carte qui peut être demandé dans certaines consignes.

### UNE CARTE HISTOIRE POSSÈDE PARFOIS :

- 4 Un visuel, purement esthétique (et le crédit artiste juste au-dessus).
- 5 Un astérisque vulgarisant un terme peu commun.
- 6 Une (ou plusieurs) Consigne(s) / Objectif(s) / Rappel(s).
- 7  Un drapeau  indiquant la présence d'une consigne permanente et vous rappelant que cette carte est à garder en évidence.
- 8  Ce symbole indiquant la présence d'au moins 1  caché orthogonalement au Mot Histoire. L'absence de  indique un grattage sécurisé depuis ce Mot Histoire.
- 9  Ce symbole indiquant la présence d'au moins 1 Mot Pouvoir croisant le Mot Histoire. L'absence de  indique qu'aucun Mot Pouvoir ne croise le Mot Histoire.



Spécifique à cette Saga 

 Certaines cartes possèdent ce drapeau en **7** (voir Missions p.18).

## Déductions

### ⚠ Important

Un **MOT en capitales et en couleur** indique de manière formelle un Mot **présent sur la Grille du Destin**. Sa couleur correspond à la Zone à laquelle il est rattaché.

Si le **MOT est souligné**, cela signifie qu'il a **1 lettre en commun** avec le Mot Histoire de la carte associée. Il le croise donc sur la Grille du Destin.

Ex :

Ⓢ Ⓜ

### MAISON

Au cœur de la forêt, vous découvrez la demeure de l'**ERMITE**.  
L'état de la toiture laisse à penser qu'elle est abandonnée depuis longtemps.

Pourtant, vous remarquez que des mues d'insectes fraîches ont été mises à sécher sur une branche du vieux chêne derrière la maison.  
Plus étrangement, sur la **PORTE**, la **CLEF** a été 'oubliée'. En y regardant bien, un fil minuscule de tégénaire\* la relie à une cage suspendue...



**ERMITE** est quelque part sur la Grille du Destin, en Zone **2**.

**PORTE** écrit souligné sur la carte **MAISON**. Ils n'ont qu'une seule lettre en commun : le **O**. Il croise donc **MAISON**, soit de bas en haut, soit de haut en bas.



### Ⓢ Conseil :

Il n'est pas nécessaire de trouver tous les Mots sur la Grille du Destin pour terminer un Chapitre. Cherchez ceux qui vous importent...

## Indices narratifs

Dans certains textes, un indice plus ou moins subtil peut vous aider à déterminer la position d'un mot sur la Grille du Destin. De même certains textes vous alertent sur les risques encourus à faire (ou non) certaines actions. Il vous appartient de décider si vous souhaitez considérer la mise en garde.

Ex :

la maison.

Plus étrangement, sur la **PORTE**, la **CLEF** a été 'oubliée'. En y regardant bien, un fil minuscule de tégénaire\* la relie à une cage suspendue...



Il est probable que le Mot **CLEF** soit "sur" le Mot **PORTE**, sur la Grille du Destin. Mais la description manifeste d'un piège laisse présager de sombres conséquences si le Mot **CLEF** venait à être révélé...

## Consignes

Il existe plusieurs types de consignes parfois combinées entre elles :


- **OBLIGATOIRE** (en rouge) : appliquez la consigne et ses effets, si les conditions sont réunies.
- **FACULTATIVE** (en gris) : si vous le souhaitez, appliquez la consigne et ses effets, si les conditions peuvent être réunies.
- **CHOIX** (en rouge ou en gris) : choisissez **1 seule option** Ⓞ parmi celles proposées, si les conditions de cette option sont réunies.
- **Immédiate** (symbole ⚡ ou ⚡) : résolvez immédiatement la consigne avant toute autre action. Il n'est plus possible de la résoudre ensuite.
- **Permanente** (symbole ∞ ou ∞) : résolvez la consigne à tout instant de la partie. Conservez la carte en évidence, afin de bien résoudre l'effet permanent de sa consigne.

