



RÈGLE DU JEU

À LA CROISÉE DES CHEMINS

À LA CROISÉE DES CHEMINS

— DYSTOPIE —



Le monde tel que nous le connaissons a disparu. Ne restent aujourd'hui que les ruines des bâtiments élevés par des civilisations pourtant millénaires. Ceux d'entre nous qui ont survécu à la catastrophe ont besoin d'un meneur, quelqu'un qui saura les aider à survivre et à reconstruire. Serez-vous de taille à relever ce défi ?

À la croisée des chemins : Dystopie est un jeu où vous construisez un monde, selon une série de scénarios post-apocalyptiques. Vous allez tenter de prendre la tête de la colonie des survivants en proposant des solutions face à des événements ou des dilemmes dans un monde où plus rien n'est comme autrefois. Lors de chaque phase du jeu, vous allez participer à la création d'un monde fascinant, celui où vous vivrez, entouré de personnages hauts en couleurs et de situations créées par les décisions que vous aurez prises.

Que ferez-vous si l'un de vos proches est infecté par un virus zombie ? Comment allez-vous vous cacher du vaisseau extraterrestre qui flotte au-dessus de la ville ? Et si quelqu'un vous demande de l'aide, comment savoir s'il s'agit d'un être humain ou d'un androïde ?

Qu'est-ce qu'une dystopie ?

Une dystopie est un univers alternatif imaginaire peuplé d'habitants qui vivent dans des conditions inhumaines suite à une catastrophe, une invasion ou l'intervention d'un pouvoir totalitaire.



CONTENU



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une faction et prend les deux jetons Faction correspondants **1**.

2. Mélangez les 30 cartes Question et formez une pile au centre de la table **2**.

3. Placez les jetons Vote **3** et le sablier **4** sur la table, à portée de tous.

4. Choisissez conjointement une carte Scénario (ou prenez-en une au hasard) **5**. Ensuite, trouvez les trois cartes Événement correspondantes **6** (marquées de la même image au verso) puis placez-les face cachée à proximité de la pile des cartes Question. Rangez les cartes Scénario et Événement inutilisées dans la boîte.

5. Placez le couvercle de l'urne sur la boîte de jeu pour former l'urne **7**. Le couvercle doit être aligné sur les cinq compartiments de la boîte. Il y a un compartiment pour chaque faction.

6. Donnez le marqueur Décapsuleur **8** à la personne qui a proposé de jouer au jeu. Le marqueur Décapsuleur identifie le premier joueur.



COMMENT JOUER

Le but du jeu est d'avoir collecté le plus grand nombre de voix à la fin du jeu. Tout au long du jeu, le groupe va être confronté à plusieurs questions et dilemmes. Pour obtenir des voix, vous devez convaincre les autres joueurs que parmi les réponses données, la vôtre est la plus cohérente, et la plus à même d'assurer la survie du groupe.

La partie se déroule en trois phases ; à partir de la deuxième, vous commencerez à voter. Lors d'un vote, chaque joueur, dans l'ordre de jeu, doit placer secrètement un jeton Vote dans le compartiment de la faction du joueur qui, selon lui, a donné la meilleure réponse à la situation donnée.

Il est interdit de voter pour sa propre faction.

Il n'y a pas de règles à proprement parler pour déterminer la meilleure réponse. Les critères peuvent être : la créativité, la cohérence, l'humour, celui qui a créé le meilleur personnage... chaque votant décide en son âme et conscience. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une fiction. Vos idées et discours n'ont pas à être représentatifs de ce que vous pensez vraiment dans la vie.

I. Première phase : Scénario

Pour commencer, le premier joueur doit lire à voix haute la description du scénario choisi, en indiquant le lieu et la population de la colonie. Ensuite, il doit lire la question initiale du scénario et y répondre. Sa réponse transforme immédiatement le monde que vous créez tous ensemble. Ensuite, son voisin de gauche répond à son tour.

