FRAGMENTS

ATTENTION

Ne regardez aucun autre élément avant d'y avoir été invités.

Tout le matériel de cette boîte vous sera utile pour partir à l'aventure. En y jetant un œil dès maintenant, vous risqueriez d'en apprendre trop avant même d'avoir commencé.

Avant toute autre chose, lisez ce livret !



RÈGLES DU JEU

Fragments est un jeu narratif, à jouer seul ou en coopération, qui vous fait vivre une aventure.

Récupérez, connectez et retournez des fragments (des sortes de pièces de puzzle) pour découvrir des paysages, fabriquer des objets, interagir avec des personnages...

En faisant appel à votre logique, votre créativité et votre sens de l'observation, progressez dans l'histoire pour atteindre votre objectif !

TUTORIEL



Bienvenue dans le tutoriel **LA GRANDE SERRE**.

Prenez immédiatement le livret d'aventure et l'étui de planches : **laissez les planches dans leur étui !** Chaque fois que vous rencontrez un symbole (appelé « commande ») que vous ne connaissez pas, lisez sa signification ici, pages 2 et 3. Il n'est pas nécessaire de les lire avant. Les commandes peuvent se trouver dans le livret d'aventure ou sur les pièces.

Rappelez-vous : utilisez votre logique !

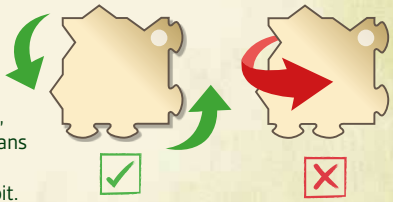
Pour commencer le tutoriel, **lisez dès maintenant la 1re page du livret d'aventure**.



Récupérez la planche avec le symbole correspondant, et **détachez la pièce** qu'elle contient sans la retourner. Posez-la sur la table et laissez la planche évidée de côté.
Dans ce tutoriel, toutes les planches ont des symboles roses. Par ailleurs, certains symboles sont cachés dans les illustrations, alors soyez observateurs.



Quand vous récupérez une pièce, ne la retournez pas ! **Vous pouvez uniquement la faire pivoter** pour la connecter à d'autres pièces : retourner une pièce sans y être autorisé peut révéler des informations trop tôt, gâchant la suite de l'aventure. Une pièce est dans son sens initial si son symbole de rangement apparaît en blanc dans son coin supérieur droit.





Lisez maintenant les significations des nouvelles commandes visibles sur la pièce obtenue. *Par exemple, la première pièce obtenue présente les commandes*  *et* .

Appliquez **obligatoirement et immédiatement** ce symbole. *À l'inverse, en l'absence d'éclair, les commandes peuvent être appliquées quand bon vous semble (maintenant, plus tard ou jamais).*

Lisez la page avec le symbole bleu correspondant dans le livret d'aventure. *Le symbole est également présent sous le titre de la page à lire, vous pouvez ainsi vous assurer d'être à la bonne page. Un symbole **bleu** fait toujours référence au livret d'aventure.*

Retournez cette pièce pour faire apparaître l'autre face.

/ Attention ! Ne confondez pas ces deux commandes. Elles ont le même résultat, mais la deuxième nécessite une condition pour être appliquée !

Si le bord avec ce symbole jaune est connecté à une autre pièce, alors vous **pouvez**...

... **retourner** la pièce avec ce symbole.

Connexions temporaires : *Si elle est connectée temporairement à d'autres pièces, elle se retourne seule. De plus, **vous pouvez séparer ces pièces quand bon vous semble**.*

Connexions permanentes : *Si elle est connectée de façon permanente, les pièces liées ainsi se retournent toutes ensemble, d'un seul geste. **Vous ne pouvez les détacher que si une commande vous y autorise.***

Si le bord avec ce symbole jaune est connecté à une autre pièce, alors vous **pouvez**...

... les **retourner ensemble**...

... puis les **détacher**...

... et enfin **jeter** la pièce avec cette commande.

