

fil rouge

UN CURIEUX JARDIN

RETROUVEZ LE FIL DE L'HISTOIRE !

Pour 2 à 6 joueurs et joueuses
à partir de 10 ans

Un JEU DE LA GAMME FIL ROUGE
Un jeu de Julien et Tom Prothière
Scénario de Germain Winzenschark
Illustrations de Anne Heidsieck
Développement : Thomas Cosnefroy
Maquette : Supacat Axel Mahé
Edition : Kodama Games



Fil Rouge est une gamme de jeux narratifs aux règles simples. Coopérativement, vous plongerez dans une expérience inédite. À vous de retrouver le fil de cette histoire illustrée.

Les règles de Fil Rouge peuvent varier d'un scénario à un autre. Si vous avez déjà joué à l'un des jeux de la gamme, les changements à appliquer sont indiqués par ce symbole:

BUT DU JEU

Un Curieux Jardin 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**.

MATÉRIEL

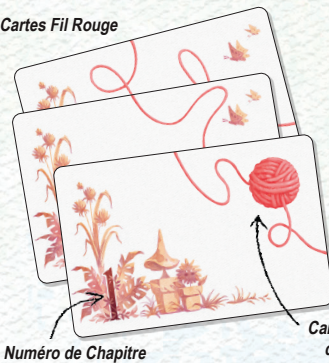
4 chapitres contenant chacun 16 cartes, réparties de la manière suivante :

- 1 carte d'Ouverture avec une pelote au dos
- 8 cartes Fil Rouge à distribuer en début de partie
- 4 cartes Découverte à piocher pendant la partie (avec les chiffres I, II, III et IV au dos)
- 3 cartes Résolution (avec les lettres A, B et C au dos)

1 carte Fin de partie



Cartes Fil Rouge



Carte Découverte



Carte Résolution



Un Curieux Jardin 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

1. Prenez le paquet de cartes du 1^{er} chapitre. NE REGARDEZ PAS LES CARTES AVANT DE COMMENCER A JOUER.

2. Sans les regarder, posez sur le côté :

- les 4 cartes Découverte (rangées pour être piochées par ordre croissant de I à IV)
- les 3 cartes Résolution A, B et C
- vos 3 jetons



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 8 cartes Fil Rouge, sans les révéler. En fonction du nombre de joueur-euses, tout le monde ne recevra pas forcément le même nombre de carte. Prenez-les en main, regardez-les mais ne les montrez jamais aux autres !



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 : chaque joueur·euse est libre de décrire et de jouer ses cartes quand il/elle le souhaite.

✎ DÉCRIRE SES CARTES

Vous pouvez dire tout ce que vous souhaitez à propos des cartes que vous avez en main. Faire une simple description, mimer un geste, interpréter la vie des personnages, ou même dire ce que vous ressentez : **tout est possible !** Les autres joueur·ses 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·e de vous peut choisir de jouer 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 !

- 🕒 Lorsqu'une carte est placée dans la *Frise*, son/sa propriétaire pioche immédiatement la prochaine carte *Découverte* disponible (I > II > III > IV). Vous pouvez aussi choisir de faire piocher une autre personne, quelqu'un qui n'aurait plus de carte en main, par exemple.

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



Note : même si vous n'avez plus de carte en main, vous pouvez toujours participer aux conversations et aux décisions du groupe.

LES JETONS

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

- ➡ 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 *Fin de partie*.

🚩 CONCLURE LE CHAPITRE

Lorsque les 13 cartes du chapitre sont posées, **la personne de votre choix retrace à voix haute le fil de l'histoire** pour vérifier ensemble que vous n'avez pas fait d'erreur. 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 !).

🌀 RÉOLUTION

Prenez les cartes *Résolution* A, B et C et révélez-les l'une après l'autre. Découvrez le bon ordre des 13 cartes en suivant le fil de couleur de haut en bas sur chacune des cartes.

- ➡ Commencez par révéler la carte *Résolution* A. Elle vous indiquera l'ordre des 5 premières cartes du chapitre. Les cercles 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 *Fin de partie*. 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 »



🌀 FIN DE L'HISTOIRE

À la fin du chapitre 4, consultez le tableau des erreurs sur la carte *Fin de partie* pour connaître votre évaluation sur ce scénario. Puis retournez cette carte pour découvrir une surprise bien cachée. :)