

LA FORET TORTUEUSE



Un jeu de cartes de fantaisie post-coloniale : Une réimagination de une année de répit.

Par Mark Díaz Truman et Avery Alder Mcdaldno et le design par Jules Silver

Chapitre Un :

Rassemblement

En tant qu'animateur, lisez l'intégralité de ce livre et accomplissez les tâches décrites dans ce chapitre avant d'inviter les autres à se joindre à vous. dans ce chapitre avant d'inviter les autres à vous rejoindre à la table.

Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un jeu de dessin de carte. Vous explorez collectivement les luttes d'une communauté de monstres, essayant de se reconstruire et de guérir après avoir chassé les occupants humains. humains. C'est un jeu sur la communauté, les choix difficiles et la décolonisation. Lorsque vous jouez, vous prenez des décisions concernant la communauté, décisions qui sont enregistrées sur une carte qui évolue constamment. enregistrées sur une carte qui évolue constamment. Certaines parties de la carte sont littéralement cartographie littérale, tandis que d'autres parties sont symboliques. Les joueurs travaillent ensemble pour créer et communauté, mais ils se font aussi l'avocat du diable et introduisent des problèmes et des tensions dans le jeu. et des tensions dans le jeu.

Fournitures

La forêt tortueuse nécessite 2 à 4 joueurs et 2 à 4 heures de jeu.

Il nécessite en outre :

- Une feuille de papier vierge de format lettre
- Des crayons, des gommes et plusieurs fiches.
- Six dés (les plus petits sont préférables)
- 20 jetons de mépris (éventuellement des pierres ou des perles de verre)
- Un jeu de cartes à jouer ordinaire
- L'Oracle (qui comprend une page de cartes de référence)

Préparation de votre espace

Une certaine préparation est nécessaire avant de pouvoir enseigner La forêt tortueuse à d'autres personnes. Commencez par débarrasser votre table ou votre espace de jeu de tout objet inutile. Visez un environnement minimal.

Séparez le jeu de cartes en quatre couleurs (représentant les quatre saisons). Placez chaque dans une pile séparée. Placez la feuille de papier vierge au centre de la table. Elle deviendra la carte de votre région. Autour d'elle, disposez le reste des fournitures : les crayons, les dés, les jetons de mépris, les cartes récapitulatives et les fiches.

Sur une fiche, inscrivez les titres de deux colonnes - Adoptions et Tabous. Sur une deuxième fiche, écrivez le titre Noms.

Une année fugace

Une partie complète de La forêt tortueuse dure généralement de 3 à 4 heures, temps d'enseignement compris. Si vous préférez jouer une partie plus courte, vous pouvez le faire avec cet ajustement : avant de jouer, retirez 4 cartes de chacune des couleurs (qui représentent les saisons). Veillez à retirer la dame de carreau (été) et à garder le roi de pique (hiver) des les cartes avec lesquelles vous jouez.

Chapitre Deux :

Enquête

En tant qu'animateur, vous lirez le texte régulier de ce chapitre à voix haute au groupe, en suivant les instructions écrites dans le manuel. au groupe, en suivant les instructions écrites en italique.

L'histoire d'ouverture

Lisez à haute voix.

Pendant longtemps, notre maison monstrueuse a été occupée par des humains envahisseurs. Aujourd'hui, enfin, nous les avons chassés, et il nous reste ceci : une année de paix relative. Une année de calme, avec laquelle nous pourrions démanteler leurs colonies et reconquérir nos terres. Venez sur Hiver, une bande de héros va arriver et nous pourrions ne pas survivre à la rencontre. C'est à ce moment que le jeu se terminera. Mais nous ne le savons pas encore. Ce que nous savons, c'est que maintenant, en ce moment, nous, les monstres, avons l'opportunité de guérir et de et de découverte de soi dans notre forêt tortueuse, loin des yeux des humains.

Explication des outils

Commençons par nous familiariser avec nos outils :

- *Montrez la page blanche.* C'est notre carte. Avant de jouer, nous allons établir une partie le paysage et les monstres qui y vivent. Au fur et à mesure que nous jouerons, nous mettrons la carte à jour pour refléter les nouvelles découvertes, les conflits et les opportunités. Certaines parties de la carte seront cartographie littérale et d'autres parties seront symboliques. Nous essaierons d'éviter d'écrire mots sur la carte, mais les symboles courants sont acceptés. Tout au long du jeu, nous serons tous chargés de dessiner sur cette carte. Il est possible de C'est normal de dessiner mal ou grossièrement, mais nous allons tous dessiner.