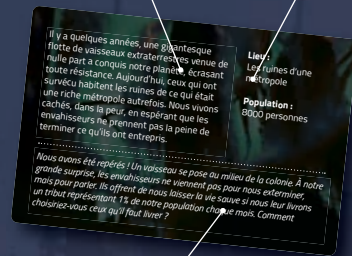
Répétez l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait proposé une réponse. Le joueur qui

se trouve à gauche du premier joueur reçoit alors le décapsuleur. Passez à la deuxième phase. **Lors de la première phase, il n'y a pas de vote.**

C'est lors de cette phase que vous construisez les fondations de votre histoire collective. Essayez de donner une réponse qui se détache des autres ; vous pouvez vous en servir pour créer votre personnage et le contexte qui l'entoure.

Description
du scénario

Lieu et
population



Question
du scénario

Structure d'une carte Scénario

II. Deuxième phase : Questions

Cette phase se déroule en une série de tours de votes, un pour chaque joueur. Lors de chaque tour de vote, chaque joueur doit donner une réponse à la même question, et voter pour la meilleure réponse.

Le joueur qui a le décapsuleur pioche trois cartes Question, les lit en silence, puis en choisit une à lire à voix haute. Il y répond ensuite immédiatement, suivi de son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait répondu. Ensuite, chaque joueur vote secrètement pour sa réponse préférée, en commençant par le joueur qui a le décapsuleur. Les deux cartes Question non retenues sont mises de côté face cachée.

Une fois que tout le monde a voté, le décapsuleur passe au joueur suivant (à gauche), qui à son tour pioche trois cartes Question, en choisit une, et lance un nouveau tour de réponses et de votes comme indiqué précédemment. La deuxième phase se termine lorsque chacun a pu lire une carte Question.

Vous pouvez réutiliser les réponses des autres joueurs, mais nous vous déconseillons de les commenter, copier ou contredire, pour des questions de rythme.

Lors de cette phase, chaque joueur doit rester cohérent d'une réponse à l'autre, et au regard de ce qu'il a dit lors de la première phase. Bien souvent, les premiers à répondre donneront les réponses les plus évidentes et il vous faudra vous montrer créatif. N'hésitez pas à proposer des solutions inédites ou étranges pour que la colonie s'adapte et survive.

III. Troisième phase : Événement

À la fin de la deuxième phase, le dernier joueur à avoir lu une question passe le décapsuleur à son voisin de gauche (qui était donc le premier joueur de la deuxième phase). Celui-ci prend au hasard une des trois cartes Événement, la lit à voix haute et y répond immédiatement, suivi par son voisin de gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait donné une réponse.

Ensuite, un dernier tour de vote a lieu. Cependant, cette fois, chaque joueur vote pour le candidat qui, sur l'ensemble des trois phases, s'est montré le plus convaincant (y compris lors de sa dernière intervention, pour la troisième phase). Pour ce vote spécifique, les joueurs doivent utiliser leur jeton Faction, qui comptera double, plutôt qu'un jeton Vote (voir page suivante).



Voyez cette phase comme la conclusion de votre histoire. Même si les cartes Événement peuvent placer votre colonie dans des situations inédites ou périlleuses, votre réponse doit tout de même tenir compte de ce que vous aviez dit lors des phases précédentes afin de former un ensemble cohérent.

DÉCOMPTE DES VOIX ET FIN DE LA PARTIE

Une fois que les votes sont terminés, ouvrez l'urne et comptez les voix exprimées pour chaque faction. N'oubliez pas que tout jeton Faction compte comme deux voix. Le joueur qui a rassemblé le plus de voix l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons Faction l'emporte. Si cela ne suffit pas, la victoire est partagée.

Le jeu prend toute sa saveur si vous le voyez comme un environnement permettant de créer des mondes pleins de vie, plutôt que comme un jeu d'opposition. Les joueurs profiteront davantage du jeu s'ils se sentent libres de prendre des risques pour créer une histoire captivante, plutôt que de viser la victoire à tout prix.

NOTES SUPPLÉMENTAIRES

Le sablier est fourni à titre optionnel et doit uniquement être utilisé si un joueur met trop de temps à répondre. Si vous déclenchez le sablier, le joueur doit donner sa réponse ou terminer son histoire avant que son temps ne soit écoulé.

Consultez l'exemple de jeu donné plus loin pour vous familiariser avec le jeu.

Si vous avez du mal à prendre vos marques, nous vous conseillons de penser à un personnage qui pourrait s'intégrer dans le scénario choisi par le groupe. Il existe déjà des dizaines d'univers dystopiques de science-fiction qui peuvent vous inspirer. Vous pourriez incarner un personnage caractériel prêt à tout pour sa famille, un prêtre grandiloquent persuadé que Dieu a puni les humains par un cataclysme, ou même un dictateur avide de pouvoir sur ce nouveau monde. N'hésitez pas à consulter l'exemple ci-contre.