Ce symbole seul n'a aucun effet pour le moment. Il vous sera décrit plus tard.

Si cette pièce est **dans un groupe d'exactement 2 pièces**, alors vous **devez**...

... **lire** la page avec ce symbole.

Finissez le tutoriel avant de continuer votre lecture.

Indice : observez la scène. Un symbole est caché sur l'arrosoir.

RÈGLES DÉTAILLÉES

Grâce au tutoriel, vous connaissez déjà presque toutes les règles et vous savez comment manipuler les pièces. Cependant, lisez attentivement la suite de ce livret, car il traite de détails importants que vous ignorez encore.

Déroulement de la partie

Chaque partie de *Fragments* vous propose un récit dans lequel vous alternez entre connexions des pièces et lectures du livret d'aventure :

- **Manipuler et assembler des pièces** permet d'explorer un paysage, de construire des objets et d'interagir avec quelqu'un ou quelque chose.
- **Lire le livret d'aventure** vous permet d'avancer dans le récit et de recevoir de nouvelles pièces ainsi que de nouveaux indices et objectifs.

Connexions et lectures se complètent pour raconter l'histoire, toujours de manière logique. Atteignez l'objectif final pour terminer un scénario. Gardez en tête que vous n'êtes pas chronométrés : le but est de profiter de l'histoire en jouant avec les assemblages de pièces, pas de faire la course.

Observer et manipuler les pièces

Observez les pièces que vous obtenez. Analysez leurs illustrations et les commandes qu'elles contiennent. Pensez à leurs interactions possibles de manière logique.

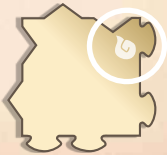


✓ **Vous pouvez toujours faire pivoter** les pièces sur elles-mêmes.



✗ **Vous ne pouvez jamais retourner les pièces**, sauf si une commande vous y autorise (parfois selon certaines conditions).

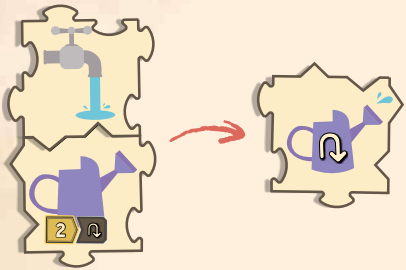
Une pièce est dans son sens initial si son symbole apparaît en blanc dans son coin supérieur droit. Ce symbole vous aide également à retrouver sa planche d'origine lors du rangement du jeu, à la fin d'un scénario.



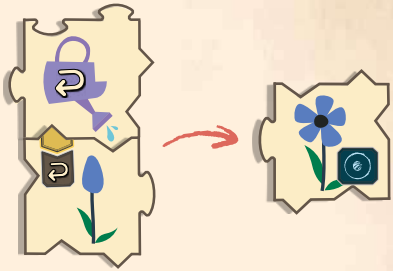
Connecter les pièces

Plusieurs types d'associations sont possibles : des objets entre eux, des objets avec l'environnement, des éléments d'environnement ensemble, etc.

EXEMPLE 1

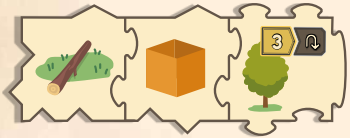


*Connecter un **Arrosoir vide** sous un **Robinet d'eau ouvert** semble être un moyen logique d'obtenir un **Arrosoir plein**.*

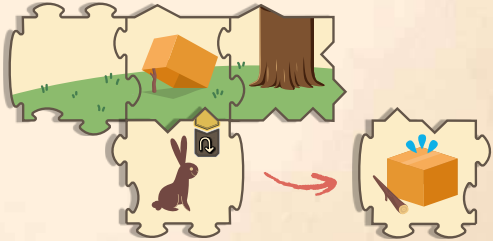


*Connecter un **Arrosoir plein** sur le côté (penché comme lorsqu'on utilise un arrosoir) au-dessus de la **Fleur** permet d'obtenir une **Fleur arrosée**. Cela débloque aussi la lecture d'une page du livret.*