- *Montrez les dés.* Ce sont des dés de projet. Quand un monstre commence un projet, nous allons nous en placerons un sur la carte pour noter combien de semaines il faudra pour le terminer. Chaque semaine, ils diminuent d'une unité. Quand un dé atteint zéro, le projet est terminé.
- *Montrez les jetons de mépris.* Ce sont des jetons de mépris. Ils représentent toute les tensions et les frustrations qui pourraient survenir entre nos monstres.
- *Montrez la carte de résumé.* Il s'agit d'une carte récapitulative. Elle nous rappelle ce que nous devons faire chaque semaine de La forêt tortueuse, et dans quel ordre.

Explication du jeu de cartes

Les saisons sont :

- Printemps : Coeur ♥
- Été : Carreau ♦
- Automne : Trèfle ♣
- Hiver : Pique ♠

Montrez les quatre couleurs à tour de rôle, et expliquez qu'elles correspondent aux quatre saisons. En prenant la pile de piques, montrez à tout le monde le roi de pique.

Lorsque cette carte sera tirée, la partie sera terminée. Cela peut arriver à n'importe quel moment de l'hiver.

Mélangez les piques et placez-les face cachée sur la table. Mélangez les trèfles et placez-les par-dessus. Répétez avec les carreaux, et enfin avec les cœurs. Pendant que vous mélangez chaque couleur, rappelez au groupe sa saison.

Qui sommes-nous ?

Nous avons tous deux rôles à jouer dans ce jeu. Le premier est de parler au nom des membres de cette communauté, et de se soucier de leurs destins individuels et collectifs... Le second est de présenter des dilemmes de manière impartiale, de provoquer des situations difficiles et de voir ce qu'il en ressort. La forêt tortueuse nous demande d'évoluer entre ces deux rôles. deux rôles.

Le jeu nous demandera de parler en tant que divers monstres de la communauté, et d'agir en leur nom. actions en leur nom. A chaque fois que nous le ferons, nous indiquerons quel

monstre nous nous parlons ou agissons. Dans le cadre de ce texte, le terme “monstre” peut désigner soit un monstre unique ou un groupe de monstres plus petits qui vivent ensemble. Lorsque vous introduisez un monstre sur la carte, rappelez-vous qu’il doit être capable de communiquer et d’agir, même si cela n’est pas clair. et d’agir, même si c’est de manière peu claire ou par des moyens magiques.

Nous ne devons pas avoir l’impression qu’un seul point de vue appartient à l’un d’entre nous, et sommes invités à parler au nom de différents monstres au cours du jeu. En En faisant explicitement appel aux acteurs et aux points de vue des monstres, The Deep forêt tortueuse nous permet d’explorer la façon dont les individus façonnent les communautés, ainsi que la façon dont les individus font face aux cicatrices de l’occupation. les individus font face aux cicatrices de l’occupation.

Nous aurons également l’occasion d’introduire des problèmes auxquels la communauté devra faire face à la suite de l’occupation. à la suite de l’occupation. Cela se produira souvent lorsque nous tirerons cartes ou en utilisant l’action Découvrir quelque chose de vieux. En introduisant de manière impartiale dilemmes, puis en retournant à notre autre rôle de membre de la communauté, nous créons de la tension et donnons l’impression que les luttes de la communauté sont réelles. S’il y a un problème vous vous battez avec dans la vie réelle (comme si un espace peut être vraiment sûr), introduisez des des situations qui la remettent en question.

Esquisser l’occupation

Avant de commencer le jeu, nous devons établir la nature de l’occupation et l’impact durable qu’elle a eu sur la société. l’impact persistant qu’elle a eu sur la région. Nous commençons par une brève discussion (qui prend quatre minutes au maximum) sur ce que les humains ont construit ici pendant l’occupation. Il peut s’agir simplement de quelqu’un qui dit : “Pourquoi pas un avant-poste militaire et des baraquements ? et des baraquements militaires” et que tout le monde acquiesce.

Une fois que la nature générale de l’occupation a été décidée, nous choisissons un joueur pour dessiner un point de repère notable que les humains ont construit pendant l’occupation. joueur pour dessiner un point de repère notable que les humains ont laissé derrière eux. Cela peut être un phare, une statue géante ou une église en brique. Il est préférable de garder ce dessin petit et simple. Ensuite, les autres joueurs délimitent les frontières de l’occupation. occupation. Il peut s’agir de plusieurs rectangles pour représenter des champs clôturés, ou d’une large forme trapézoïdale pour représenter un terrain. des champs clôturés, ou une large forme trapézoïdale pour représenter un village humain. Ces frontières ne sont pas un inventaire exhaustif de l’occupation, mais plutôt un point de départ pour comprendre son impact.

