





- But du jeu -

S'amuser en racontant un conte de fées. Le premier joueur qui parvient à utiliser toutes ses cartes **contes** et à conclure son histoire avec sa carte **dénoeuement** gagne la partie.

- Contenu -

- 105 ~~100~~ cartes **contes**
- 55 ~~50~~ cartes **dénoeuements**
- 1 livret de règles

- Éléments du jeu -

On distingue deux types de cartes : les cartes **contes** et les cartes **dénoeuements**. Au début de la partie, chaque joueur va piocher une carte **dénoeuement** et plusieurs cartes **contes**, en fonction du nombre de joueurs.

- Introduction -

Il était une fois... est un jeu dans lequel les joueurs racontent une histoire, à l'aide de cartes évoquant des éléments propres aux contes de fées. Un joueur devient le conteur et doit inventer une histoire, en s'inspirant des éléments qui figurent sur ses cartes **contes**, et tenter de mener son récit à la conclusion inscrite sur sa carte **dénoeuement**. Les autres joueurs vont essayer de l'interrompre avec leurs cartes, pour devenir à leur tour le conteur de l'histoire !

Les cartes **contes**

Famille
de la carte

Illustration

Élément de
l'histoire



Les cartes **contes** représentent une personne, un lieu, un objet ou une action qui va apparaître dans votre histoire. Elles sont classées par famille :



Les Lieux les endroits où les personnages vont se rendre et se rencontrer (exemples : "Un Palais" ou "Une Forêt").



Les Personnages les gens et les créatures qui interviennent dans l'histoire (exemples : "Une Reine" ou "Un Loup").



Les Événements ce qui arrive aux personnages pendant l'histoire (exemples : "Une Rencontre" ou "Une Dispute").



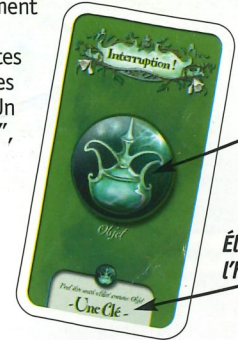
Les Objets les objets qui ont une importance dans l'histoire (exemples : "Une Épée" ou "Un Arbre").



Les Aspects l'apparence des personnages, des lieux ou des objets de l'histoire (exemples : "Heureux" ou "Déguisé").

Il existe également des cartes **contes** spéciales, appelées **interruptions**. Celles-ci ont une double utilité.

Comme les autres cartes, elles peuvent symboliser un élément du conte. Ce dernier n'est pas illustré : il est simplement inscrit en bas de la carte, mais peut être intégré à l'histoire normalement (par exemple, les **interruptions** vertes peuvent être jouées comme objets : "Un Cadeau", "Une Clé", ou "Un Arbre"). Mais surtout, les **interruptions** peuvent être jouées d'une autre manière, pour interrompre un joueur. Nous détaillerons comment plus loin...



Famille de la carte

Élément de l'histoire

Les cartes dénouements

Chaque carte **dénouement** énonce la conclusion d'un conte de fées. Les joueurs en reçoivent une chacun, et doivent faire au mieux pour diriger l'histoire vers leur **dénouement**.



Comment jouer ? -

Débuter la partie

Le joueur le plus âgé sépare les cartes **contes** des cartes **dénouements** en deux paquets distincts. Chaque paquet est alors mélangé et posé sur la table pour constituer deux pioches.

Chaque joueur pioche ensuite 1 seule carte **dénouement** et un nombre de cartes **contes** dépendant du nombre de joueurs :

À 2 joueurs	10 cartes contes chacun
À 3 joueurs	8 cartes contes chacun
À 4 joueurs	7 cartes contes chacun
À 5 joueurs	6 cartes contes chacun
À 6 joueurs	5 cartes contes chacun

La coutume veut que le joueur ayant la plus longue barbe commence à raconter l'histoire. Vous pouvez toutefois décider que ce sera le ou la plus âgé(e) ! Il ou elle doit entamer son récit par "Il était une fois..."

Déroulement de la partie

Le joueur qui a la parole raconte son histoire comme il le désire. *Il n'est en aucune façon limité par les cartes qu'il a en main.* Cependant, chaque fois qu'il mentionne dans l'histoire un élément figurant sur une de ses cartes, il peut la jouer. Il la place alors sur la table, face visible, s'il y a lieu à la suite des cartes précédemment jouées par les participants.

