IELLO PRÉSENTE

CHATEAU AVENTURE

ET 11 AUTRES HISTOIRES DONT VOUS ÊTES LES HÉROS

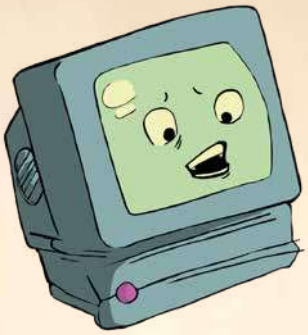


CHÂTEAU AVENTURE

est un jeu coopératif dans lequel vous vivez des histoires extraordinaires dans de nombreux univers. Explorez la jungle amazonienne à la recherche de trésors, affrontez des hordes de zombies, flottez dans l'espace, soyez réduits à la taille d'une fourmi, et vivez bien d'autres choses encore.

Vous qui lisez ce livre, aurez pour rôle de gérer la partie et lire le scénario dans lequel se baladent vos amis.





RÈGLES DU JEU

Château Aventure s'inspire directement des jeux textuels PC des années 1980. Souvenez-vous ! Ces petits jeux à énigmes sans image dans lesquels vous aviez juste du texte pour seule description. Dans cette version "IRL" (dans la vraie vie), un joueur remplace l'ordinateur, tandis qu'un plan et un descriptif de l'aventure proposée remplacent le logiciel.

Un joueur (probablement vous) prend donc le rôle de l'ordinateur. Cela consiste à transmettre aux joueurs les informations générées par le jeu. Vous décrivez ce que le personnage voit, les conséquences de ses actions et tout ce qui peut arriver en cours de partie. Tout au long du jeu, vous gardez aussi en mémoire l'endroit où se trouve le personnage, ce qu'il a dans son inventaire et son score. Il est conseillé de lire chaque scénario avant de le faire jouer.

Durant la partie, tous les autres joueurs incarnent le même personnage à tour de rôle. Lorsque vous vous adressez à un joueur en particulier, utilisez la deuxième personne du pluriel. En revanche, pour parler de vous, ordinateur, utilisez la première personne du singulier.

Un minimum de 2 joueurs (NDLR : un minimum de 3 est conseillé) est requis pour une partie de Château Aventure. Quant au maximum, il n'y en a pas !

COMMENT ÇA MARCHE ?

La première étape est l'accueil des joueurs dans la partie. Habituellement, il suffit d'annoncer l'intitulé du scénario. Puis décrivez la situation de départ du personnage, ce qu'il voit, tous les objets qui se trouvent dans cette zone et les sorties à sa disposition vers les autres zones. Plus tard, vous pouvez (si vous le désirez) faire l'impasse sur ces informations une fois les joueurs familiers d'un lieu.

EXEMPLE

« **Bienvenue à…**
Château Aventure* !

[pause]

Vous êtes debout dans une petite hutte. Il y a une ***canne à pêche***, ici.

Les sorties sont :
Sortir de la hutte. »

** Le premier scénario a donné son nom au jeu.*

Ensuite, chaque joueur à tour de rôle donne oralement une commande composée de un ou deux mots d'action, en général sous la forme <verbe> <nom>.

EXEMPLES

Aller ouest

Aller est

Monter arbre

Sentir rose

Porter couronne

Les commandes peuvent parfois être un peu plus complexes, comme **Donner poisson au troll**. Si la commande est acceptable, donnez-en les résultats aux joueurs.

EXEMPLES

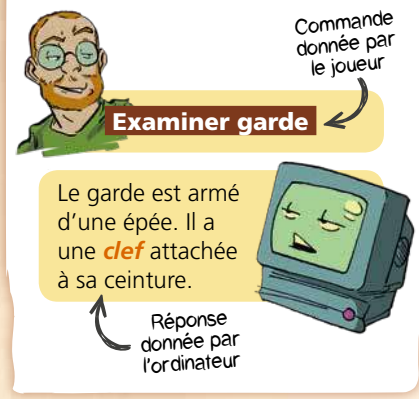
Examiner *canne à pêche*
La ***canne à pêche*** est composée d'un bâton, d'une ficelle et d'un hameçon.