Un joueur doit présenter un point de repère, puis les autres joueurs doivent délimiter les frontières de l'occupation, avant de poursuivre.

Présentation des monstres

À ce stade, chacun d'entre nous doit présenter un monstre et nous parler brièvement de son nid ou sa demeure. Lorsque nous présentons notre monstre et sa demeure, nous devons ensuite dessiner notre contribution sur la carte. Ces croquis doivent être bruts et simples, laissant beaucoup d'espace vide pour des ajouts pendant le jeu. Nous présentons chacun un monstre de cette façon, mais il est entendu qu'il y a d'autres monstres dans notre communauté, peut-être une demi-douzaine de monstres qui peuvent être ajoutés. notre communauté, peut-être une demi-douzaine qui ne sont pas encore nommés.

Par exemple, un groupe peut décider de jouer dans l'ombre d'une tour de sorcier. d'une tour de sorcier. Le premier joueur présente un monstre : "Très bien, une bande de kobolds, les Eidoo, ont élu domicile dans les anciennes écuries." Le joueur suivant ajoute : "Un ogre des collines, Tezog, vit dans la carrière à quelques pas de la tour. tour." Le troisième joueur ajoute : "Un groupe de lutins appelés les Wisps a sculpté plusieurs arbres plusieurs arbres à la lisière de la clairière pour en faire un nid." Le dernier joueur dit : "Une boule de lumière rayonnante a élu domicile à l'étage inférieur de la tour. Elle communique avec des sentiments, mais les autres monstres l'appellent Sol." Au fur et à mesure que les détails sont ajoutés, les joueurs les dessinent sur la carte. Notez les noms sur votre fiche.

Chacun doit présenter un monstre et l'ajouter à la carte avant de poursuivre.

Adoptions et tabous

Ensuite, nous déclarons chacun un vestige important laissé par les humains, quelque chose que nous aurions pu adopter ou déclarer tabou après l'occupation.

Voici quelques exemples :

- aqueducs et canaux
- un orbe sombre de vision lointaine
- un mémorial humain
- des animaux domestiqués
- les cultures et les champs

Identifier un vestige humain le rend à la fois étranger et important. Si vous choisissez "métaux

d'alliage", vous indiquez que les monstres n'avaient pas accès à cette à cette technologie avant l'occupation et que ce vestige pourrait avoir une certaine utilité ce vestige maintenant.

En tant que groupe, nous choisissons maintenant l'un de ces vestiges pour être une adoption. Il est Il est répertorié sur la carte d'index sous Adoption, et celui qui l'a appelé dessine maintenant quelque chose sur la carte pour représenter comment les monstres ont adopté ce reste humain ce reste humain dans leur vie. Les autres restes sont listés comme Tabous, et les joueurs qui les ont appelés qui les ont nommés dessinent quelque chose sur la carte pour représenter la peur et la méfiance la peur et la méfiance de la communauté envers ces ressources. Rappelez-vous que les symboles et les représentations symboliques sont acceptés, mais les mots doivent être évités.

Demandez à chacun de déclarer un vestige humain et décidez lequel a été adopté. Mettez la carte à jour avant de poursuivre.

Chapitre Trois : Règles

Faites circuler le livre autour de la table, en laissant chacun lire à tour de rôle ces sections à haute voix au groupe. sections à haute voix au groupe. Une fois que vous avez terminé ce chapitre, commencez à jouer.

La semaine

L'unité de base du jeu dans La forêt tortueuse est la semaine. Chaque semaine est un tour pris par un joueur. par un joueur, et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. Les semaines devraient durer en moyenne 2 à 3 minutes.

Au cours de chaque semaine, les choses suivantes se produisent :

- Le joueur actif tire une carte, lit le texte correspondant à haute voix, et le résout. Ils suivent tous les textes en gras.
- Les dés de projet sont réduits de 1, et tout projet terminé est mis à jour.
- Le joueur actif choisit et effectue une action (Découvrir quelque chose de vieux, se mettre d'accord sur quelque chose, ou commencer un projet).