Attention : il est interdit de jouer plusieurs cartes d'un coup si les éléments qu'elles représentent ont été énoncés dans une seule et même phrase.

De plus, lorsqu'un élément est mentionné, il doit être d'une réelle importance dans l'histoire pour que sa carte puisse être jouée.

Exemples :

"... vous ne pourrez jamais tuer le roi maudit, car il vit dans un palais indestructible au sommet d'une montagne, dans un pays lointain..."

À cet instant, vous pouvez jouer la carte "Un Palais", "Un Roi" ou "Une Montagne", car chacun de ces éléments est important dans l'histoire. En revanche, vous ne pouvez pas jouer les trois !

"... alors il partit à la recherche de la montagne. Chemin faisant, il traversa de nombreux villages où il croisa des chevaux, une bergère, et des grenouilles mais également des êtres mystérieux comme des géants, et des girafes douées de parole. Il arriva enfin à la montagne..."

Vous ne pouvez pas jouer les cartes "Une Bergère", "Une Grenouille", "Un Géant" et "Un Animal parlant". Même si ces éléments ont été cités, ils ne sont pas importants dans cette histoire.

Le joueur qui a la parole poursuit son récit, jusqu'à ce qu'on l'interrompe, qu'il gagne ou qu'il décide de passer la main à son voisin.

Au fil du jeu, les cartes des différents joueurs sont alignées sur la table les unes à la suite des autres :



Déroulement du conte

Chacun peut ainsi, d'un coup d'œil, retrouver le fil de l'histoire.

Passer la parole

À tout moment, un joueur en mal d'inspiration peut décider de passer la parole à son voisin. Il se défausse alors d'une de ses cartes **contes**, au choix, puis en pioche une nouvelle. Le conte est ensuite repris par le joueur à sa gauche.

Interrompre un joueur

Lorsqu'un joueur a la parole, les autres participants peuvent l'interrompre de deux manières.

Dans les deux cas, le joueur interrompu pioche immédiatement 1 carte **conte** supplémentaire.

1 Si le conteur joue une carte, un autre joueur a le droit de l'interrompre en abattant une carte **interruption de la même famille** que la carte jouée. Par exemple, avec une carte **interruption-Objet**, un joueur peut interrompre le conteur s'il vient de jouer une carte **conte** de la famille des Objets. Lorsqu'une carte **interruption** est jouée ainsi, dans le but de récupérer la parole, l'élément de conte qu'elle pourrait représenter n'est pas pris en considération.

Après avoir joué son **interruption**, le joueur récupère la parole et devient le conteur, reprenant l'histoire là où elle a été interrompue.

2 Si le conteur mentionne un élément *faisant partie des cartes qu'un autre joueur a en main*, ce dernier peut l'interrompre. Il peut jouer la carte concernée et récupère la parole. Il devient le conteur, reprenant l'histoire là où elle a été interrompue.

Dans les deux cas, le joueur ayant récupéré la parole devra poursuivre l'histoire interrompue d'une manière logique et crédible.

Dans le second cas, les mots prononcés par le conteur n'ont pas besoin d'être exactement ceux de la carte par laquelle il est interrompu. On s'attache au sens général.

Exemples :

"... et elle s'endormit sous le chêne, au cœur de la forêt..."

Un joueur possédant la carte "Une Forêt" peut la jouer, interrompant et remplaçant ainsi le conteur.

"... le roi tomba alors amoureux de la fille du bûcheron. (Le conteur joue la carte "Ils tombent amoureux".) Ils se marièrent et, un an et un jour plus tard, elle lui donna un héritier..."



À cet instant, un joueur ayant la carte "Un Prince" ou "Un Enfant" peut la jouer et interrompre le conteur. L'héritier est à la fois un enfant et le fils du roi – donc le prince – même si le conteur n'a pas exactement utilisé ces termes.

Les joueurs n'ont pas le droit de faire une interruption en "anticipant" des éléments qui n'ont pas encore été énoncés.

"... alors qu'il traversait la grotte sur la pointe des pieds, il entendit le ronflement sourd d'un..."



Un joueur ne peut intervenir en jouant la carte "Un Monstre", le ronflement pouvant venir d'un ours, d'un magicien, ou même d'une rivière souterraine...