Prendre *canne à pêche*
La ***canne à pêche*** est dans votre inventaire.

Sortir hutte
Vous quittez la hutte.

Une fois qu'un joueur a émis une commande et que vous y avez répondu, le tour passe au joueur suivant, que la commande soit acceptable ou non. Vous pouvez jouer dans le sens que vous désirez (sens des aiguilles d'une montre par exemple). Lorsque le personnage arrive dans un nouveau lieu, donnez aux joueurs la description, les éléments particuliers et les sorties à sa disposition. Continuez jusqu'à ce que le héros gagne ou que tout le monde soit frustré et rentre chez soi…

COMMENT LIRE LES ACTIONS ?



Si la commande donnée n'est pas une action décrite dans le scénario, improvisez. Si l'action n'a aucun sens, répondez simplement que ce n'est pas possible, ou par un simple "Commande inconnue".

EXEMPLES

Manger *canne à pêche*
Vous ne pouvez pas manger ça !
Ou plus basiquement :
Commande inconnue !

Aller *poisson*
Vous ne pouvez pas aller par là.

Prendre *voiture*
Il n'y a pas de voiture ici.

Lancer *canne à pêche*
Je ne sais pas comment lancer quelque chose. *(L'emploi du "je" indique bien que c'est "le logiciel" qui ne sait pas faire.)*

Bonjour
Salut.

N'hésitez pas à improviser des réponses, cela peut apporter un effet comique à vos parties.

TO NOTE OR NOT ?

Si vous pensez que votre groupe prendra plus de plaisir, vous pouvez autoriser les joueurs à prendre des notes.

COMMANDES DE BASE

Les commandes suivantes ne sont pas exhaustives, elles s'utilisent dans la plupart des scénarii pour interagir avec l'environnement.

➤ DÉPLACEMENT

Aller, Sortir, Quitter, Entrer, Est, Ouest, Nord, Sud, Haut, Bas.

Le joueur peut dire **Aller ouest** ou juste dire **Ouest**, **Quitter** ou **Sortir** dans le cas d'une pièce ne comprenant qu'une seule sortie.

➤ SENS

Regarder, Examiner, Chercher.

Regarder est utilisé pour que vous répétiez la description du lieu, le contenu et les sorties, alors qu'**Examiner** donne au joueur la description d'une personne ou d'un objet.

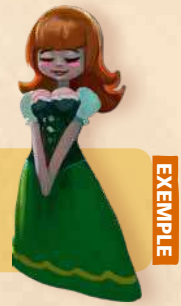
➤ INTERACTIONS AVEC LES OBJETS OU LES PERSONNES

Prendre, Laisser, Parler, Tuer, Éclairer, Allumer, Attendre, Porter, Utiliser.

Le joueur peut aussi Parler à <personne> à propos de <sujet>.

Parler à princesse de *couronne*

EXEMPLE



COMMANDES SPÉCIALES

D'autres commandes, issues du vocabulaire informatique, sont valables à tout moment dans tous les scénarii et sont utilisées pour interagir avec le jeu lui-même.

➤ MENU

Menu Chaque commande spéciale débute avec le nom de la commande dans un encadré brun sauf Menu.

➤ AIDE

Aide Vous n'êtes pas obligés de proposer cette commande. Servez-vous en pour décoincer les joueurs si besoin.

➤ INVENTAIRE

Inventaire donne aux joueurs la liste des objets que le personnage transporte. Listez alors les équipements.

➤ SAUVEGARDER/CHARGER

Sauvegarder enregistre la partie en cours, le lieu où se trouve le personnage, l'inventaire, l'état à ce moment de la partie.