Dessin des cartes

Comme il y a 52 cartes, il y a 52 semaines. Nous n'aurons pas nécessairement l'occasion de les jouer toutes. Nous n'aurons pas nécessairement l'occasion de jouer toutes les cartes - les héros peuvent arriver à tout moment pendant l'hiver pour interrompre la progression de notre communauté. la progression de notre communauté.

La plupart des cartes proposent deux options, séparées par un séparateur ' ou ... '. Choisissez l'option qui vous semble la plus intéressante et la plus appropriée, et lisez le texte à voix haute. La carte peut vous poser une question, apporter une mauvaise nouvelle ou créer de nouvelles opportunités. De nombreuses cartes sont associées à des règles spécifiques, qui sont écrites en caractères gras. Si vous avez tiré la carte, c'est à vous de prendre les décisions que la carte exige.

Si une carte vous pose une question, demandez-vous si votre réponse peut être représentée sur la carte. représentée sur la carte d'une manière ou d'une autre. Si c'est le cas, mettez à jour la

carte pour refléter cette nouvelle nouvelles informations. Par exemple, si la carte vous pose une question sur les habitudes alimentaires de la communauté, vous pourriez dessiner une carte de la région. communauté, vous pourriez finir par dessiner un terrain de chasse dans les bois voisins.

Travailler sur des projets

À moins que votre carte ne vous indique spécifiquement le contraire (en gras), l'étape suivante consiste à de réduire de 1 chaque dé de projet sur la carte. Si un projet atteint 0, le dé est retiré et le projet est terminé. le dé est retiré et le projet est terminé. La personne qui a lancé le projet doit dire de dire à tout le monde comment il s'est déroulé, et de mettre à jour la carte pour refléter son achèvement.

Si un projet se termine plus tôt que prévu (parce qu'une carte indique en gras qu'un projet se termine plus tôt que prévu), il est remplacé par le projet le plus avancé. en gras), c'est au joueur actif qu'il incombe de dire à tout le monde ce qu'il en est et de mettre à jour la carte en conséquence. comment il se termine et de mettre à jour la carte.

Si le texte en gras de votre carte vous a fait placer un dé de projet sur la carte il y a un instant, ce dé ne se réduit pas pendant cette semaine. Il est juste en train de se mettre en route.

Lorsqu'un projet est terminé, on suppose qu'il s'est déroulé avec succès et qu'il est bénéfique pour la communauté. Dans certains cas, il peut être judicieux d'avoir un projet d'enquête se termine avec un espoir dissipé. Même dans ces cas, la Même dans ces cas, l'achèvement d'un projet doit toujours être ressenti comme un pas en avant, et non en arrière. Cela Cela ne signifie pas toujours que toute la communauté est satisfaite des résultats.

Découvrir quelque chose de vieux

Un des types d'action est Découvrir quelque chose de vieux. Révéler quelque chose d'avant ou de pendant l'occupation. Cela peut présenter un problème, offrir une opportunité, ou un peu des deux. Dessinez-le sur la carte. Les dessins doivent être petits et simples simples : moins d'un pouce et terminés en moins de trente secondes.

Nous pouvons utiliser cette action pour introduire des questions et des dilemmes non résolus, en faisant resurgir l'histoire de la communauté. l'histoire de la communauté. Il peut même s'agir de quelque chose qui est familier aux membres de la communauté mais qui nous surprend en tant que joueurs. membres de la communauté mais surprenant pour nous, joueurs. Lorsque des monstres individuels individuels sont introduits par cette action, nous

leur donnerons des noms, et enregistrerons ces noms sur notre fiche.

Quelques exemples de situations :

- Un charnier est découvert au nord de la communauté.
- Une meute de bêtes-garous émerge des bois.
- Des récits oubliés de la fin des temps commencent à circuler.
- Un rite ancien est accompli pour la première fois depuis l'occupation.
- Un symbole religieux archaïque apparaît dans le ciel.

Se mettre d'accord sur quelque chose

Un autre type d'action est Convenir de quelque chose. Commencez par une déclaration sur un problème ou une question dans la communauté. Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres participants peuvent alors dans le sens des aiguilles d'une montre, tout le monde peut intervenir une fois, en exprimant son accord avec votre déclaration ou en décrivant à quoi ressemble son silence. leur silence. N'oubliez pas d'indiquer quel monstre parle... ou ne parle pas.

Se mettre d'accord sur quelque chose n'aboutit jamais à une décision concrète. Tout le monde y met du sien (ou reste silencieux), et puis c'est fini. C'est ainsi que fonctionnent les conversations dans les communautés : il y a beaucoup de non-dits pour préserver la paix.