Si une interruption est contestée, les joueurs qui ne sont pas impliqués dans l'action règlent le litige par un vote à main levée. S'il n'y a que deux joueurs, réglez le litige à pile ou face

Si un joueur interrompt le conte et que cette interruption est jugée incorrecte, il doit se défausser de la carte jouée et piocher 2 cartes **contes** supplémentaires.

Si deux joueurs font une interruption en même temps, c'est le premier qui joue sa carte qui prend la main et devient le nouveau conteur. L'autre joueur défausse sa carte et en pioche une nouvelle.

Perdre le fil de son histoire

Si le joueur ayant la parole s'arrête dans son histoire pendant plus de 5 secondes, il perd son tour.

Son tour s'arrête également si son récit n'a plus de sens, s'il a perdu le fil de son histoire, s'il essaye de faire passer quelque chose de complètement stupide ou qui entre en contradiction avec un événement antérieur.

Les autres joueurs peuvent alors l'obliger à passer son tour. En cas de doute, faites un vote à main levée avec l'ensemble des autres participants, ou tirez à pile ou face si vous n'êtes que deux. Généralement, lorsque ce cas de figure se présente en cours de partie, le concert de cris qui le suit ne laisse subsister aucune équivoque !

Dans tous ces cas, le joueur qui perd la parole pioche 1 carte **conte** supplémentaire et le joueur à sa gauche devient le nouveau conteur.

Remarque :

Ces règles sont destinées à éviter les histoires absurdes, plus plaisantes et sans temps mort. Elles ne doivent pas être utilisées comme une tactique de jeu pour empêcher un joueur de gagner, ni être utilisées pour martyriser les plus jeunes, les plus timides ou des personnes ayant des problèmes de diction ou d'audition.



Fin de la partie

Lorsqu'un joueur joue sa dernière carte **conte**, il doit pouvoir conclure son histoire en deux ou trois phrases et jouer sa carte **dénouement**. Ce dénouement doit être satisfaisant et sensé. C'est la fin de l'histoire, le joueur gagne la partie !

Exemple :

"... la sorcière du village utilisa un de ses sorts, pour transformer le géant qui avait tout dévasté. Elle le transforma en un joli papillon, qui s'envola dans le ciel..."

Le joueur joue sa dernière carte **conte**, "Une Transformation". Puis il poursuit aussitôt son récit, pour remporter la partie en révélant son **dénouement** :

"... alors, le village fut reconstruit et la vie fut à nouveau prospère."

Si les autres participants jugent que le dénouement proposé n'est pas satisfaisant ou qu'il n'a aucun sens, alors le joueur doit piocher une nouvelle carte **dénouement** et 2 cartes **contes**. Le joueur à sa gauche récupère la parole, et la partie continue...

Remarque :



Nous vous recommandons de ne pas appliquer cette règle de manière trop stricte et d'être indulgent vis-à-vis des joueurs inexpérimentés ou jeunes. Une fin ne doit être refusée que si elle est totalement insensée.

- Extrait de partie -



Thomas, Pierre, Serge et Julie commencent une partie. Chaque joueur pioche 1 carte **dénouement** et 5 cartes **contes**. Le plus âgé, Pierre, prend la parole en premier :

Pierre : *"Il était une fois une vieille femme (il joue la carte "Une Vieille Femme"). Elle vivait dans un pays très pauvre où régnait un mauvais roi (il joue la carte "Un Roi"), qui écrasait son peuple sous les taxes. Tout le monde attendait la venue de quelqu'un qui les débarrasserait du roi, mais il n'y avait personne dans tout le royaume de suffisamment brave pour le faire. La vieille femme décida alors de trouver un héros pour l'aider. Elle se prépara et partit pour un long voyage..."*



(Serge joue alors la carte "Un Voyage" et devient le nouveau conteur. Pierre pioche une



carte **conte** et la partie continue.)