### ⚠ Important :

Une consigne peut être décomposée en plusieurs étapes, représentées par le symbole ➡ ou ➡. Suivez alors **chaque** étape dans l'ordre.

Si les conditions d'une consigne / étape ne sont pas réunies, ignorez-la.

## VOCABULAIRE

Le terme **défausser**  signifie "retirer définitivement du jeu". Il peut concerner une Carte Histoire, une Carte Héros, etc. L'élément est alors remis dans la boîte (sans être consulté) et ne peut plus être utilisé. Ses éventuelles consignes sont annulées. La mention "défaussez-moi" désigne la carte sur laquelle est inscrite la consigne.

**Note :** si une consigne **vous demande de défausser une Carte Histoire non révélée**, prenez alors la Carte Histoire dans le Présentoir et remettez-la dans la boîte **sans la lire**.

# DÉFIS

## AVANT PROPOS

Il n'est pas nécessaire de lire ce chapitre des règles avant que le cas ne se présente. Toutes les Cartes Défi ont une esthétique identifiable (voir ci-dessous). Lisez cette page lorsque le cas se présente à vous pour vous lancer plus rapidement dans l'aventure.

## Cartes Défi

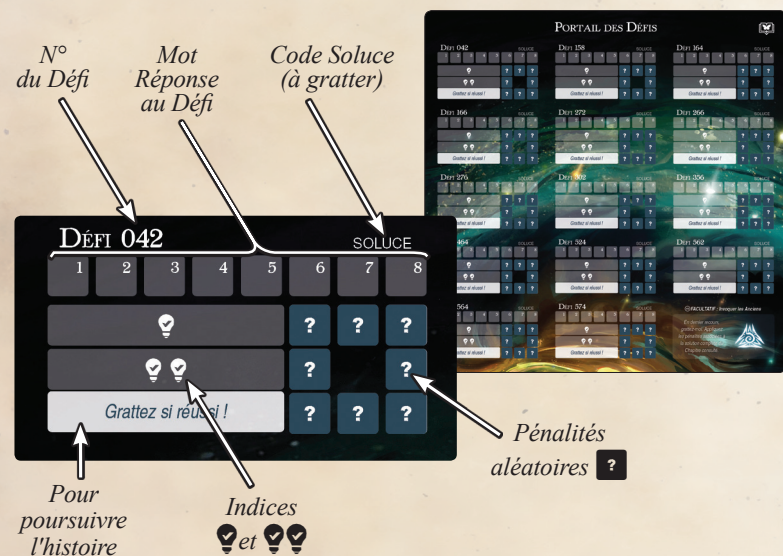
Les Cartes Défi divergent des Cartes Histoire. Lorsque vous prenez l'une d'elles, et sauf mention contraire, vous devez immédiatement la résoudre avant de poursuivre l'aventure.



## RÉSOLURE UN DÉFI :

Un Défi est une énigme dont la réponse est un mot usuel du dictionnaire d'un maximum de 8 lettres, mais potentiellement moins. Prenez alors le Portail des Défis et cherchez le bloc correspondant au numéro de votre Carte Défi.

## Portail des Défis



## Répondre au Défi

### 1. PROPOSITION : Prononcez votre réponse à voix haute.

Puis grattez, une case après l'autre, le Mot Réponse de gauche à droite.

- ✓ Si chaque lettre correspond bien à votre réponse, poursuivez jusqu'à avoir gratté les 8 cases (et voir 4.SUCCÈS ci-dessous).
- ✗ Si une lettre ne correspond pas à votre réponse, arrêtez immédiatement de gratter. Grattez alors 1 ? au choix. En-dessous se cache une case vide ou une pénalité : le plus souvent un 🌀 ou un ⌚, ou un 🛠️. Appliquez l'éventuelle pénalité puis cherchez une autre réponse.

### 2. INCERTITUDE :

Si vous avez un doute ou qu'aucune réponse ne vous vient, vous pouvez gratter la case 🕒 qui vous révèle un 1<sup>er</sup> indice. Grattez immédiatement 1 ? au choix, puis cherchez une réponse compatible avec cet indice.

