



**Invitation au voyage et à la découverte, À 2 PAS se joue à deux. Dans cette aventure narrative, tout a été pensé pour vous permettre de plonger dans les paysages et les ambiances de manière simple et intuitive. Quelle que soit votre expérience en matière de jeu d'aventure et de jeu de rôle (ou encore de randonnée), vous pouvez vous lancer tout de suite dans le récit interactif, sans préparation de partie.**

Dans À 2 PAS, vous sillonnez la France au fil de randonnées inspirantes, vous écrivez des cartes postales pleines de souvenirs pour garder le fil de votre histoire, et apprenez à mieux connaître votre partenaire d'aventure (à moins que ça ne soit vous que vous découvrez tout autant au fil de vos pas).

L'aventure se vit entre ami·e·s, en couple, en famille, le temps d'un trajet avec votre voisin·e de train avec qui vous avez sympathisé, votre partenaire de jeu. Peu importe qui vous accompagnera dans cette aventure tant que vous avez envie de créer des souvenirs avec cette personne. Prenez votre temps, jouez à votre rythme, il n'y a pas de mode d'emploi prédéfini.

***Garanti sans erreur de GPS ni prise de tête à la lecture des règles, ce jeu démontre que l'aventure n'est parfois qu'à un pas.***

11 parcs nationaux, 1 753 sites Natura 2 000, 53 biens inscrits au patrimoine mondial, 2 700 sites classés, 53 Grands Sites de France, 4 zones biogéographiques. Combien en avez-vous vus ? Visités ? Arpentés ?  
Faites-vous partie des 100 millions ? De quoi ? De touristes en France. Car oui, nous parlons bien de découvrir notre pays à travers ses lieux remarquables.  
Un pas après l'autre !



Assez de chiffres, assez de questions, il est temps de prendre la route et de découvrir ce qui vous entoure. Partez le sac léger, sans oublier carte, pique-nique et gourde, pour des aventures de quelques heures à la découverte de belles randonnées disséminées sur le territoire Français. Vous avez l'embarras du choix, en France ! Nos suggestions de trajets et d'itinéraires sont une invitation.

Afin de favoriser votre immersion, nous avons indiqué de véritables informations au début de chaque itinéraire. Vous saurez où vous mettez les pieds !

### De quoi avez-vous besoin ?

Des cartes postales à détacher au milieu du livre ou à photocopier soi-même.

Un dé à six faces (ou une application de lancer de dé, mais c'est plus sympa avec un vrai dé).

Un crayon ou un stylo.



## 1. Lecture et début de partie :

- ❖ La MJ donne le contexte de la journée en lisant l' *Atmosphère* à voix haute à la joueuse. Cette description plonge la joueuse dans l'univers de la randonnée du jour.
- ❖ La joueuse lance le dé et consulte secrètement le tableau des contraintes. Elle intègre cette contrainte dans sa réponse écrite.

## 2. Carte postale - Rédaction et validation :

- ❖ La joueuse rédige une carte postale courte, décrivant son vécu de la journée, en intégrant a contrainte secrète, tout en ajoutant des émotions, des observations ou des réflexions personnelles.
- ❖ Une fois la rédaction terminée, la joueuse remet sa carte à la MJ, qui la lit à voix haute.

## 3. Changement des rôles et continuité :

Les rôles s'inversent : la MJ devient joueuse et la joueuse devient MJ.

**À noter** : La deuxième phase du jeu commence avec la lecture de la deuxième *Atmosphère* et la rédaction de la carte postale par la nouvelle joueuse (celle qui incarne Sarah).

**Conseils** : Avant de commencer un nouvel épisode, chaque joueuse relit sa carte postale du jour précédent. Cela permet de continuer sa propre histoire en y intégrant des détails ou réflexions laissés en suspens.

**Important** : Chaque joueuse poursuit son propre récit, mais ne réagit pas directement à la carte postale de l'autre.

## Bonus de complicité

À la fin de la lecture de l' *Atmosphère*, la MJ lit la question Bonus de complicité à la joueuse, liée au lieu ou à l'expérience décrite. La joueuse, en écrivant sa carte postale, intègre la réponse à la question posée par la MJ. La MJ évalue la réponse et attribue 1 point si la réponse est exacte ou 0 si celle-ci n'est pas correcte, directement en notant le score sur la carte postale.

