

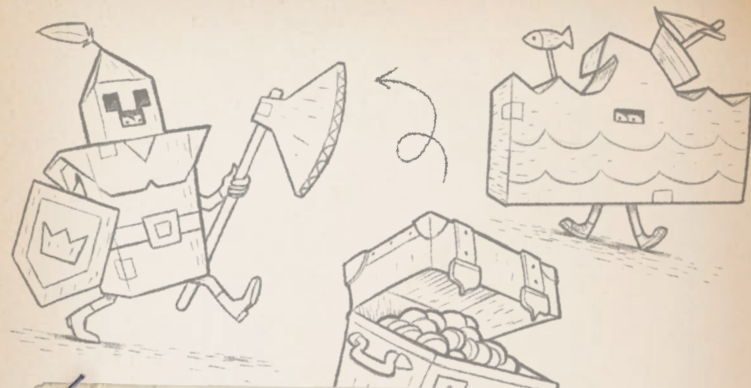


RÈGLES DU JEU

GRICHA GERMAN & QUENTIN GUIDOTTI

Illustré par OLIVIER DEROUETTEAU





BIENVENUE AU PETIT THÉÂTRE !

Ici, nous faisons un peu tout par nous-mêmes, souvent avec les moyens du bord, mais avec humour et entrain. Et vous allez même nous aider un peu... *Oui, vous !*

Avant et après chacune de vos parties, il y a un petit texte de théâtre à **lire à voix haute** pour toute la tablée. Nous vous recommandons de tout lire, y compris le nom des personnages et leurs attitudes écrites en **italique** (les fameuses didascalies). Vous pouvez même prendre des voix différentes pour chaque personnage !

Ceci étant, si vous préférez juste vous installer confortablement dans votre siège, nous vous invitons à scanner ce **QR code**, et à vous laisser guider par la **voix du narrateur**.



En dehors de cette utilisation, nous vous prions de bien vouloir éteindre vos smartphones pour le confort des comédiens et des comédiennes.

Et maintenant...

QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

LE NARRATEUR

Il était une fois,
un royaume paisible, une Princesse,
et l'Amour avec un grand A...
Vous connaissez la chanson.

Mais que se passe-t-il quand l'amoureux
est un Troll des collines ?!

Principe du Jeu

Le Petit Théâtre est un jeu coopératif où vous devrez collaborer pour mettre en scène une pièce de théâtre inédite. En utilisant des cartes **Personnage** et **Verbe**, vous allez former des phrases qui permettront aux comédiens et comédiennes d'accomplir des actions sur la scène.



Votre objectif : chaque scène est un petit puzzle que vous devez résoudre, afin de découvrir l'histoire de cette pièce en 3 Actes.

Matériel

- 1 livret **Prologue**
- 12 livrets **Scène**
(4 pour chacun des Actes I, II et III)
- 1 livret **Épilogue**
- 1 Règles du jeu



Mise en place

- 1 Prenez le livret de la scène en cours (ou le **Prologue** si c'est votre première partie) et placez les **tuiles Personnage** sur la scène, comme indiqué sur le schéma.



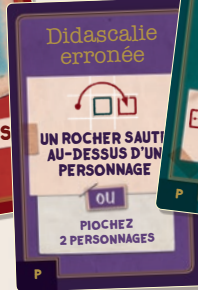
2



Tuiles
Personnage



Cartes



- 2 Prenez les **cartes Personnage**, **Coup de Théâtre** et **Verbe**, séparez-les en trois piles face cachée et mélangez-les !

Chaque carte Personnage est présente en un certain nombre d'exemplaires, indiqué en bas au centre de la carte



- 3 Distribuez à chaque joueur autant de carte Personnage qu'indiqué dans le tableau ci-contre (ne les montrez pas aux autres !).

Nombre de Joueurs	1	2	3	4
Cartes Personnage pour chaque Joueur	4	3	2	1

- 4 Distribuez 1 **carte Coup de Théâtre** à chaque joueur (2 cartes si vous jouez seul).

- 5 Piochez et révélez les 2 premières **cartes Verbe**. Placez-les face visible à côté de la scène.

Lorsque c'est fait, lisez à voix haute le **texte d'introduction** de la scène, puis votre **objectif**.

Comment jouer ?

Il n'y a pas de tour de jeu.

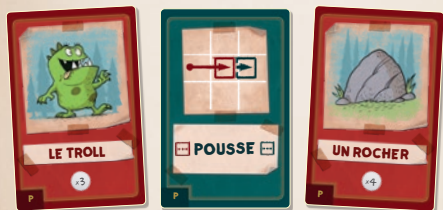
C'est à dire que chaque joueur décide librement du meilleur moment pour jouer ses cartes, sans respecter un ordre de tour précis.

Les joueurs peuvent communiquer sur leurs cartes en main et décident ensemble de la marche à suivre (il n'est toutefois pas permis de montrer ses cartes aux autres joueurs). Chaque joueur peut à tout moment, soit jouer une ou plusieurs cartes **Personnage**, soit jouer une carte **Coup de théâtre**.

A Jouer une ou plusieurs cartes **Personnage**.

Pour faire progresser la scène vers votre objectif, vous devez former des phrases.

Pour cela, jouez des cartes **Personnage** autour d'une carte **Verbe** visible. Ces cartes peuvent provenir de la main d'un même joueur, ou de deux joueurs différents.



Le Troll pousse un Rocher

Note : la plupart des verbes nécessitent 2 Personnages pour former une phrase (sauf pour «Utilise son pouvoir», où un seul Personnage est nécessaire).

Lorsqu'une phrase est complète :

- 1 Réalisez l'action décrite par la phrase en déplaçant les tuiles **Personnages** sur la scène.



- 2 Défaussez définitivement toutes les cartes utilisées pour former la phrase.

- 3 Chaque joueur pioche une nouvelle carte **Personnage** pour chaque carte qu'il a posée.

- 4 Révélez une nouvelle carte **Verbe**.

Attention : Vous ne pouvez pas former une phrase qui n'aurait pas d'effet sur la scène.

Si les pioches des cartes **Verbe** ou **Personnage** sont vides, essayez de terminer la partie avec vos cartes en main.

B Jouer une carte **Coup de Théâtre**.

Un joueur peut jouer une carte **Coup de Théâtre** lorsqu'il le souhaite et choisit une option :



Appliquer l'effet principal de la carte et interagir avec la scène

OU

Piocher 2 cartes **Personnage** (et ainsi agrandir sa main jusqu'à la fin de la partie).

La carte est ensuite défaussée.

Note : si une scène ne vous permet pas d'appliquer l'effet principal de la carte (parce qu'un élément est manquant par exemple), utilisez-la pour piocher.

Important : lors d'une partie, vous pouvez utiliser au maximum 2 cartes pour leur effet principal. Les autres vous serviront à piocher !



Fin de la scène



VICTOIRE

La scène est réussie si l'objectif est accompli. Lisez l'arrière du livret pour découvrir la suite de l'histoire et la préparation de la scène suivante.

Exemple :

3 Objectif



La Princesse est adjacente au Troll.



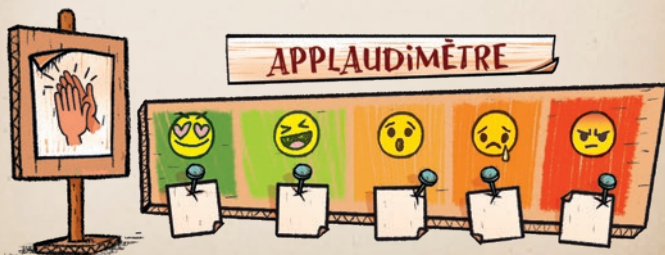
DÉFAITE

La scène est ratée si :

- Une condition de défaite du livret est atteinte.
- L'objectif de la scène est devenu impossible à atteindre. Quelques exemples : vous n'avez plus assez de cartes **Personnage** ou **Verbe**, vous ne pouvez pas former une phrase valide, ou l'un des personnages nécessaires n'est plus sur scène.

Vous pouvez **rejouer la scène** et tenter de la réussir... ou bien passer à la scène suivante comme si vous aviez réussi, et **rayer la case vide** la plus à gauche de l'applaudimètre ci-dessous.

Le public sera-t-il conquis
à la fin du spectacle ?

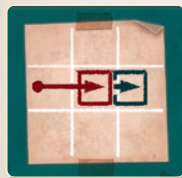


Phrases et verbes

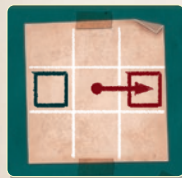
Les phrases permettent aux personnages de se déplacer sur la scène, et de réaliser des actions.

Quelques règles importantes :

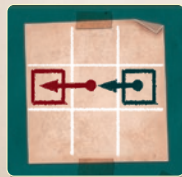
- Pour associer deux **Personnages** à une carte **Verbe**, leurs tuiles doivent être adjacentes sur la scène («adjacents» signifie que leurs tuiles sont côte à côte ou l'une au-dessus de l'autre).
- Les cases d'arrivée des personnages **doivent être libres**, sinon la phrase n'est pas valide.
- Aucun mouvement en diagonale n'est autorisé, toutes les phrases se résolvent «en ligne droite», dans la direction de votre choix.



Pousse : le **Personnage** qui agit décale un **Personnage** adjacent et prend sa place.