Si besoin, grattez la case 🕒🕒 qui vous révèle un 2<sup>nd</sup> indice. Grattez immédiatement 1 autre ? au choix, puis cherchez une réponse compatible avec ces 2 indices.

🗨️ Conseil : la plupart du temps, le 2<sup>nd</sup> indice oriente très fortement sur la piste de la bonne réponse et si c'est un mot absent de votre vocabulaire, une recherche dans le dictionnaire devrait vous éclairer davantage.

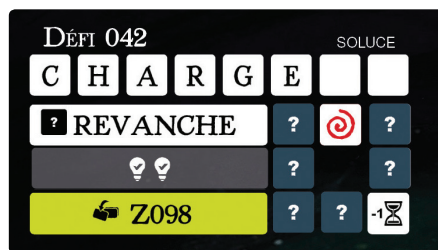
### 3. ABANDON :

Enfin, si malgré les deux indices, vous ne trouvez pas la réponse, grattez toutes les cases du Mot Réponse et 2 autres cases ? au choix.

### 4. SUCCÈS :

Puis, terminez par la case "Grattez si réussi !" du Défi pour révéler la prochaine Carte Histoire à prendre 📖.

Ex :



La réponse à l'énigme est **CHARGE**.  
Le grattage d'1 🕒 et 1 mauvaise réponse ont coûté 2 ?.  
L'aventure se poursuit en prenant **Z098**

## Soluce Défi

Les explications détaillées de chaque strophe et indice d'une énigme sont disponibles sur notre site internet.

Grattez le texte **SOLUCE** pour révéler le code unique à entrer sur la page : [www.perteetfracas.com/card](http://www.perteetfracas.com/card)



# NOTES MANUSCRITES

## Notes de Chapitre

The diagram shows a handwritten note card with three main sections:

- SOUFFLERIMES**: Contains the text "Dan & Wills". An arrow points to this section with the label "Noms des joueurs".
- INCARNATIONS**: Contains two rows of text: "ARYSTÉE A002 / A004" and "MELOES A006 / A008". An arrow points to these rows with the label "Nom et n° des Cartes Héros et Talent".
- INVENTAIRE**: Contains a table with one row filled: "PANIER" and "038". An arrow points to this row with the label "Nom et n° d'Item".

Small inset images show the physical card and a portion of the game board.

### SOUFFLERIMES :

Indiquez dans ce bloc le nom des joueurs de ce Chapitre.

### INCARNATIONS :

Le nombre de lignes indique le nombre de Héros qu'il est possible d'incarner pour le Chapitre. Après installation dans les Plateaux Héros, inscrivez dans chaque ligne le nom des Héros en jeu et les n° des cartes Héros / Talent associées.

Des Héros vous sont parfois imposés ; prenez alors les cartes correspondantes dans le paquet d'installation ou l'Étui de Sauvegarde.

**⚠ Important :** certains Héros ont des restrictions de Chapitre indiquées sur leur Carte Talent. Veillez également à ne pas installer 2 Héros avec une Tuile Talent identique.

### INVENTAIRE :

Ce bloc recense les Items<sup>\*</sup> acquis au cours des précédents Chapitres et qui servent de marqueur pour valider la réussite ou l'échec d'une action durant l'aventure. Avant de démarrer un nouveau Chapitre, reportez tous les Items encore présents dans l'Inventaire du Chapitre précédent.

Les Items de l'Inventaire, tout comme les granules (voir p.18), sont réputés être détenus par tous les Héros en jeu sans distinction de Zone.

Durant un Chapitre, une consigne peut vous demander de :

- **Ajouter** **aux Items :**  
Inscrivez son nom et n° associé pour en indiquer l'acquisition.
- **Retirer** **des Items :**  
Gomez son nom et n° associé pour en indiquer la perte.

\* **Le terme Item** désigne tout ce que les Héros en jeu sont réputés détenir. Il s'agit généralement d'objets, mais parfois aussi d'individus, de faits, d'informations...

# FIN DE CHAPITRE

La Carte Épilogue marque la fin d'un Chapitre.