EXEMPLE 2



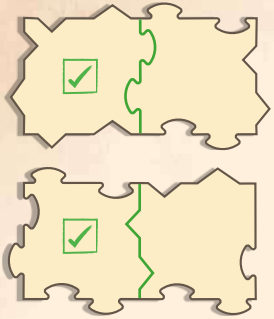
*Assembler ces trois pièces permet d'**installer un piège au pied d'un arbre**.*



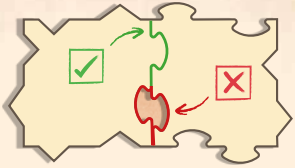
*Ensuite, **connecter un animal près du piège** visible dans le décor permet de piéger l'animal.*

Deux pièces bien connectées respectent les points suivants :

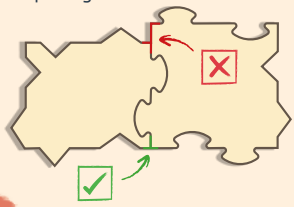
Elles ont un **bord en commun** :



Il n'y a **pas de vide** entre elles :



Elles partagent **au moins deux coins** :

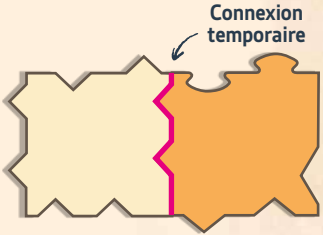




Les deux types de connexions

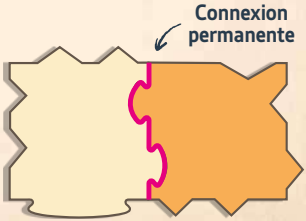
Connexions temporaires

Une connexion est temporaire si les pièces **peuvent être séparées sans être soulevées** (juste en les faisant glisser). Vous pouvez les connecter et les détacher à tout moment ; les détacher est même parfois nécessaire pour pouvoir y associer autre chose.



Connexions permanentes

Une connexion est permanente si **les pièces ne peuvent pas être séparées sans être soulevées**. Laissez-les connectées tant qu'aucune instruction ne vous permet de les détacher. *N'hésitez pas à assembler des pièces de manière permanente, cela ne vous mènera jamais dans une impasse. C'est même signe que vous progressez dans l'histoire.*



Commandes

LISEZ ATTENTIVEMENT CETTE SECTION.

Certaines subtilités ne sont pas détaillées dans le tutoriel.

Lorsqu'une commande est visible dans la zone de jeu, **vous pouvez** choisir d'appliquer **son effet** (maintenant, plus tard, ou jamais). **Vous n'êtes pas obligés de le faire**, même lorsque les conditions pour l'appliquer sont réunies.

La seule exception est le symbole , qui doit être **obligatoirement** appliqué **dès que possible**.



Symboles colorés (non bleus) sur carrés marron

Récupérez la planche avec le symbole correspondant, détachez les pièces qu'elle contient et posez-les sur la table. Laissez la planche évidée de côté. Chaque scénario possède sa propre couleur de symbole. Parfois, plusieurs planches portent le même symbole et doivent être récupérées ensemble. Il arrive aussi qu'une commande demande de récupérer à nouveau une planche déjà récupérée plus tôt dans ce scénario : ignorez-la. *Certains symboles ne se trouvent pas dans un carré marron, mais sont cachés dans les illustrations. À vous de les trouver pour récupérer les pièces correspondantes !*



Symboles bleus sur carrés bleus

Lisez la page avec le symbole correspondant dans le livret d'aventure (ces symboles sont toujours bleus). Le symbole est visible sur l'onglet et en haut de la page concernée. Ainsi, vous êtes sûrs de toujours lire la bonne page. Ne tournez pas la page si vous n'êtes pas invités à le faire. Refermez ensuite le livret. Vous pouvez y revenir autant de fois que vous le souhaitez, tant que le symbole correspondant est encore visible. Vous ne lirez pas forcément les pages du livret dans l'ordre : c'est normal.