Chaque accord doit être lié à une situation sur la carte. Lorsqu'un accord Lorsqu'un accord prend fin, marquez d'un petit point la situation à laquelle il est rattaché.

Par exemple, une communauté peut se mettre d'accord sur la manière de punir la boule de lumière pour avoir omis d'avertir la communauté des problèmes de la tour du sorcier. Le site premier joueur dit "Les Eidoo disent 'Nous devrions punir Sol en l'enfermant dans la tour'". Le deuxième joueur dit "Tezog reste assis en silence, prenant quelque chose dans son oreille et le mangeant. son oreille et le mange, désintéressé." Le troisième joueur dit "Les Wisps bourdonnent autour et disent 'Oui ! Sol est dangereux.'" Le quatrième joueur dit "Sol irradie le chagrin, mais reste silencieuse."

Il est important que nous restions concis. Si l'un de nous a l'impression d'avoir plus à dire sur un sujet. sujet, nous pouvons toujours nous mettre d'accord sur quelque chose à ce sujet plus tard.

Démarrer un projet

Le dernier type d'action est Démarrer un projet. Vous choisissez une situation sur la carte, et vous nous dites comment certains monstres peuvent y remédier. Peu importe que la communauté entière soutient le projet ou non - le travail commence. Les projets peuvent se concentrer sur les efforts de décolonisation, la restauration d'anciennes coutumes ou d'édifices, ou de nouveaux projets qui feront avancer la communauté.

Quelques exemples de projets :

- Les wurms de boue et les Rothwen commencent à démanteler les clôtures que les humains ont construites.
- Nous enseignons la langue draken aux jeunes du village.
- Sordide dirige plusieurs autres personnes pour restaurer les arches runiques.

En tant que groupe, décidez rapidement du nombre de semaines que prendrait raisonnablement ce projet à (minimum 1 et maximum 6). N'oubliez pas que vous êtes une communauté en voie de guérison. Beaucoup de vos pouvoirs sont restés en sommeil et vos traditions ont été stigmatisées. Votre communauté est-elle prête à s'attaquer à ce projet ? Est-ce que la guérison et la pratique doivent-elles d'abord avoir lieu ? Soyez généreux dans vos hypothèses, mais n'oubliez pas que votre communauté doit renforcer lentement ses capacités.

Placez un dé sur la carte à l'endroit où se déroule le projet, la face du dé correspondant au nombre de semaines nécessaires à sa réalisation. correspondant au nombre de semaines nécessaires à sa réalisation.

Mise à jour des vestiges

Au début du jeu, nous aurons adopté un vestige et déclaré au moins autant de vestiges tabous. et déclaré au moins autant de restes tabous. Ces listes servent de guide pour interpréter le discours de la communauté sur l'occupation. Tout au long de la partie, nous mises à jour de ces listes pour refléter les changements de perspective, chaque fois que nous approprié de le faire. Peut-être que l'achèvement d'un projet provoque une Adoption ou déclenche un Tabou. Certaines cartes hebdomadaires modifieront également ces listes.

Équilibrer les actions

Découvrir quelque chose d'ancien nous permet d'introduire des situations et des dilemmes dans le jeu, en découvrant l'époque avant et pendant l'occupation. Se mettre d'accord sur quelque chose nous permet de parler de l'état de la carte et des opinions dominantes de la communauté. Start a Project nous permet de résoudre nos problèmes et de nous développer. En respectant cette division du travail, nous nous assurons que chaque semaine implique la prise de décisions importantes. décisions importantes.

Il est important que nous respections l'objectif et l'équilibre des trois types d'action. d'action. Nous ne devrions pas utiliser Uncover Something Old pour contourner nos problèmes en rencontrant commodément les fournitures qui nous manquaient. Nous ne devrions pas nous mettre d'accord sur quelque chose sur des situations que nous n'avons pas encore mentionnées ou présentées.

Le mépris

Si jamais vous avez l'impression qu'un monstre particulier n'a pas été consulté ou honoré dans un processus de décision, vous pouvez prendre un morceau de Mépris et le placer au bord de la carte, près de la lagune. bord de la carte, près de l'autre du monstre qui a été négligé ou ignoré. ignoré. Si quelqu'un lance un projet avec lequel vous n'êtes pas d'accord, vous n'avez pas le droit de faire part de vos objections ou de parler à tort et à travers. d'exprimer vos objections ou de parler à votre place. Vous êtes plutôt invité à placer un morceau de mépris.