Charger enverra le personnage au dernier point sauvegardé. Les joueurs malins sauvegarderont avant d'entreprendre des actions dangereuses, cela évite de tout recommencer depuis le début. Les joueurs sont limités à 3 sauvegardes par partie (sauf cas contraire spécifié en début de scénario).



Chaque fois qu'un joueur sauvegarde ou charge un jeu, rappelez combien de sauvegardes il reste.

➤ SCORE

Score donne aux joueurs leur score à l'instant t. Il s'agit d'un nombre (entre 0 et 100) basé sur l'inventaire des objets possédés et les objectifs accomplis jusque-là.

➤ QUITTER

Quitter Fin du jeu.

GAGNER ET PERDRE

Tous les scénarii ont une ou plusieurs conditions de victoire qui mettent fin à la partie. Si tortueux que puisse être le chemin qui mène à ce point final, jouer au jeu correctement doit toujours permettre aux joueurs d'arriver à cette fin. Il ne peut pas y avoir de configuration où le personnage est coincé et ne peut continuer.

Gagner un scénario induit habituellement un score parfait de 100 points. Le score dépend de l'ordinateur et des spécificités du scénario joué, mais il n'est présent que pour apporter une dimension comique/nostalgique.

S'asseoir sur le trône
Vous vous asseyez sur le trône. Les gens acclament votre nom, vous accueillant en tant que nouveau roi. Félicitations ! **Votre score est de 99/100 !**

EXEMPLE

Perdre lors d'un scénario survient quand le personnage meurt : 💀 (du fait d'un monstre, d'un piège ou d'une commande insensée comme **Tuer moi** ou **Sauter falaise**). Le cas échéant, l'ordinateur doit demander si le joueur veut recommencer la partie ou charger la partie sauvegardée (si disponible).

Tuer moi
Vous êtes mort. Merci d'avoir joué ! Votre score est de 15/100. Voulez-vous charger votre partie sauvegardée ou recommencer la partie ?

EXEMPLE

Si le personnage meurt sans avoir de partie sauvegardée, alors :

Tuer moi
Vous êtes mort. Merci d'avoir joué ! Votre score est de 15/100. Voulez-vous recommencer la partie ?

EXEMPLE

Charger une partie conserve le score atteint au moment de la sauvegarde. Recommencer une partie remet les compteurs à 0.

OPTIONS

Au fond, les scénarii sont de véritables casse-tête, mais avec en plus une dimension ludique. Considérez-les comme un karaoké – le but est plus d'amuser les participants que de chanter juste. En tant qu'ordinateur, vous menez la danse et devez à la fois amuser et stimuler les joueurs. C'est plus simple qu'on peut le penser.

Soyez cruel, mais juste. Un des attributs les plus remarquables des jeux textuels (et la raison pour laquelle on s'en rappelle avec tant de nostalgie), c'est que les puzzles y sont agaçants mais logiques, l'ordinateur stupide mais fiable. N'autorisez pas les joueurs à négliger la grammaire, à donner des commandes complexes ou à faire des blagues. Répondez à la façon d'un ordinateur (mais un ordinateur doté d'un sens de l'humour).

Si le joueur donne une commande au mauvais moment, laissez-lui un indice pour qu'il le comprenne.

Épouser princesse
La princesse n'épousera qu'un roi.

Les joueurs savent maintenant qu'il n'est pas roi, mais qu'il pourra épouser la princesse s'il le devient.

EXEMPLE

Comparez cela à cet échange comique :

Embrasser princesse
gifle "Je ne suis pas ce genre de fille !"

EXEMPLE

La princesse fait savoir qu'elle est une femme vertueuse. Quand cela arrive dans les parties, reproduisez le bruit d'une gifle et prenez la voix de la princesse. C'est marrant !