Pastilles

Ces pastilles peuvent apparaître sur des pièces ou dans le livret d'aventure. Seules, elles n'ont aucun effet. Leur fonctionnement complet est décrit page 10.

Retournez cette pièce pour faire apparaître l'autre face.
Si cette pièce appartient à un groupe de pièces aux connexions permanentes, tout le groupe ainsi connecté est solidaire et est retourné en même temps. En revanche, les pièces connectées temporairement ne sont pas solidaires et ne sont donc pas retournées en même temps.

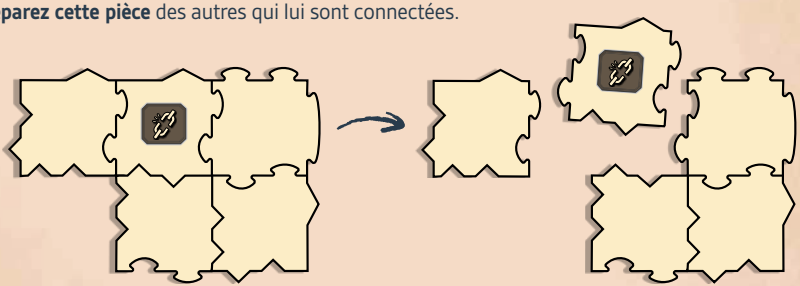


Connexion permanente



Connexion temporaire

Séparez cette pièce des autres qui lui sont connectées.



Jetez la pièce hors de la zone de jeu ; celle-ci n'est plus disponible (ni utile). Jeter une pièce est toujours signe que vous avancez dans le jeu. *Si cette pièce appartient à un groupe de pièces **aux connexions permanentes**, tout le groupe permanent est jeté en même temps. Les pièces connectées temporairement ne sont pas jetées.*

Lignes de commandes

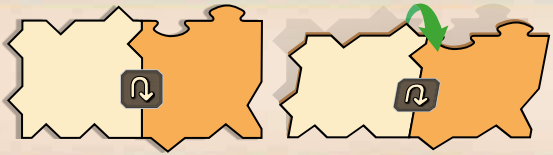
Parfois, plusieurs commandes sont représentées sur une même ligne, à la chaîne. Dans ce cas, cette ligne doit être **appliquée en entier**. Appliquez tous les effets dans le sens de lecture (ou, dans le cas d'une commande avec une condition « bords connectés », appliquez-les du bord de la pièce vers l'intérieur - voir page suivante).

Soyez vigilants à l'ordre des symboles. Par exemple, les deux commandes suivantes n'ont pas le même résultat :





Un symbole à cheval sur plusieurs pièces doit être complet pour être effectif. **Il s'applique alors à toutes les pièces sur lesquelles il est présent.**



Conditions

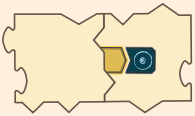
Certaines commandes ne peuvent être appliquées que **si les conditions nécessaires** sont réunies. Une condition peut être vraie à un moment donné, puis ne plus l'être ultérieurement. Comme décrit précédemment, ces commandes ne doivent pas obligatoirement être appliquées immédiatement, sauf si elles sont accompagnées d'un symbole ⚡.

CONDITION « BORDS CONNECTÉS »



Si le bord avec ce symbole jaune est **connecté à une autre pièce**, appliquez les commandes sur fond marron ou bleu.

Cas particulier : Lorsque deux bords connectés possèdent chacun un symbole  **face à face**, si vous en activez un, **vous devez** activer l'autre ensuite (dans l'ordre de votre choix) avant toute autre commande.



En connectant ces deux pièces, vous pouvez maintenant lire une page du livret.



Ici, vous pouvez maintenant lire une page du livret, puis jeter la pièce de gauche (ou inversement).

CONDITION « TAILLE DU GROUPE »



Si cette pièce est **dans un groupe d'exactement 2 pièces connectées**, appliquez les commandes sur fond marron ou bleu *(le nombre de pièces demandé peut varier)*.