Le mépris restera généralement sur la carte pour le reste de la partie. Il agira Il rappellera les querelles et les insultes du passé, signes de discorde au sein d'une communauté. En outre, vous pouvez le rejeter au centre de la table de deux façons : en agissant de manière égoïste, en faisant des concessions ou en faisant des concessions. deux manières : en agissant de manière égoïste et en diffusant les tensions.

Si un monstre veut un jour agir de manière égoïste, au détriment avéré de la communauté, vous pouvez retirer un jeton de mépris pour justifier son comportement. Vous décidez si le comportement doit être justifié. Cela déclenchera souvent d'autres à placer des jetons de mépris en réponse.

Si quelqu'un d'autre fait quelque chose qui, selon vous, serait très apprécié par un monstre, qui permettrait de rétablir les relations et de restaurer la confiance, vous pouvez retirer un jeton de Mépris pour montrer comment il a apaisé les tensions passées.

La mort

Chaque mort a le potentiel de changer radicalement la communauté. Lorsqu'un monstre meurt, prenez un moment pour penser aux répercussions qui pourraient survenir.

Si c'est le dernier monstre impliqué dans un projet, nous pouvons décider que le projet est abandonné. Si c'est le cas, nous retirerons le dé du projet de la carte. Si d'autres personnes continuent à travailler dessus, il continue comme avant. La mort d'un monstre peut également avoir un impact sur nos tabous et adoptions. Si un monstre superstitieux meurt, est-ce que quelque chose cesse d'être tabou ? Si un monstre savant meurt, savons-nous encore comment maintenir une adoption ? savons-nous encore comment maintenir une adoption ? Nous pouvons modifier ces listes si nécessaire.

Restriction

En jouant à La forêt tortueuse, nous devons nous abstenir de toute discussion libre sur ce qu'il faut faire ensuite. Il existe dans le jeu des mécanismes spécifiques pour discuter des problèmes de la communauté et manifester notre mécontentement. Lorsque nous jouons, nous ne devons pas parlerons pas à tort et à travers ou tenterons de contourner ces mécanismes. Ces règles fonctionnent pour montrer combien il est difficile d'engager la conversation avec toute la communauté, et comment les tensions et les désaccords ont tendance à perdurer pendant des semaines, voire des mois.

Rythme

Au début du jeu, nous n'aurons qu'une esquisse du paysage et peu d'informations sur les monstres qui y vivent. peu d'informations sur les monstres qui vivent ici. De cet humble endroit, une riche tapisserie va émerger. Comment, et à quel rythme ?

Les cartes du printemps nous inciteront à l'introspection, nous rappelant que l'occupation nous a changés à jamais. Nous devrions utiliser le printemps pour nous familiariser avec les mécanismes et la structure du jeu. Il n'y aura pas nécessairement beaucoup de tension ou de conflit au cours du printemps. ou de conflit au printemps, et c'est très bien ainsi. En été, l'unité de notre communauté sera mise à l'épreuve. Alors que les monstres qui vivent ici reprennent pied, les anciens conflits refont surface et de nouveaux drames émergent. En automne, le grand monde va commencer à s'immiscer dans notre maison, apportant avec lui espoirs et dangers. En hiver, la communauté poursuivra son travail et ses préparatifs, et en tant que joueurs, nous devons faire face avec l'ironie dramatique de savoir que les héros peuvent arriver à tout moment.

Si jamais la carte semble manquer ou si les monstres semblent avoir résolu les problèmes déjà soulevés, nous pouvons introduire de nouveaux dilemmes. déjà soulevés, nous pouvons introduire de nouveaux dilemmes. Que se passe-t-il lorsqu'un monstre détruit une ressource clé ? Que se passe-t-il lorsque quelqu'un est accusé de collaborer avec les humains ?

Chapitre Quatre :

Finale

En tant qu'animateur, familiarisez-vous avec ces sections. Pendant le jeu, vous pouvez y faire référence et lire des sections à chaque fois qu'elles vous semblent pertinentes ou importantes.

Relecture de règles

Si vous avez l'impression que quelqu'un a mal interprété les règles, mettez-le en pause. Trouvez la section pertinente du texte et lisez-la à haute voix. Dans la mesure du possible, attirez l'attention sur le fonctionnement des règles, plutôt que sur la raison pour laquelle vous pensez qu'un qu'un joueur en particulier les a mal utilisées. Permettez aux joueurs d'être les arbitres ultimes de leurs propres contributions.

