



## BUT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs incarnent Jean Claude et racontent comment il échappe aux péripéties d'une aventure. Le but du jeu : **ensemble, sauver Jean Claude d'une mort certaine.**

## MISE EN PLACE

**Choisissez une aventure** (12 cartes dont 4 cartes inventaire) et disposez les 4 cartes "inventaire" en pioche.  
**Choisissez qui endosse le rôle de Maître du Jeu (MJ)**. Le MJ garde les 8 autres cartes, sans les montrer aux joueurs. Il les lit pour connaître le scénario à l'avance.  
**Distribuez les jetons** : 2 jetons par joueur pour moins de 3 joueurs (hors MJ) ou 1 jeton par joueur s'il y a plus de 3 joueurs.

## OBJECTIF DE LA PARTIE (à lire aux joueurs)

Jean Claude doit survivre à **toutes** les péripéties de son aventure. Une aventure est composée d'**une scène de départ, de 6 péripéties et d'une carte de fin, à jouer dans l'ordre**. Pour chaque péripétie, **le joueur dont c'est le tour tente de sauver Jean Claude en racontant une solution au danger qui le menace**. Le joueur lance alors le dé... Suspens !

## ÉCHEC ET RÉUSSITE

Si le dé est supérieur ou égal à 5, c'est un **succès** : on passe à la **péripétie suivante** avec le joueur suivant. En cas d'**échec**, **le joueur suivant continue sur la même carte péripétie**. La partie se termine lorsque Jean Claude est définitivement hors de danger à l'issue de la dernière carte.

## LES JETONS DU DESTIN

Ils permettent d'influer sur la chance de Jean Claude. Lorsqu'un joueur apprécie particulièrement une solution (qui n'est pas la sienne), **il peut miser un jeton qui ajoute +1 au résultat du dé**. Il complète alors la solution en y ajoutant un élément narratif. Les jetons misés sont perdus et remis au MJ.

## DÉBUT DE L'AVENTURE

Le MJ lit à haute voix la carte "scène de départ". L'aventure commence ! Le premier joueur volontaire incarne Jean Claude, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULÉ D'UN TOUR DE JEU

1. Le MJ lit la carte péripétie à haute voix et conclut par « **Que faites-vous ?** » en s'adressant au joueur dont c'est le tour.
2. Le joueur dont c'est le tour **raconte sa solution pour éviter le pire**. Il n'y a aucune limite aux solutions imaginées !
3. Les autres joueurs **misent des jetons** s'ils le désirent.
4. Le joueur dont c'est le tour **lance le dé**. On additionne le résultat du dé et le nombre de jetons misés (s'il y en a) :

### Total égal ou supérieur à 5 : bravo, Jean Claude survit !

Le joueur remporte la carte péripétie. Tous les éléments racontés par le joueur sont intégrés à la suite de l'aventure. On passe alors à la péripétie suivante et au joueur suivant.

**Total inférieur à 5 : décès de Jean Claude** dans d'atroces mais rigolotes circonstances racontées par le MJ. L'histoire se rembobine : les solutions qui ont échoué n'ont jamais eu lieu. On passe au joueur suivant qui, face à la même péripétie, raconte une autre solution.

**Échec critique** : si le résultat du dé est **1**, Jean Claude meurt dans des circonstances **encore plus atroces et ridicules**.

**Réussite critique** : si le résultat du dé est **6**, le MJ peut **ajouter un bonus** à Jean Claude (un objet, une capacité, un compagnon...).

**Baisse de difficulté** : si tous les joueurs ont échoué à la même péripétie, le MJ ajoute +1 au résultat du dé jusqu'à la suivante.

## FIN DE L'AVENTURE

**Victoire**, Jean Claude a survécu aux **6 cartes péripéties** ! Soit le joueur ayant gagné le plus de cartes péripéties invente une fin à l'aventure, soit les joueurs racontent ensemble la fin... Vous faites comme vous voulez, Jean Claude est sauvé !



## LES CARTES «INVENTAIRE»

Ces cartes permettent d'aider les joueurs en panne d'inspiration. Elles sont mélangées et posées face cachée en début de partie. Le joueur dont c'est le tour peut, s'il le souhaite, piocher une carte inventaire, pour imaginer comment Jean Claude l'utilise pour surmonter le danger.



## VARIANTE RÉALISTE VS «PAS BANALE»

Pour une partie "réaliste", n'utilisez que les 4 cartes inventaire correspondant à l'aventure en cours. Pour une partie "pas banale", utilisez toutes les cartes inventaire du jeu, en les mélangeant.

## LES CARTES SPÉCIALES

### LES CARTES «JEAN HACK»

Ces 4 cartes apportent des modifications imprévues à l'aventure... Préparez vous à d'improbables rebondissements ! Elles sont à glisser dans la pioche "inventaire" en début de partie.

### LA CARTE «SUPER JEAN CLAUDE»

Lorsque vous piochez cette carte, lancez le dé. Le résultat du dé attribue à Jean Claude un super pouvoir hors du commun, pour toute la durée de la partie. Elle est à glisser dans la pioche "inventaire" en début de partie.

### LE SAC À DOS INFINI

Le sac à dos infini est une app qui génère à la demande un objet aléatoire. Il remplace la pioche «inventaire».

Accédez au Sac à dos infini sur [jeanclaude-aventures.com/sac](http://jeanclaude-aventures.com/sac)

### MODE DE JEU «PIOCHE OBLIGATOIRE»

Les joueurs piochent à chaque tour dans le sac à dos infini, et sont obligés d'utiliser l'objet pour une partie entièrement débridée !

# CONSEILS DE JEU

## POUR LES JOUEURS

- La première règle de Jean Claude, c'est que **toutes les histoires sont bonnes**, y compris la vôtre.
- Jean Claude est un jeu **coopératif**. Tout le monde gagne ensemble. Les autres jouent avec vous, pas contre vous.
- Dans le monde de Jean Claude, **tout est possible** ! Oubliez le réalisme et les lois de la physique.
- Amusez-vous, amusez-vous, et surtout, n'oubliez pas de vous amuser.

## POUR LE MAITRE DU JEU

- Les cartes racontent moins bien que vous. Lisez les péripéties rapidement avant la partie, puis **racontez, inventez, enjolivez**, mettez-y de l'enthousiasme, variez le ton.
- Jean Claude est là pour libérer l'imagination. **Laissez les joueurs inventer n'importe quoi**, ils sont là pour ça.
- **Écoutez bien les propositions** en préparant déjà la mort qui va suivre en cas d'échec. Lâchez vous, Jean Claude reviendra dès le prochain joueur.
- Carte après carte, **les joueurs vont ajouter des éléments** (objets, personnages...). Amusez-vous à les intégrer à la suite de l'histoire. C'est ce qui rendra la partie unique !
- Le rôle de MJ vous stresse ? Passez le relais ! **Vous pouvez proposer que chaque joueur incarne le MJ à tour de rôle durant l'aventure**.
- Les joueurs s'épuisent ? **Misez les Jetons du Destin** que vous avez récupéré pour leur faciliter la tâche.