Parlez fort. Vous risquez de jouer avec un grand groupe dans un environnement bruyant. Ce n'est pas le moment d'être timide. Vous allez devoir élever la voix pour dominer le vacarme ambiant. Attention, cela ne veut pas dire que c'est à vous de faire en sorte que les joueurs vous écoutent – ça c'est leur problème. Cela signifie simplement que vous devez pouvoir être entendu de tous.

Les joueurs ne devraient pas pouvoir ou avoir le temps de discuter entre eux. Malgré tout, si cela devient trop compliqué, vous pouvez leur laisser plus de temps pour réfléchir en commun.

Soyez drôle. La plus grosse source d'humour provient du personnage. Ses attentes qui se heurtent aux résultats que vous décrivez génèrent pas mal d'humour. Attention, il ne s'agit pas là encore de faire des clins d'œil à votre auditoire, de raconter des blagues ou d'agir comme un clown. Restez simplement attentif à ce que disent les joueurs. À la moindre faille dans leur commande offrant quiproquo, sarcasme ou blague pince-sans-rire, foncez ! D'expérience, les gestes, les voix marrantes et les effets sonores permettent de donner vie au jeu comme dans une sorte de performance comique.

Soyez cohérent. Le plus dur à faire est de garder une trace de ce qui se passe. Le jeu fonctionne mieux quand vous arrivez à tout faire de mémoire, sans rien écrire et sans consulter le plan ou les règles. Alors apprenez-les ! Et quand vous jouez, soyez cohérent dans vos réponses. Chaque action a une réaction, voici quelques réponses valables :

EXEMPLES

Prendre clef
Vous possédez maintenant une clef.

Une question :

Utiliser clef
L'utiliser sur quoi ?

Une erreur de syntaxe :

Faire une copie
Je ne sais pas comment on fait les choses.

Ou quelque chose de marrant :

À quoi ressemble la clef ?
À une clef. Crétin.



COMMENT LIRE UN SCÉNARIO

Les scénarii respectent des codes couleurs et de mise en forme qui vous aideront à retrouver rapidement les informations.

Auteur du scénario

Illustrateur du scénario

Exemple de page d'introduction



Équipement de départ dans l'inventaire

Nombre de sauvegardes

Règles spéciales (le cas échéant)

Calcul du score

: à lire aux joueurs

: à ne pas lire aux joueurs

Toutes les informations des pages d'introduction ne sont connues que de l'Ordinateur.