EXEMPLE DE PARTIE A 3 JOUEURS

Cet exemple illustre le début d'une partie à 3 joueurs. Les histoires proposées sont simplement des références. La meilleure façon de découvrir le jeu est d'inventer vos propres histoires ensemble.

Première phase

Après avoir choisi le scénario et leur faction, Elena, Ursula et Isaac commencent la partie. Elena lit à voix haute le texte descriptif du scénario *Invasion extraterrestre*, puis pose la question initiale :

"Nous avons été repérés ! Un vaisseau se pose au milieu de la colonie. À notre grande surprise, les envahisseurs ne viennent pas pour nous exterminer, mais pour parler. Ils offrent de nous laisser la vie sauve si nous leur livrons un tribut représentant 1% de notre population chaque mois. Comment choisiriez-vous ceux qu'il faut livrer ?"

Elena, qui a le décapsuleur, doit parler en premier. Elle répond :

"Comme vous le savez, j'ai passé toute ma vie à étudier les travaux du Dr. McPherson – qu'il repose en paix – et surtout sa thèse universitaire mettant en avant des tests capables de mesurer le potentiel insoupçonné et non révélé qui réside dans chaque individu. Son programme n'a pas été testé, mais voici l'occasion de le faire. Je propose

que nous passions tous ce test une fois par mois. Ainsi, nous enverrons les plus mauvais éléments de la colonie comme tribut. Le Dr. McPherson serait fier d'une telle utilisation de son invention."

C'est maintenant à Ursula, qui se trouve à la gauche d'Elena, de parler :

"Je ne suis pas surpris de vous entendre parler de cette méthode soi-disant eugénique d'un autre âge. Depuis l'invasion, bien des choses ont changé. Par exemple, certains métiers, pourtant fort bien rémunérés autrefois, ont perdu tout sens et toute valeur. D'autres, que l'on méprisait jusque là, et qui n'étaient que faiblement payés, se sont révélés indispensables à la survie de notre communauté. Les plus riches se sont habitués à leurs privilèges et sont devenus de véritables sangsues pour la colonie. Nous n'allons pas sacrifier ceux qui veillent sur notre santé, qui cultivent la terre, ou qui élèvent nos enfants, pour sauver des individus qui n'accordent du crédit qu'à l'argent qu'ils ont amassé depuis tant d'années. Je propose d'étudier les contributions des plus riches d'entre nous : qu'ont-ils apporté à la communauté ? Les moins généreux devront être envoyés comme tribut."

Enfin, Isaac prend la parole :

"Nous ne sommes que 8 000 survivants ! Si nous sacrifions 1% de population par mois, notre colonie ne tiendra que quelques années. Vous ne voyez donc rien ? Ces extraterrestres veulent simplement se délecter de notre lente agonie, comme si nous étions des fourmis écrasées une à une dans notre fourmilière. C'est hors de question. Nous devons combattre, s'emparer de leur vaisseau, et nous rendre à Tunguska, la forteresse secrète. Notre colonie n'est pas encore morte, même si elle a souffert du cataclysme. Si tribut il doit y avoir, qu'il soit constitué de ceux qui refusent de combattre, ou font mine de vouloir sympathiser avec l'envahisseur".

Tous les joueurs ont maintenant répondu à la question initiale. La première phase est terminée. Elena passe le décapsuleur à Ursula, qui débute la deuxième phase.

Deuxième phase

Ursula pioche 3 cartes Question et en choisit une à lire à voix haute, défaussant les deux autres face cachée.

"Comment produire suffisamment de nourriture pour la colonie ?"

Elle répond :

"L'invasion extraterrestre n'a laissé que des ruines. Nous manquons de bétail et de conserves. Il reste un espoir, cependant : nos fermiers. Par le passé, ils étaient exploités par les riches, mais aujourd'hui, ils sont la clé de notre survie. Je suggère de créer des écoles pour qu'ils puissent enseigner leurs techniques d'agriculture en zone sinistrée. Ce n'est que par l'auto-suffisance et en donnant du pouvoir à la classe ouvrière que nous pourrons nous libérer de toute forme d'oppression, qu'elle soit extraterrestre... ou humaine."