## Fin du jeu

1. Après les sept jours de jeu, chaque joueuse récupère les cartes postales qu'elle a écrites.
2. Les *Bonus de complicité* accumulés au cours des parties sont comptabilisés et permettent à chaque joueuse de se positionner sur le tableau suivant :

<b>Moins de 3 points</b>	Je crois qu'on a encore des sentiers à explorer
<b>Entre 3 points et 5 points</b>	Je te connais aussi bien qu'un bon chemin balisé
<b>Plus de 5 points</b>	Je pourrais écrire ton carnet de route



***La personne qui incarne Sarah est toujours la première à être MJ, elle est donc celle qui va lire la première Atmosphère de chaque jour.***

### **Apparence**

Petit carré dégradé, grands yeux clairs et démarche furtive : Sarah n'aime pas être celle que l'on remarque. Partisane de l'observation avant la réaction, elle sait se faire discrète dans la nature et prépare minutieusement ses sorties, qu'elles soient de quelques heures ou de plusieurs jours.

### **Tempérament**

Contemplative, réservée, prudente, Sarah n'est pas le genre de personne à prendre des risques inutiles ou à pousser ses limites par sens du défi.

### **Équipement**

Un sac à dos 24 litres pour la randonnée à la journée, des bonnes lunettes de soleil anti-UV, plusieurs applications de reconnaissance de la faune et de la flore sur son téléphone, une batterie solaire et des pastilles pour purifier l'eau.



*La personne qui incarne Elie est toujours la première à jouer, elle est donc celle qui va écrire la première carte postale de chaque jour.*

### *Apparence*

Avec ses cheveux en bataille, Elie a souvent l'air d'avoir pris une bourrasque en pleine figure. Le regard pétillant et espiègle, elle semble toujours avoir quelque chose à dire, un mot d'esprit qui ne demande qu'à sortir, une petite blague qui la démange ou une anecdote sur un obscur sentier qu'elle a arpenté il y a peu.

### *Tempérament*

Énergique, un brin têtue, drôle et taquine, Elie est de celles qui ouvrent le chemin dans une randonnée de groupe.

### *Équipement*

Des bâtons de marche, toujours plusieurs couches de vêtements dans son sac à dos en grosse toile militaire, acheté à l'Armée du Salut, une gourde cabossée, une paire de jumelles et un guide de la faune et de la flore de nos régions.

### **La MJ (Sarah) lit la carte Atmosphère :**

*Aujourd'hui, tu traverses une forêt dense où tu entends le chant d'oiseaux rares. Les rayons du soleil jouent à cache-cache entre les feuillages. Devant toi, un sentier sinueux t'invite à avancer. Au détour d'un arbre centenaire, tu remarques une plume colorée posée sur le sol.*

**Bonus complicité** : *Quel est mon animal totem ?*

### **La joueuse (Elie) lance le dé :**

Le résultat impose une contrainte qu'elle consulte sans la dévoiler à la MJ.

Elle obtient le chiffre 3 : *tu es distraite par les bruissements et perds de vue le sentier.*

### **La Joueuse (Elie) rédige sa carte postale :**

*Chère toi,*

*Aujourd'hui, j'ai traversé une forêt enchantée, un véritable écrin de vie. Les chants d'oiseaux m'ont accompagnée, mais, comme tu le sais, je suis facilement distraite. Alors que j'admirais une plume aux reflets irisés, je me suis égarée... C'est en retrouvant un pin majestueux que j'ai regagné ma route. Je crois que ton animal totem pourrait être le renard : vif, rusé, et toujours prêt à explorer des chemins inattendus.*

### **La MJ (Sarah) lit la carte à voix haute et attribue les points :**

*Bonne intuition, mais mon animal totem est en fait le loup. Je lui ressemble pour mon caractère loyal et courageux.*

Elle inscrit le chiffre 0 sur la carte postale car la réponse n'est pas la bonne.

**N'oubliez pas** : toutes ces règles sont des suggestions. À vous de les adapter à votre imaginaire et à votre manière d'écrire. Si vous souhaitez faire durer le jeu sur plusieurs jours, le temps d'écrire des cartes plus détaillées, libre à vous ! Si les questions des Bonus de complicité ne vous plaisent pas, vous pouvez tout à fait en inventer d'autres. Du moment que vous vous amusez, nous ne dirons rien.