CONDITION « PASTILLE »



Exemple de pastille demandée



Si la pastille demandée **est visible** sur la table ou dans le livret, appliquez les commandes sur fond marron ou bleu.



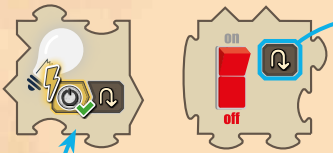
Si la pastille demandée **n'est pas visible** sur la table ou dans le livret, appliquez les commandes sur fond marron ou bleu.



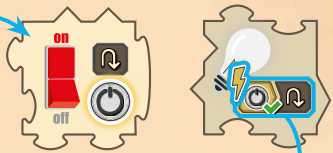
Si cette commande et la pastille demandée se trouvent **dans le même groupe de pièces**, appliquez les commandes sur fond marron ou bleu.

EXEMPLE

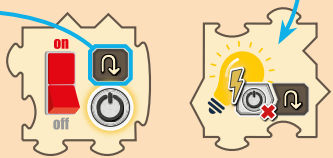
1 *Vous avez ces deux pièces. Le symbole n'étant pas visible sur la table, vous ne pouvez pas retourner l'ampoule. Cependant, vous pouvez toujours retourner l'interrupteur.*



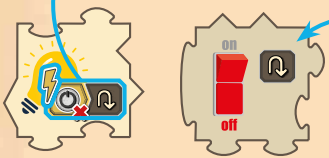
2 *Le symbole apparaît. Vous devez immédiatement retourner l'ampoule.*



3 *Le symbole est toujours visible sur l'interrupteur, donc l'ampoule reste allumée. Vous pouvez toujours retourner l'interrupteur.*



4 *Le symbole n'est plus visible. Vous devez immédiatement retourner l'ampoule.*



Conseils de jeu

1. Assemblez sans attendre **les pièces qui représentent un décor**.
2. **Gardez bien en tête vos objectifs** et pensez aux moyens (parfois détournés) de les atteindre.
3. **Soyez logiques dans vos associations** et demandez-vous quelles actions vous semblent cohérentes pour avancer dans l'histoire.
4. Prenez le temps de vérifier vos actions afin d'éviter d'oublier une commande ou de retourner une pièce par erreur. **Vous n'êtes pas chronométrés !**
5. L'expérience de jeu repose autant sur le récit que sur l'assemblage des pièces.
6. Si vous êtes bloqués, **lisez le livret de solutions**. Au dos de ce dernier se trouve un **résumé des commandes**.

Mise en place

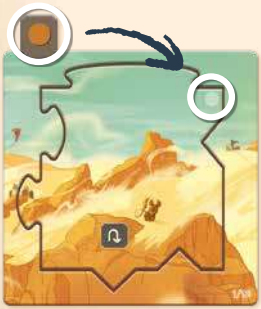
1. Sortez de la boîte tout son contenu (étuis de planches, livret d'aventure et livret de solutions).
Ne sortez pas les planches de leurs étuis !

2. Vous êtes prêts à jouer ! **Commencez en lisant la première page du livret d'aventure !**



Fin de la partie

Le livret d'aventure vous indiquera clairement lorsque le scénario sera fini.



Comment ranger le jeu ?

- Orientez toutes les pièces de sorte que que le symbole de rangement soit visible en haut à droite.
- Rangez-les dans les planches correspondantes.
- Utilisez le numéro en bas à droite de chaque planche pour les ranger dans les bons étuis.

CRÉDITS

Auteur, scénariste et rédacteur
Yohan Servais

Illustrateur
Noëmie Chevalier

Illustratrice tutoriel
Jiahui Eva Gao

Chefs de projet
Xavier Taverne et Amélie Scordilis

Graphistes
Frédéric Derlon et Cindy Roth

Graphiste logo
Doriane Frache

Assistant éditorial
Camille Cherchour

Relecteur
Robin Leplumey