- Calculez votre Score de Chapitre (voir p.19).
- Rangez les Cartes Histoire dans l'emplacement prévu.
- Rangez les Cartes Héros et Talent dans la boîte de jeu.
- Rangez tous les Plateaux Héros dans l'Étui de Sauvegarde.

# SAUVEGARDE

Vous pouvez stopper une partie à tout moment durant un Chapitre.

- 1 Empilez vos Cartes Histoire découvertes et non-découvertes dans le Présentoir à cartes, séparées par la cale de fond.
- 2 Empilez les Cartes Héros, Cartes Talent et vos Plateaux Héros en l'état (avec les tuiles dedans) dans l'Étui de Sauvegarde.

### Conseil :

Même si votre Chapitre ne nécessite pas les 3 Plateaux Héros, utilisez-les tous pour que l'ensemble soit ajusté à l'épaisseur de l'Étui de Sauvegarde.




## RÈGLES SPÉCIFIQUES

Cette partie des règles est exclusive à la saga *Le Souffle du Papillon*.  
Si vous jouez une autre saga, il n'est pas utile de les parcourir.


### Missions

Spécifique à cette Saga 

#### PREMIÈRE CARTE MISSION :

 Les Cartes Histoire avec ce drapeau vous indiquent qu'une nouvelle Mission se cache dans la même Zone. Seule la découverte de cette première carte permet de démarrer la Mission.

#### CARTES MISSION :

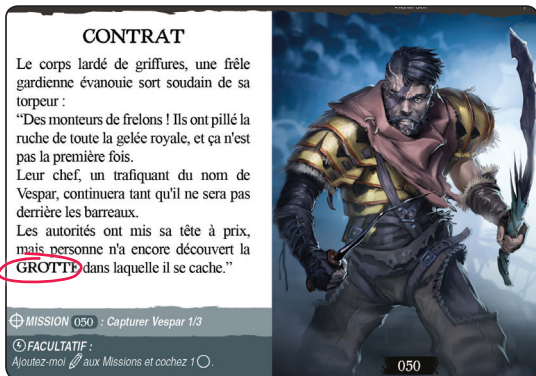
Certaines consignes comportent une Mission secondaire signalée par un fond gris-bleu. Mener la Mission à son terme permet de gagner des points supplémentaires, proportionnels au nombre de jalons  remplis.

Une Mission se poursuit grâce à un mot écrit en capitales noires dans le texte à trouver sur la Grille du Destin, **dans un Chapitre ultérieur**.

Ex :

Le prochain  
Mot Histoire de  
cette Mission est  
**GROTTE**.

Je recherche-  
rai ce Mot sur  
les prochaines  
Grilles du  
Destin.




**CONTRAT**




Le corps lardé de griffures, une frêle gardienne évanouie sort soudain de sa torpeur :

“Des monteurs de frelons ! Ils ont pillé la ruche de toute la gelée royale, et ça n'est pas la première fois.


Leur chef, un trafiquant du nom de Vesper, continuera tant qu'il ne sera pas derrière les barreaux.




Les autorités ont mis sa tête à prix, mais personne n'a encore découvert la **GROTTE** dans laquelle il se cache.”



 MISSION 050 : Capturer Vesper 1/3

 FACULTATIF : Ajoutez-moi  aux Missions et cochez 1 .


050

 **Conseil** : reportez les mots noirs de Mission et le n° de Carte Histoire dans la zone de prise de Notes (voir ci-contre) pour ne pas oublier vos Missions en cours. La relecture des cartes précédentes d'une Mission démarrée peut être salutaire pour s'en remémorer le déroulement.

Au début d'une Mission, ajoutez  celle-ci dans le bloc correspondant et à chaque nouvelle étape de la Mission, cochez  de nouveaux jalons .

Sur la dernière Carte Mission, une consigne vous invite à clôturer celle-ci pour transformer chaque jalon  en Point d'Utopie  additionnel.

Ex :


En clôturant la  
Mission 050, je  
convertis les 3  
jalons  en 3  
Points d'Utopie.