Immigration

Lorsque de nouveaux monstres arrivent dans la communauté, il est préférable qu'ils arrivent aussi sous forme d'individus solitaires ou de petites grappes. La forêt tortueuse prend un ton radicalement radicalement différent si soudainement trois douzaines d'orcs arrivent dans une communauté qui peut seulement huit ou neuf monstres au total. Assurez-vous que vos ajouts défient la communauté, mais ne la déséquilibrent pas au point qu'un groupe de monstres devienne le groupe dominant par son seul nombre. groupe dominant par leur seul nombre.

L'arrivée des héros

Pendant le jeu, il est préférable de laisser les héros comme un mystère insaisissable - peut-être en faisant allusion à ce qu'ils pourraient être, mais jamais directement. ce qu'ils pourraient être, mais sans jamais répondre directement. Le jeu se termine brusquement lorsque le Roi de Pique est tiré. La carte est lue à haute voix et le jeu se termine immédiatement. le jeu se termine immédiatement. Une fois le jeu terminé, il est bon de parler de ce qu'ont pu être les héros, de ce que leur arrivée a pu signifier pour l'humanité. héros, de ce que leur arrivée a pu signifier

pour la communauté ou de toute autre situation à laquelle ils ont été confrontés tout au long de leur année. autres situations auxquelles ils ont été confrontés tout au long de leur année. Une fois le jeu terminé, les limites imposées à la communication et à la discussion sont soudainement levées.

Aide de jeu :

Avant de jouer

Preparer le jeu de cartes

- Séparer et mélanger chaque saison.
- Placer les saisons l'un au dessus de l'autre - dans l'ordre

Esquisser l'occupation

- Determiner la nature de l'occupation
- Un joueur doit présenter un point de repère
- Les autres joueurs doivent délimiter les frontières de l'occupation

Présentation des monstres

- Chacun doit présenter un monstre et l'ajouter à la carte avant de poursuivre.

Adoptions et Tabou

- Chaque joueur cite un vestige humain et décidez ensemble lequel a été adopté.
- Mettez la carte à jour avant de poursuivre.

Aide de jeu :

En jeu

Chaque semaine

- Le joueur actif tire une carte, lit le texte correspondant à haute voix, et le résout. Ils suivent tous les textes en gras.
- Les dés de projet sont réduits de 1, et tout projet terminé est mis à jour.
- Le joueur actif choisit et effectue une action

Actions

- Découvrir quelque chose de vieux : *Révéler quelque chose d'avant ou de pendant l'occupation. Cela peut présenter un problème, offrir une opportunité, ou un peu des deux. Dessinez-le sur la carte.*
- Se mettre d'accord sur quelque chose : *Commencez par une déclaration sur un problème ou une question dans la communauté. Dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres participants peuvent alors dans le sens des aiguilles d'une montre, tout le monde peut intervenir une fois, en exprimant son accord avec votre déclaration ou en décrivant à quoi ressemble son silence.*
- Commencer un projet : *Vous choisissez une situation sur la carte, et vous nous dites comment certains monstres peuvent y remédier. Peu importe que la communauté entière soutient le projet ou non - le travail commence.*

Notes sur la conception

d'Avery Alder Mcdaldno.

J'ai grandi en ignorant tout de mon environnement, et surtout des histoires et les oppressions qui y résidaient. Je n'ai pas vraiment compris, en grandissant, que j'occupais l'espace Kootenay/Ktunaxa et Sinixt. J'ai déménagé à Vancouver sans comprendre qu'il s'agissait d'un territoire salish du littoral non cédé, qu'il appartenait aux peuples Squamish, Musqueam, et Tsleil-Waluth. Et puis j'ai écrit *The Quiet Year* sans comprendre comment sa conception reproduisait tacitement les récits coloniaux de la propriété et de l'identité culturelle. les récits coloniaux sur la propriété et les terres " non réclamées ".

Une partie de mon désir d'écrire *La forêt tortueuse* était de répondre à ce dernier point, de créer une *Année Tranquille* qui soit centrée sur la question de la propriété. une année tranquille centrée sur la décolonisation. Mais je voulais aussi explorer quelque chose de plus familier pour moi, queer et trans - les manières dont l'altérité et la l'altérité et la monstruosité sont parfois récupérées ou exploitées dans le processus d'apprentissage de la nous connaître.

Elena Rose a écrit un article intitulé sur la cartographie et la dissection , qui traite à la fois du le colonialisme et l'homosexualité, et les mots qui en sont tirés me viennent à l'esprit.