Serge : *"... après plusieurs jours, elle arriva dans un village (il joue la carte "Un Village"), elle y chercha un héros. Mais, lui dirent les villageois, le seul héros qu'ils connaissaient vivait dans un château, perché au sommet de la plus proche montagne (il joue la carte "Une Montagne"). La vieille femme commença alors à gravir les pentes de la montagne et après plusieurs heures de marche harassante, elle parvint au château. Elle tambourina à l'énorme porte, fermée à double tour (il pose la carte "Une Porte")..."*



(Thomas essaye de l'interrompre avec la carte "Une Rencontre", mais les autres joueurs décident que les deux personnages ne se sont pas encore rencontrés. Thomas défausse



donc sa carte "Une Rencontre" et pioche deux cartes **contes**. Julie continue son histoire.)

Julie : *"... Elle regarda donc à l'intérieur et surprit un homme assis à la table, complètement immobile. Elle l'appela par la fenêtre, mais il ne répondit pas. Elle décida alors d'ouvrir la fenêtre et d'entrer afin de voir si tout allait bien. Alors qu'elle franchissait le rebord de la fenêtre, une grenouille bondit de dessous la table et, à sa surprise, se mit à lui*



parler (elle joue la carte "Un Animal parlant"). La grenouille lui apprit qu'elle était la servante de l'homme assis à la table et qu'elle avait été transformée par une sorcière, en même temps que ce dernier avait été paralysé. La vieille femme réfléchit et décida... Je ne sais pas ce qu'elle décida", dit alors Julie.



"Je passe !"

(Julie se défausse d'une carte **conte** et en pioche une nouvelle, puis l'histoire est reprise par Thomas, assis à sa gauche. La partie continue...)

Remarque :

Il est possible qu'un joueur réussisse à abattre toutes ses cartes, achevant son histoire et gagnant la partie sans que les autres n'arrivent ou ne veuillent l'interrompre !

- Options de jeu -

Jouer avec des enfants

Lorsque vous jouez avec des enfants très jeunes, enlevez les cartes **interruptions** du jeu avant la partie. Cela simplifiera l'apprentissage des règles et les changements de conteur se feront néanmoins, grâce aux hésitations des uns et des autres.

Jouer entre joueurs de différents niveaux

Dans cette version, chaque joueur pioche 2 cartes **dénouements** et choisira la conclusion qu'il voudra, le moment venu. C'est une variante intéressante pour une première partie, ou pour favoriser des joueurs débutants face à des joueurs expérimentés qui, eux, ne piocheront qu'une seule carte **dénouement**.

Jouer plusieurs parties de suite

Le choix du premier conteur reste inchangé. Cependant, lors des parties suivantes, ce sera au joueur ayant fini avec le plus de cartes de commencer à jouer. Cela permet à des joueurs plus timides, ou dont les cartes s'accordaient difficilement à l'histoire précédente, de pouvoir contrôler le conte suivant, au moins en début de partie.

Jouer plus tactique

Si vous êtes le conteur et que vous passez la parole, vous pouvez alors vous défausser de votre carte **dénouement** plutôt que d'une carte **conte**, puis en piocher une nouvelle. Si vous le faites, vous devez également piocher 2 cartes **contes** supplémentaires.

- Crédits -

- **Directeur de collection** : Guillaume Gille-Naves
- **Direction artistique** : Igor Polouchine
- **Création** : Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis
- **Couverture et illustrations** : Stéphane Poinso
- **Pictos** : Florence Magnin
- **Remerciements** : Alex Klesen, Nicole Lindroos, Stéphane Burat et G.E. Ranne
- **Équipe de test** : Igor, Isabelle, Victor, Tatiana, Jef, Tara, Corinne, Tiphaine, Pierre, Emily, Karim, Hélène, Guillaume, Marie, Toussaint, Christophe, Virginie, Laurent et Elliot
- **Correction** : Nicole Chiaverini
- **Distribution** : Play Factory

Play Factory

75, rue Compans - 75019 Paris - France

Tél. : 01 42 49 77 00

Email : ggn@playfactory.fr

Infos et FAQ : www.playfactory.fr



© 2006/2007 John Nephew. Tous droits réservés. La version anglaise de ce jeu est éditée par Trident, Inc., DBA Atlas Games.
Les visuels des cartes sont © 2006/2007 Play Factory. Tous droits réservés.
Cette œuvre est protégée par les lois internationales de protection industrielle et ne peut pas être reproduite dans sa totalité ou en partie sans autorisation écrite de Play Factory.

Édité en langue française par
Play Factory, sous licence
Atlas Games.

ATLAS
GAMES