C'est ensuite au tour d'Isaac :

"Je suis très sérieux. Voilà l'occasion de reprendre la main et de quitter cette ville en ruines. Éliminons les extraterrestres et utilisons nos caissons de congélation pour préserver leur corps. Ensuite, chargeons le vaisseau avec tout ce que nous pouvons, et filons ! Si nous tombons à court de provisions en cours de route... mangeons-les, eux ! Croyez-moi, faites abstraction de leur aspect visqueux et répugnant, et nous survivrons des semaines en nous rationnant. Je n'ai jamais goûté de tourte à l'extraterrestre ! Une fois à Tugunaska, nous pourrons nous régaler autour de festins dignes de ce nom!"

Enfin, Helena prend la parole :

“La nourriture n'est pas le cœur du problème. Le problème, c'est ce que nous désignons sous le terme de 'nourriture'. Notre système digestif peut tout à fait s'accommoder de nouveaux goûts, de nouvelles odeurs... mais qu'en est-il de notre conscience ?

L'acte de manger n'a pas à être une expérience agréable. C'est avant tout une question de survie, ce dont nous avons besoin pour continuer d'exister. Comme disait le Dr. McPherson, 'quand nous n'aurons plus de pommes, nous mangerons des vers'. Je pense que nous devons chercher de nouveaux moyens pour nous nourrir, comme des insectes par exemple : nous n'en manquons pas et c'est une source naturelle de protéines.”

Chaque joueur a maintenant répondu à la question : il est temps de procéder au premier

tour de votes. En commençant par le premier joueur, chacun exprime son vote dans l'urne. Chaque joueur doit placer un jeton Vote dans le compartiment de la faction du joueur qui a, selon lui, donné la meilleure réponse, sans rien dire de son choix aux autres.

Lorsque tout le monde a voté, le décapsuleur tourne d'un cran vers la gauche : c'est donc Isaac qui le reçoit d'Ursula. À son tour, il pioche 3 cartes Question, en choisit une à lire, et y répond immédiatement. Répétez l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait lu une carte Question (ici, il faudrait encore que Helena le fasse après Isaac).

Après quoi, la deuxième phase se termine ; jouez alors la troisième phase, avec la carte Événement.

RÉSUMÉ DES PHASES DE JEU

I. Première phase : Scénario

Le premier joueur lit la carte Scénario choisie puis répond à la question initiale. Le joueur qui se trouve à sa gauche répond à son tour, et ainsi de suite. Il n'y a pas de vote lors de la première phase.

II. Deuxième phase : Questions

Le décapsuleur passe au joueur suivant. Ce joueur pioche 3 cartes Question et en choisit une à lire à voix haute. Il y répond immédiatement. Le joueur qui se trouve à sa gauche répond à son tour, et ainsi de suite. Les joueurs votent ensuite pour la meilleure réponse. Ensuite, le décapsuleur passe au joueur suivant, qui à son tour pioche 3 cartes Question pour en choisir une, etc. et ce jusqu'à ce que chaque joueur ait lu une carte Question.

III. Troisième phase : Événement

Le décapsuleur passe au joueur suivant (il revient donc au joueur initial de la deuxième phase). Ce joueur pioche une carte Événement au hasard, la lit à voix haute, et répond à la question qui y est posée. Le joueur qui se trouve à sa gauche répond à son tour, et ainsi de suite. Enfin, chaque joueur vote pour son candidat préféré sur l'ensemble de la partie, en utilisant son jeton Faction.

Le joueur qui a amassé le plus de voix à l'issue de la partie (les jetons Faction comptent double) est le vainqueur.

Auteurs : Diego Burgos et Margarita Píno
Illustrations : Dmitry Vishnevsky
Règles : Simón Weinstein
Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Coordinateurs des tests : Eduardo Bravo et Jorge Larraín
Édition et développement : José Manuel Álvarez, Manuel Warner

Conception graphique et direction artistique : Laura Mena



Fractal Juegos
Villarrica 565,
Providencia
Santiago, Chile
www.fractaljuegos.cl



Tough Calls © 2021, Fractal Juegos SpA. Tous droits réservés.



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07-2021

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com