"Vous entendez, de l'autre côté de l'eau, ces mots : Here Be Monsters. Vous les entendez l'encrer sur vous, s'éloigner de vos frontières ou se diriger tout droit vers des terres sauvages pour les apprivoiser et en tirer profit. Vous savez que vos entrailles ne sont pas navigables. Vous savez que peu importe comment vous dites, regardez, je peux vous dire où vous êtes, vous êtes juste ici, tout ce que vous entendrez en retour est un nouveau nom qui vous sera donné, le Pays Non-Découvert.

Agitez vos bras et criez, si vous voulez. Je le fais aussi. Vous entendrez toujours la question : Qu'est-ce que tu es ? Je ne suis pas un quoi. Oui, mais qu'est-ce que tu es ?"

Je voulais écrire un jeu sur les façons dont la récupération collective peut façonner une communauté - rassembler les gens ou les fracturer, effacer la différence ou en nous forçant à les voir plus clairement.

Notes de conception

de Mark Diaz Truman.

Je n'ai pas vraiment pensé à être un concepteur de jeux jusqu'à ce que j'avais déjà écrit deux jeux. Il ne m'est jamais venu à l'esprit que je pourrais avoir quelque chose à dire sur ma propre expérience d'enfant hispanique qui a grandi au Nouveau-Mexique, l'État célèbre pour la révolte des Pueblos. Mes jeux étaient juste comme les jeux de tout le monde.

Pendant la conception de *The Deep Forest*, Avery m'a fait découvrir une citation de Junot Diaz qui était particulièrement appropriée -

“Vous savez, les vampires n'ont pas de reflets dans un miroir ? [...] Et ce que j'ai toujours pensé ce n'est pas que les monstres n'ont pas de reflets dans un miroir. C'est que si vous voulez faire d'un être humain un monstre, refusez-lui, au niveau niveau culturel, tout reflet d'eux-mêmes. Et en grandissant, je me sentais comme un monstre d'une certaine manière. Je ne me voyais pas du tout reflété.”

C'est étrange, je pense, ce que le manque de miroirs fait à une personne. Vous savez que vous que vous avez une histoire, mais comme vous ne pouvez pas la voir en dehors de vous, peut-être que vous êtes juste fou ? Peut-être que tu devrais effacer tout ce qui est Autre en toi avant que tout le monde ne réalise que tu es devenu quelqu'un d'autre.

Je voulais concevoir un jeu qui montre que la décolonisation est un processus de guérison, une lente croissance d'un état d'esprit à un autre. Ce n'est pas ce qui était avant, en grande partie parce que ce qui était avant a été détruit, mais cel détient un potentiel pour une guérison. Pourtant, comme beaucoup de tentatives de décolonisation, nous savons qu'elle sera interrompue bien avant qu'elle ne puisse vraiment se terminer.

J'espère que *La forêt tortueuse* est un miroir, un miroir qui reflète ce que vous y apportez, les rôles que vous jouez habituellement et les conquêtes que vous tentez habituellement.

Remerciement

Ce jeu est de Mark Diaz Truman et Avery Alder Mcdaldno. Vous pouvez voir d'autres travaux de Mark sur Magpie Games.

Il est dédié à Jeremy Zimmerman, un supporter Patreon.

La couverture est l'œuvre de Jules Silver, un artiste micmac et cri de Regina. Pour découvrir d'autres de ses œuvres, rendez-vous sur le site Morningstar Artistic Creations.

Les titres sont en Leander et le texte en Minion Pro.

Remerciements spéciaux

Scott Foster, Philip Espi, Jeremy Zimmerman, James Stuart, Evan Silberman, Jeremy Tidwell, Joe Beason, Peter Woodworth, Aaron Friesen, Jesse Wolfe !, Simon Brunning, Sam Anderson, Penda Tomlinson, Andrew Cain, Ash, Ivan Dervisevic, Andrew Medeiros, Jane Friedhoff, Kit La Touche, Scott Underwood, Greg Sanders, Richard Greene, J. Walton, Hel Apocalypse, John Harper, Jess Downs, Julia, Brand Robins, Rob K., Emily Short, Rafael Rocha, Dylan Nix, Jason Pitre, William Lee, Sean Nittner, Brendan Adkins, Cheryl Trooskin-Zoller, Nathan Black, James Graham.

Ce jeu a été rendu possible par un total de cent quatre-vingt-quatorze mécènes. Pour consulter la liste complète, rendez-vous sur buriedwithoutceremony.com/little-games.

Buried without Ceremony