 MISSIONS 



N° 050      3

### Granules

Spécifique à cette Saga 



Les granules sont de petits comprimés de *pollenine*, une substance chimique exploitée par les Kelliens pour dompter les insectes et arthropodes. Elles sont aussi utilisées comme monnaie pour les échanges commerciaux.

Au verso de chaque grand Carton de Chapitre, un bloc permet d'inscrire le nombre de granules détenues par les Héros en jeu. Au début d'un Chapitre, reportez la valeur indiquée sur le dernier Carton de Chapitre joué. Durant un Chapitre, une consigne peut vous amener à ajouter  ou retirer  des granules. Effacez alors le nombre inscrit pour le remplacer par le nouveau.


Ex :



Carte correspondante.

 GRANULES	8

### Guides & Modulations

Spécifique à cette Saga 

Certaines consignes varient selon les Héros incarnés. Parfois c'est un Héros en particulier, mais le plus souvent, c'est l'appartenance à une Guilde qui fait varier l'histoire.

Référez-vous alors au pictogramme de Guilde présent à gauche sur la Carte Héros, ou au numéro du Héros le cas échéant.

Au dos des Cartons de Chapitre, les Modulations de Chapitre vous indiquent à l'avance quelles Guildes donneront lieu à des variations... positives ou négatives. Choisissez donc judicieusement vos Héros en début de Chapitre.

Ex :

Retournez-moi et grattez gratuitement les cases . Puis prenez

 **Modulations** :  Scar et  Moust.



**Note** : découvrez toutes les Guildes et leur histoire dans le Journal de Bord "Voyage en Terres Kelliennes".

## Feuille de Score

Spécifique à cette Saga

À la fin d'un Chapitre, évaluez votre réussite en complétant la Feuille de Score, au dos du Portail des Défis.

## Héros Disponibles

Spécifique à cette Saga

Quand vous gagnez un nouveau Héros avec ce symbole (dans cette Saga ou dans une extension), rangez les cartes Héros et Talent dans l'emplacement réservé au Présentoir et à l'Étui de Sauvegarde de cette boîte. Ajoutez alors les Héros gagnés dans le bloc HÉROS DISPONIBLES.

### Conseil :

Avant de démarrer un Chapitre, pensez à vérifier les critères d'évaluation des Points de Succès pour maximiser vos chances de les remporter.

Le choix des Héros installés peut également s'avérer décisif.

## Score de Chapitre

Spécifique à cette Saga

Chaque Chapitre rapporte des Points de Quête , différents Points de Succès sous certaines conditions, et des Points de Dystopie négatifs.

### POINTS DE QUÊTE

À la fin d'un Chapitre, la Quête Principale vous rapporte des Points de Quête, indiqués sur la Carte Épilogue.

### POINTS DE SUCCÈS :

- Nombre de Talents débloqués en fin de Chapitre.
- 5-8** Moins de 5 ou 8 révélés en fin de Chapitre.
- Aucun gratté sur les Défis joués en fin de Chapitre.
- 10-20** Moins de 10 ou 20 révélés en fin de Chapitre.
- 5** Au moins 5 non grattés en fin de Chapitre.
- 1** Maximum 1 carte non lue en fin de Chapitre.
- 4** 4 Missions inscrites dans le bloc Missions en fin de Chapitre.
- 12** Au moins 12 granules possédées en fin de Chapitre.
- Aucun révélé en fin de Chapitre.
- Symbole non révélé en fin de Chapitre.
- Nombre de encore visibles sur les Défis joués durant le Chapitre ( = 1 Point / = 2 Points).

	<b>8</b>	La valeur de chaque Point d'Utopie Bonus est indiquée dans sa case.
<b>+X</b>	<b>+2</b>	X équivaut au nombre d'occurrences du type de bonus/malus.

En les additionnant tous, vous obtenez le Score de Chapitre.

### POINTS DE DYSTOPIE

En cours de Chapitre, une Carte Histoire, un Défi ou la découverte de la case sur la Ligne de Tragédie peuvent vous imputer des Points de Dystopie. Ajoutez alors la valeur indiquée dans la case de la Feuille de Score.