COMMENT LIRE UN SCÉNARIO



Exemple de page scénario

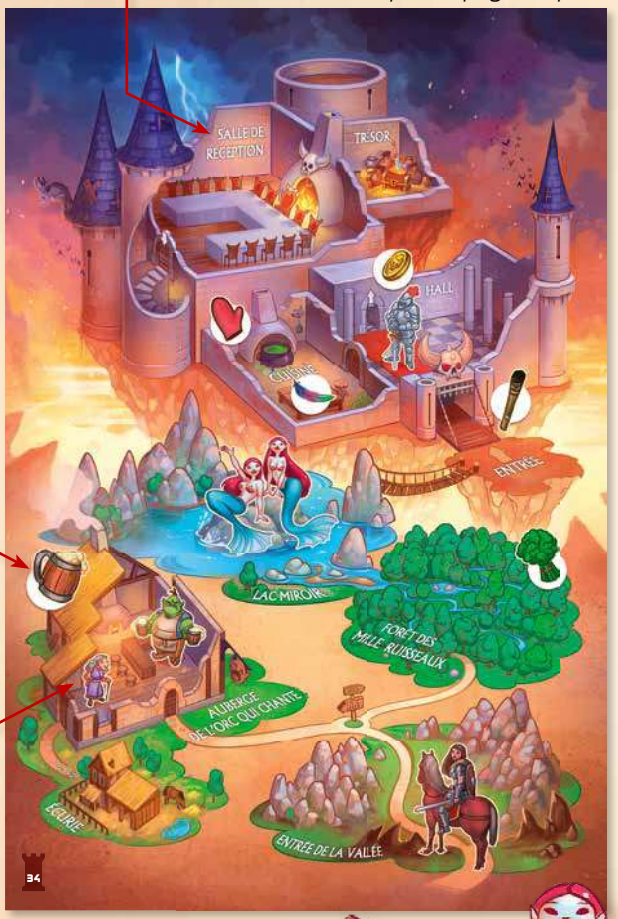


Pictos difficulté



COMMENT LIRE UN SCÉNARIO

Exemple de page de plan





Tips

Les règles que vous êtes en train de lire ne sont pas gravées dans le marbre. Si vous souhaitez les adapter, en rajouter, en enlever, sentez-vous libre d'adapter l'expérience de jeu à votre groupe. Par exemple, si vous pensez que le score est peu intéressant, n'hésitez pas à jouer sans.

EXEMPLE

Afin de vous aider au mieux à appréhender une partie de château aventure, vous trouverez ci-dessous un exemple de début de partie avec 3 joueurs.


Ordinateur


Joueur 1


Joueur 2


Joueur 3


Bienvenue à ...
Château Aventuuuuure !

Vous êtes debout dans une petite hutte. Il y a une canne à pêche, ici. Les sorties sont : Sortir hutte.

Fouiller hutte




Il n'y a rien à part une simple canne à pêche.

Prendre canne à pêche




Vous avez maintenant une canne à pêche dans votre inventaire.

Sortir hutte




Vous êtes dans les jardins royaux, leur végétation est luxuriante. Il y a un rosier. Vous apercevez aussi une hutte. Les sorties sont : Est, Ouest ou Entrer hutte.

Entrer hutte




Vous êtes debout dans une petite hutte. Il n'y a plus de canne à pêche, ici. Les sorties sont : Sortir hutte.

Sortir hutte




Vous êtes dans les jardins royaux, leur végétation est luxuriante. Il y a un rosier. Vous apercevez aussi une hutte. Les sorties sont : Est, Ouest ou Entrer hutte.

Aller Est




Vous arrivez sur la rive d'un étang. Les sorties sont : Ouest.

Nager étang




Vous trouvez l'eau bien trop froide pour nager.

Utiliser canne à pêche sur étang




Vous réussissez à attraper un poisson. Vous avez maintenant un poisson dans votre inventaire.

Manger poisson



Le poisson ne peut pas être mangé. Il est cru, voyons !

Cuire poisson



Vous n'avez rien pour faire cuire le poisson.

Inventaire



Dans votre inventaire il y a une torche, un poisson et une canne à pêche.

Utiliser torche sur poisson



Allons, vous ne comptez pas faire cuire un poisson avec une simple torche !

Aller Ouest



Vous êtes dans les jardins royaux, leur végétation est luxuriante. Il y a un rosier. Vous apercevez aussi une hutte. Les sorties sont : Est, Ouest ou Entrer hutte.

Aller Ouest



Vous marchez le long d'un sentier sinueux qui serpente à travers les collines. Il y a un très grand z'arbre. Les sorties sont : Est, Nord ou Monter très grand z'arbre.

Monter très grand arbre



Je ne comprends pas la commande.

Monter très grand z'arbre



Vous arrivez en haut du très grand z'arbre. Il y a une branche morte qui semble bien solide. Les sorties sont : Descendre.

Sauvegarder



Vous avez utilisé une sauvegarde. Il vous reste deux sauvegardes disponibles.

Monter sur branche



La branche se casse sous vos pieds, vous tombez du haut du z'arbre et mourez.

Bienvenue à ... Château Aventuuuuure !

Vous êtes debout dans une petite hutte. Il y a une canne à pêche, ici. Les sorties sont : Sortir hutte.

Charger partie



Vous arrivez en haut du très grand z'arbre. Il y a une branche morte qui semble bien solide. Les sorties sont : Descendre.