



7+
ans

2-7
joueurs

20+
min.

FR



STORY CHEST

Contenu : 100 cartes d'histoire, 42 jetons Clés, 1 plateau à bascule, 3 tuiles de base.

But du jeu

Entrez dans le monde des histoires et des fables ! Composez des histoires, des personnages et des rebondissements, pendant que les autres joueurs devinent où votre histoire mènera !

Mise en place

- Placez les 3 tuiles de base, puis le plateau à bascule dans la boîte
- Tournez le couvercle de la boîte de sorte qu'il couvre complètement le Coffre à Histoires vu d'un côté.
- Placez le Coffre à Histoire face au joueur en place de sorte que la boîte s'ouvre dans la direction de ce joueur.
- Mélangez les Cartes d'Histoire et placez la pioche à côté du Coffre à Histoires côté image retourné.
- Donnez à chaque joueur un ensemble de pièces d'1 couleur unique (1 clé, 2 clés et 3 clés, deux de chaque type).

Comment jouer

1. L'un des joueurs tire une carte dans la pioche, observe l'image sur cette dernière et choisit un détail pour que le joueur devant jouer à son tour raconte une histoire. Le joueur annonce le détail à tous les joueurs. La carte est remise sous la pioche.
2. Deux cartes sont tirées de la pioche et données au joueur. Le joueur choisit secrètement l'une d'entre elles pour raconter une mini-histoire, en utilisant le détail choisi sur la première carte. Ensuite, les cartes sont placées sur la table en face du Coffre à Histoires.

Maintenant, tous les autres joueurs peuvent deviner quelle est la carte que le joueur a choisie, décider quel jeton Clé (1, 2 ou 3 clés) parier et placer ce jeton sur le côté correspondant du plateau à l'intérieur du Coffre. Si vous êtes sûr de savoir quelle carte le joueur choisira, faites vos paris avec un jeton plus précieux ! Placez les jetons dans les cadres dorés !



Le Coffre à Histoires est caché du joueur à son tour, tandis que les autres joueurs placent leurs jetons sur le plateau à l'intérieur.

3. Le joueur qui joue annonce la carte qu'il a choisie et incline le plateau vers cette carte, faisant tomber toutes les pièces dans les emplacements à l'intérieur. Les jetons placés correctement tombent toujours dans l'un des emplacements latéraux.
 - Les pièces des mauvaises suppositions tombent dans l'emplacement du milieu et ne sont pas comptées à la fin de la partie.
4. Le joueur raconte à présent l'histoire et place la carte qu'il a utilisée sur la table en face de lui.
5. Pour commencer un nouveau tour, le joueur qui était le dernier du tour de rôle en tant que conteur pioche une carte et choisit un détail pour le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur tire ensuite une carte de la pioche et prend la carte qui n'a pas été choisie au cours de la partie précédente, et choisit l'une d'entre elles pour raconter l'histoire suivante.



Les jetons placés du mauvais côté tombent dans l'emplacement du milieu du Coffre à Histoires.

La fin de la partie

Lorsque les joueurs ont joué tous leurs jetons Clés, le jeu se termine. Chaque joueur comptabilise les clés sur les jetons qu'il a placés dans le Coffre (de chaque côté du Coffre), et c'est le joueur avec le meilleur score qui gagne la partie !

Jeu plus difficile

À mesure que vous en apprenez davantage sur le conte et que vous vous familiariserez avec de nouvelles histoires, vous pourrez rendre le jeu plus difficile en inventant des histoires qui relient plus de cartes (par exemple, quatre cartes).

Ensuite, le jeu est joué comme ci-dessus, mais après que le joueur a commencé l'histoire avec la première carte, le joueur suivant choisit la prochaine carte pour continuer cette histoire et les autres font leurs suppositions avec les jetons Clés, comme avant. Un détail pour commencer l'histoire est seulement choisi pour le premier conteur. Ensuite, la même histoire se poursuivra jusqu'à la fin de l'histoire !