








BUT DU JEU

Fil rouge est un jeu coopératif. Vous devez retrouver le fil de l'histoire et remettre en ordre, dans la *Frise*, les cartes qui vous ont été distribuées.

MATÉRIEL


- 1 Carte d'*Ouverture* avec  au dos.
- 12 Cartes *Fil rouge*. Dont deux marquées  au dos.
- 3 Cartes *Résolution* avec  ,  et  au dos.
- 2 Cartes *Fin* avec  et  au dos.

Fil Rouge nécessite l'usage de 3 Jetons. Nous vous invitons à dénicher 3 petits éléments, agréables au toucher, pratiques à poser sur une carte, pour faire office de *Jetons* durant la partie.

Ainsi, c'est un bout de chez vous qui s'invitera dans cette histoire.

MISE EN PLACE


1. Posez sur le côté sans les regarder, face cachée, les 3 cartes *Résolution* et les 2 cartes *Fin*.

2. Révélez au centre de la table la carte  et posez les 3 *Jetons* non loin. Cette carte d'*Ouverture* est le point d'ancrage de l'histoire. C'est par celle-ci que vous commencerez à reconstituer le fil du récit. À noter qu'elle n'est ni la première, ni la dernière carte de l'histoire.

3. À côté de la carte d'*Ouverture*, posez la carte avec une flèche (au verso de la carte d'introduction). Choisissez son orientation. Elle vous servira de "mémo" pour le sens du déroulement de l'histoire.

4. Sans les regarder, distribuez équitablement les 12 cartes *Fil rouge* une par une.

SPÉCIFICITÉ À 2 JOUEURS

Posez les deux cartes  sur le côté, face visible. Les 10 cartes *Fil rouge* restantes sont distribuées équitablement et une par une. Ces deux cartes ainsi révélées sont communes aux deux joueurs. Elles devront être placées dans la frise comme les cartes que vous avez en main (voir **TEMPS DE JEU**).

TEMPS DE JEU

Regardez vos cartes mais **ne les montrez jamais** aux autres. En revanche, vous pouvez **dire, raconter et/ou décrire ce que vous voulez** à propos des cartes que vous avez en main.

Le petit conseil des Auteurs

" Nous vous invitons à décrire vos cartes distinctement et à témoigner de ce que vous ressentez, de ce que vous imaginez que les personnages sont en train de vivre. Il est également conseillé de se poser des questions les uns les autres. "

Quand vous le souhaitez, dans le but de reconstituer l'ordre de l'histoire, l'un de vous peut poser dans la *Frise* une de ses cartes (ou l'une des cartes communes si vous jouez à 2) face visible, **juste avant** ou **juste après** l'ensemble des cartes déjà posées (et donc jamais entre deux cartes ; voir **LES JETONS**).



ATTENTION, une fois qu'une carte est posée dans la *Frise*, elle ne pourra plus être déplacée.

LES JETONS

À tout moment, vous pouvez poser un *Jeton* sur une carte déjà jouée. Ce *Jeton* est laissé sur la carte jusqu'à la résolution.

Jusqu'à la Résolution, une carte avec *Jeton* peut être déplacée et/ou insérée à l'emplacement de votre choix, sans tenir compte des règles de pose expliquées à la Page 3.

Lorsque toutes les cartes ont été posées dans la *Frise*, vous pouvez passer à la résolution.

Retirez alors les 3 jetons de la frise. Vous ne pourrez plus les utiliser.

Le petit conseil des Auteurs

" Lorsque toutes les cartes ont été posées dans la Frise, nous vous conseillons de retracer ensemble le fil de l'histoire afin de vous assurer que vous êtes tous d'accord avant de passer à la résolution.

C'est le dernier moment pour utiliser vos éventuels jetons restants ! "

RÉSOLUTION

1. Révélez la première carte *Résolution* **I**, et vérifiez si l'ordre que vous avez proposé est bien celui de l'histoire.

a Si les cartes sont dans l'ordre passez au point suivant (2).

La carte *Résolution* est validée.

b En cas d'erreurs, remettez les cartes dans l'ordre indiqué par la carte *Résolution*.

Puis réorganisez, comme vous le souhaitez, les cartes restantes avant de passer au point suivant (2).

La carte *Résolution* n'est pas validée.



2. Faites de même avec les cartes *Résolution* **II** et **III**.

Les cartes *Résolution* validées sont conservées, celles avec erreur(s) sont défaussées (ou remises dans la boîte).

FIN

Enfin, comptez le nombre de cartes *Résolution* que vous avez validé durant la partie.

En fonction de ce nombre, la fin sera différente. Récupérez une carte *Fin* selon votre résultat :

- Vous avez validé 3 cartes *Résolution*, prenez la carte .
- Vous avez validé moins de 3 cartes *Résolution*, prenez la carte .

Un jeu de **Julien et Tom PROTHIÈRE**
Édité par les **Lumberjacks**

VIEUX CHÊNE

Scénario de Julien PROTHIÈRE, illustré par Anne HEIDSIECK

lumberjacks-studio.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr