



Catastrophe ! Une tornade magique a dévasté la bibliothèque et les pages du grimoire se sont envolées ! Apprentis magiciens, c'est à vous de jouer ! Devenez conteurs, inventez des histoires et faites revenir les pages... dans le bon ordre !

## Matériel

60 cartes «Magie» numérotées

60 cartes «Aventure» numérotées

5 pièces plateau Parchemin

1 sablier de 30 secondes

1 bloc de feuilles de score

1 paravent Grimoire

## But du jeu

Marquer le plus de ✨ ✨ (étoiles) en racontant de belles histoires, et en reconstituant celles-ci avec les bonnes cartes, dans le bon ordre.

## Mise en place

- Choisissez ensemble le paquet de cartes que vous souhaitez utiliser lors de votre partie : Le paquet «Magie» ou le paquet «Aventure». Si vous souhaitez mélanger les deux univers, utilisez les cartes 1 à 30 (I) de l'un des deux paquets et les cartes 31 à 60 (II) de l'autre.
- Assemblez le plateau Parchemin au centre de la table de manière à ce qu'il y ait autant de cases que souhaité. Plus les cases sont nombreuses, plus l'histoire racontée sera longue et donc plus difficile à retenir. Pour une première partie, nous vous conseillons d'assembler un **plateau de 6 cases**. Les plateaux restants sont remis dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
- Le joueur avec les plus grandes oreilles devient l'Auditeur. Les autres joueurs deviennent alors les conteurs, et se placent face à l'Auditeur.
- Un des conteurs est désigné comme **Scribe** pour cette manche. Il garde à portée de main la feuille de score, le paravent pour cacher la feuille de score, le sablier et un stylo. Ce sera à lui d'inscrire les scores et de gérer le temps.
- Mélangez le paquet de cartes et étalez-en **20 faces cachées** au centre de la table. Les cartes restantes sont mises de côté jusqu'à la prochaine manche.
- Chaque conteur prend **3 cartes** parmi celles qui sont étalées, sans les montrer à l'Auditeur.

### Déroulement du jeu

Chaque partie de *Team Story* se joue en autant de manches que de joueurs, composées de deux phases :



- 1 Les conteurs racontent une histoire ensemble à l'aide des cartes.
- 2 L'auditeur retrouve les cartes utilisées pour reconstituer l'histoire.

## 1 L'histoire

**L'histoire** Le Conteur assis à gauche de l'Auditeur commence l'histoire. Après avoir dit « *Il était une fois* », il choisit l'une des cartes de sa main et commence à inventer une histoire qui parle de cette carte. Il est important de bien décrire la carte en question, sinon l'Auditeur pourrait se laisser tromper par une carte qui lui ressemble, lorsqu'il la recherchera.

Une fois la carte racontée, le Scribe note le numéro de la carte **secrètement** sur la première case d'une ligne de la feuille de score, puis pose la carte utilisée **face cachée** sur la première case du plateau Parchemin ▶. Le Conteur complète sa main en prenant une nouvelle carte au centre de la table. Le joueur à sa gauche **continue la même histoire**, en utilisant une carte de sa main.

*Note : À 2 joueurs, le Conteur raconte seul toute l'histoire.*

L'histoire se poursuit ainsi jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli de cartes faces cachées.

Pendant toute la durée de l'histoire, l'Auditeur se concentre pour essayer de retenir le plus de détails possible sur les cartes racontées par les conteurs. Garder les yeux fermés peut l'aider.

Après avoir raconté leur histoire, les conteurs récupèrent sur le plateau les cartes racontées, puis les mélangent faces cachées avec celles qui sont dans leur main et sur la table. Ils étalent ensuite les 20 cartes faces visibles sur la table.



## 2 La quête

Le Scribe retourne le sablier. L'Auditeur dispose de **60 secondes** pour retrouver, parmi les cartes, celles qui ont été mentionnées dans l'histoire.

Il essaye de les placer dans l'ordre de l'histoire sur le plateau, jusqu'à le remplir complètement.

*Note : 60 secondes = 2 temps de sablier. Quand le sablier s'est vidé une première fois, le Scribe le retourne une seconde fois.*

Une fois le temps écoulé, l'Auditeur s'arrête. Procédez à la vérification du plateau en comparant les cartes à la liste de numéros inscrite sur la feuille de score.

- ① Si une carte n'a pas été mentionnée dans l'histoire, elle ne rapporte aucune ✨ et on la retourne face cachée.
- ② Si une carte a été mentionnée par les Conteurs mais quelle n'est pas à la bonne place sur le plateau, on la fait glisser vers le bas : elle rapporte 1 ✨ à l'Auditeur.
- ③ Si une carte a été mentionnée dans l'histoire et quelle est à la bonne place sur le plateau, on la fait glisser vers le haut : elle rapporte 2 ✨ à l'Auditeur.

Notez le total de ★ de l'Auditeur sur la feuille de score.

Chaque Conteur marque 1 ★ pour chacune de ses cartes que l'Auditeur a retrouvée, qu'elle soit à la bonne place ou non.



### Fin de manche

Le joueur assis à la gauche de l'Auditeur prend le rôle d'Auditeur, et on recommence un tour de jeu avec 20 nouvelles cartes. Au bout de 3 manches, mélangez toutes les cartes.



Note : À 2 joueurs. Auditeur et Conteur inversent simplement leurs rôles.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tout le monde a été Auditeur une fois.

Le joueur qui a marqué le plus de    
remporte la partie !

S'il y a égalité, celui qui a marqué le plus de  en tant que Conteur l'emporte.

S'il y a encore égalité, les Conteurs se partagent la victoire !



## Variantes

Pour corser la partie

- Assemblez le plateau pour avoir plus de cases et raconter plus de cartes (8 ou 10 par exemple).
  - Étalez un plus grand nombre de cartes au centre de la table (25 ou 30, par exemple).
  - Chaque Conteur prend un plus grand nombre de cartes en main (4 ou 5 par exemple).
- Ne retournez le sablier qu'une seule fois. L'Auditeur n'aura alors que 30 secondes pour reconstituer l'histoire, au lieu de 60 secondes.

Comment utiliser la feuille de score :

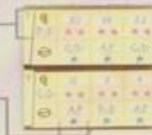
Initiale du joueur (ici, joueur 1)

1. Pendant une manche

Inscrie ici les initiales de l'Auditeur (ici joueur 1)

### Introductions to Contemporary

Inscrevez ici le  
numéro de la carte  
racontée (ici la  
première carte du  
plateau Porchemin)



## 2. En fin de manche

Entourer les ★ pour  
marquer les points de  
fixateur.

Entourer les \* pour  
marquer les points \* et  
chaque contour.



### 3. En fin de partie

Je calcule les scores finaux  
de chaque joueur  
( $\star$  de la manche +  
 $\star$  de la partie)





**Conteur 2 :** "Son rêve était de... se transformer en lapin (4)." \*

**Conteur 3** - "Un jour, il alla voir un puissant magicien (23)."

**Conteur 1** - "Hélas, il avait perdu sa baguette magique (30)." *(30)*

**Conteur 2** - 'Ah non ! Quel étourdi, elle était juste cochée...

dans son chapeau (1) ou f

**Conteur 3** : "Depuis ce jour, il est devenu le plus beau lapin (26) de tout le royaume !"



2021 LOKI- Tous droits réservés



The image displays a large grid of 30 cards, organized into 10 rows and 3 columns. The top row contains seven addition problems, each represented by two rows of star icons. The first row of stars has a circled star, and the second row has two stars. An equals sign follows. The problems are numbered 1 through 7. The remaining nine rows each contain ten blank cards. Each blank card has two rows of star icons: the top row has two stars and the bottom row has one star. To the left of each row of blank cards is a large number (1, 2, or 3) and an icon of an ear, indicating a listening activity. To the left of each column of blank cards is a large number (1, 2, or 3) and an icon of a mouth, indicating a speaking activity.