S'éloigne de : le **Personnage** qui agit s'écarte d'une case en ligne droite d'un **Personnage** adjacent.



Tire : le **Personnage** qui agit avance sur une case libre et emmène avec lui un **Personnage** adjacent.



S'approche de : le **Personnage** qui agit se déplace d'une case en ligne droite vers un autre **Personnage**. **Attention :** ce verbe fonctionne uniquement entre deux **Personnages** à une case de distance.



Échange avec : deux **Personnages** adjacents échangent leur position.



Mange : le **Personnage** qui agit prend la place d'un **Personnage** adjacent. La tuile de ce dernier est défaussée.

Oui, un Rocher peut manger la Princesse !



Utilise son pouvoir : le **Personnage** qui agit utilise son pouvoir.



Fait tourner : le **Personnage** qui agit déplace un **Personnage** adjacent d'un quart de tour sur sa droite ou sur sa gauche.



Sauter au dessus de : le **Personnage** qui agit se déplace sur la case située à l'opposée d'un **Personnage** adjacent.

Exemples de phrases valides

La Princesse tire le sapin



La Princesse fait tourner un rocher



Exemples de phrases non valides

Le Troll pousse le Sapin



La Princesse mange le Troll



Pouvoirs des personnages



Certains **Personnages** disposent d'un pouvoir spécial, indiqué sur leur tuile par le symbole . Ce pouvoir peut être activé en jouant les cartes **Verbe** ou **Coup de Théâtre** associées.



PRINCESSE

 Avance de 1 case

La Princesse se déplace d'une case en ligne droite, vers une case libre.



TROLL

 Mange 1 personnage

Le Troll prend la place d'un Personnage adjacent. La tuile de ce dernier est défaussée.



Précisions diverses et F.A.Q.

De nombreuses surprises vous attendent dans cette histoire ! Vous y croiserez des personnages avec de nouveaux pouvoirs et vous voyagerez probablement un peu aussi. Si jamais vous avez des questions supplémentaires qui ne trouvent pas réponse à vos yeux dans cette règle, rendez-vous sur la page internet dédiée grâce à ce QR Code !



Une pièce en 3 actes



La pièce de théâtre est divisée en **3 actes** de **4 scènes** chacun. Si vous souhaitez faire des pauses entre vos parties, nous vous conseillons de jouer chaque acte en entier et de vous arrêter avant de commencer le suivant. Votre expérience n'en sera que meilleure !



Rangement

Chaque carte ou tuile possède **une indication en bas à gauche** pour savoir de quel livret elle provient.



À la fin d'une partie, le dos du livret vous indique où ranger les cartes et tuiles que vous avez utilisées.



Lorsque rien n'est précisé, conservez les éléments (tuiles et cartes) pour la scène suivante.

Retirer et ranger

Remettez l'élément dans le livret auquel il appartient. Il ne vous servira plus jusqu'à la fin de l'histoire.

Glisser dans l'Acte X - Scène X

Glissez l'élément de jeu dans le livret concerné, sans sortir le livret de la boîte pour ne pas vous gâcher la surprise ! Cet élément sera de nouveau utilisable lorsque vous ouvrirez le livret en question.



Sauvegarder

Lorsque vous arrêtez de jouer à la fin d'une partie, rangez tous vos éléments de jeu dans le **livret du Prologue**, et insérez ce dernier **juste avant** la prochaine scène à jouer. Ainsi, vous retrouverez facilement où vous en étiez la prochaine fois.

Mise en place

Nombre de Joueurs				
Cartes Personnage par Joueur	4	3	2	1
Cartes Coup de Théâtre par Joueur	2	1	1	1



Rappels essentiels

Utilisez ce **QR Code** si vous souhaitez écouter **le narrateur** plutôt que de lire les textes.

- Si les pioches de cartes Verbe ou Personnage sont vides, essayez de **terminer la partie avec les cartes qu'il vous reste en main**.
- Au cours d'une même partie, **seulement 2 cartes Coup de Théâtre** peuvent être utilisées pour leur effet principal.
- Vous ne pouvez pas former de phrase qui n'aurait **pas d'effet** sur la scène.

Conseils

- Piocher 2 cartes Personnage grâce à une carte Coup de Théâtre vous permet d'agrandir la taille de votre main jusqu'à la fin de la partie.
- **La taille de la scène n'a pas de limites !** Toutefois veillez à ne pas trop éloigner les personnages les uns des autres, sous peine de ne plus pouvoir les rapprocher ensuite.
- Si l'un des personnages n'est **pas nécessaire à l'accomplissement de l'objectif d'une scène**, il peut tout à fait être mangé, ou pire... 

PS : N'oubliez pas, communiquer entre vous et vous organiser sont les clés de la victoire !