## Fin de Saga

Spécifique à cette Saga

À la fin de la saga, cumulez tous les Scores d'Utopie (Chapitres & Missions) pour calculer votre TOTAL de la saga.

Plus ce Total est élevé, plus la fin de l'histoire est utopique.

# CRÉDITS

## Auteurs

Dan Thouvenot & William Aubert

## Editeur

Perte & Fracas

## Artistes

Leandro Di Terlizzi, Bastien Boulai,  
Alexandre Gimbel, Adrien Gion, Guillaume  
Weber, Tony Branza, Romain Mottier,  
Pierre-Yves Real, William Aubert.  
Couverture : Vincent Lefevre.

## Designers 3D

Olivier Megel, Thierry Lacoux  
Design grattoir : Pascal Lacraberie

## Développeur TTS

Benoit 'vvedge' Franchomme

## Playtests & Relectures

Merci à toute notre communauté pour les  
innombrables playtests et relectures.

# ERREURS FRÉQUENTES

## Déduction

- ◆ Mot souligné sur une carte = **toujours** 1 lettre en commun avec le Mot sur la Grille du Destin.
- ◆ Symbole | ou } sur une case de la Grille du Destin = **toujours** le début ou la fin d'un Mot.

## Grattage

- ◆ **Toujours** en s'éloignant du Mot d'Ancrage, une case après l'autre.
- ◆ **Toujours** autant que prévu par la forme des tuiles.
- ◆ Ne **jamais** s'ancrer à une lettre isolée ou un Mot incomplet.

## Ⓞ VOUS ÊTES BLOQUÉ(E)S !






- ◆ **Un mot sur une carte vous a échappé :**  
Passez en revue toutes les cartes déjà révélées.
- ◆ **Une consigne permanente a été oubliée :**  
Passez en revue toutes les cartes révélées qui possèdent un drapeau.
- ◆ **Une barre ou une accolade vous a échappé :**  
Vérifiez la grille du destin et si nécessaire regrattez proprement toutes les cases déjà grattées.
- ◆ **Un indice narratif vous a échappé :**  
Vérifiez chaque carte révélée.
- ◆ **Une consigne de Chapitre vous a échappé :**  
Vérifiez au dos du Carton de Chapitre.
- ◆ **Aucun indice au Défi ne vous a aidé :**  
Il est toujours permis de gratter les cases 1 à 8 au prix de 2 ?.
- ◆ **Un point de règle vous pose problème :**  
Rendez-vous sur [www.perteetfracas.com/oual/faq](http://www.perteetfracas.com/oual/faq)

### Toujours bloqué(e)s ?








Grattez la case  sur le Portail des Défis.

# ICONOGRAPHIE
















## GRILLE DU DESTIN

-  Case vide, rien ne se passe.
-  Arrêtez immédiatement de gratter si révélé.
-  Arrêtez immédiatement de gratter si révélé, puis grattez .
-  Grattage interdit, sauf mention expresse.






## LIGNE DE TRAGÉDIE

-  Case cachant une éventuelle pénalité.
-  Dès à présent, ajoutez +1  pour chaque  qui aurait dû être gratté.
-  Réduisez la plus grande Tuile Standard du Héros de 1 ou 2 cases.
-  Condamnez 1 Casier Action jusqu'à la fin du Chapitre.
-  Aucune pénalité.

## CARTES HISTOIRE

-  Obligatoire et immédiat.
-  Obligatoire et permanent.
-  Facultatif et immédiat.
-  Facultatif et permanent.
-  Suivez toutes les consignes dans l'ordre.
-  Choisissez une des options.
-  Prenez la carte indiquée.
-  Défaussez la carte indiquée.
-  Indication de Zone.
-  Utopie = point bonus.
-  Dystopie = point malus.
-  Au moins 1 Mot Pouvoir croise ce Mot.
-  Au moins 1  orthogonal à ce Mot.
-  Consigne permanente sur cette carte, à conserver.

## PORTAIL DES DÉFIS

-  1<sup>er</sup> indice = 1  au choix.
-  2<sup>nd</sup> indice = 1  au choix.
-  Pénalité aléatoire.

