

Gabriel Durnerin – Baptiste Derrez – Marc-Antoine Doyon

FLASHBACK

LUCY

Illustré par Laure de Châteaubourg,
Jennifer Mati et Jiahui Eva Gao.

APPREND LES
RÈGLES EN JOUANT



MATÉRIEL

Vous incarnez Lucy Estrange, une adolescente avec un pouvoir bien spécial. Lorsqu'elle touche un objet ayant appartenu à quelqu'un de disparu, elle est projetée dans sa dernière vision ! Est-ce que cela l'aidera à en apprendre davantage sur ce sordide manoir dans lequel rôde une Ombre mystérieuse ?

Flashback - Lucy est un jeu de société coopératif dans lequel vous devrez ensemble explorer des scènes figées dans le passé et résoudre les mystères qui les entourent en répondant à des questions.

Dans cette boîte, vous découvrirez une grande aventure découpée en 4 chapitres. **Ces chapitres doivent être résolus dans l'ordre.**



61 grandes
cartes vision

Vision 1 – 2015

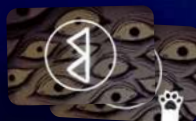
Vision 2 – 1971

Vision 3 – 1818

Vision 4 – 1692



Gredin



Mini-cartes
runes



Mini-cartes
questions



40'



8+



1-4

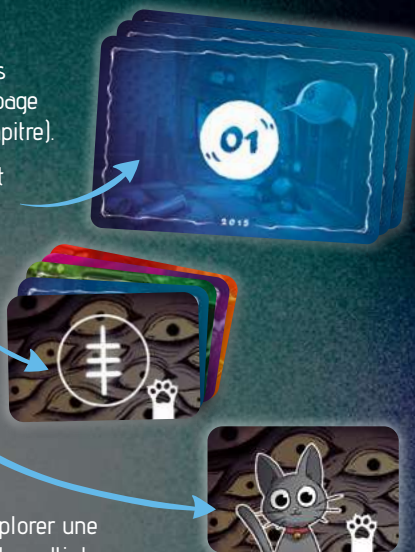
Scorpion
Masqué

BUT DU JEU

Une partie de *Flashback* consiste à résoudre l'un des chapitres proposés. Pour gagner, vous devez explorer entièrement la vision du passé dans le chapitre correspondant puis coopérer pour répondre aux questions du chapitre.

MISE EN PLACE

- Choisissez un **chapitre** (il est essentiel de les résoudre dans l'ordre) et ouvrez ce livret à la page qui lui correspond (page 6 pour le premier chapitre).
- Prenez les cartes vision du **chapitre** choisi et placez-les en une pile face cachée sur la table.
- Prenez l'ensemble des mini-cartes et placez-les en une seconde pile face cachée sur la table.
- Prenez la mini-carte Gredin et placez-la à proximité de la pile des mini-cartes.



JEU

Chaque **chapitre** de *Flashback* vous amène à explorer une vision d'une scène figée dans le temps à travers de multiples points de vue simultanés.

Chaque partie se joue en suivant ces étapes dans l'ordre :

1. INTRODUCTION
2. VISION
3. QUESTIONS
4. CONCLUSION

1. INTRODUCTION

Ouvrez le livret de règles du **chapitre** choisi et lisez le texte d'introduction et la première page de bande dessinée.

Attention : arrêtez votre lecture à la fin de la première page de la bande dessinée et ne tournez surtout pas la page pour le moment. Vous y découvririez trop tôt la suite de l'histoire.

Dans le texte ou la bande dessinée, certaines phrases vous indiquent clairement d'aller chercher une carte précise parmi les mini-cartes.

Après avoir trouvé la ou les cartes indiquées, vous pouvez les utiliser en suivant les règles qui y sont inscrites.

Exemple :

Prenez la mini-carte 

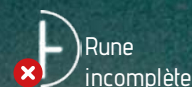
Trouver des mini-cartes

Lors de vos parties de *Flashback*, que ce soit pendant l'**INTRODUCTION**, la **VISION** ou la **CONCLUSION**, vous serez amené à piocher des mini-cartes.

Quand vous voyez un symbole de rune complet (le cercle qui contient le symbole est complet), vous pouvez aller chercher la mini-carte correspondante dans la pioche.



Pour compléter un demi-symbole et en faire un symbole complet, vous devrez trouver, au fur et à mesure de votre partie, une autre mini-carte qui vous donnera la moitié manquante.



Vous pouvez alors prendre la carte correspondante et la révéler, sauf si elle comporte un symbole Patte de Gredin .

Symbole Patte de Gredin

Durant la phase **VISION**, vous trouverez certaines mini-cartes avec au dos un symbole Patte de Gredin .

Ne retournez pas immédiatement ces cartes. À la place, glissez-les sous la carte Gredin. Vous pourrez les révéler plus tard, lors de la phase **CONCLUSION**.



Ces cartes sont des éléments que Lucy découvre dans le présent grâce aux informations qu'elle a reçues lors de sa vision du passé. Il faut donc que la **VISION** soit terminée pour pouvoir s'en servir.

Mini-cartes

Il existe plusieurs types de mini-cartes, qui s'utilisent différemment.

Mini-cartes Galerie Photos

Quand vous trouvez une carte comme celle-ci, vous pouvez la placer dans la Galerie Photos , précédant la bande dessinée.

Ce sont des informations qui vous seront utiles dans ce chapitre ou les suivants.



Mini-cartes BD

Ces mini-cartes représentent Lucy en train de fouiller le manoir.

Elles doivent être placées sur la bonne case de la bande dessinée pour révéler un symbole complet et permettre ainsi de piocher une autre mini-carte.



Mini-cartes question

Ces cartes vous donnent les questions auxquelles vous devrez répondre à la fin de la **VISION**. Laissez-les face visible sur la table pour que tous les joueurs puissent facilement les relire au cours de la **VISION**.

Vous pouvez discuter et formuler des hypothèses si vous avez des idées dès que vous révélez la carte. Ce n'est pas grave si vous vous trompez ! Vous n'avez probablement pas toutes les informations nécessaires pour l'élucider immédiatement. C'est à la fin de la **VISION**, à la phase **QUESTIONS**, qu'il faut avoir les bonnes réponses.

2. VISION

Lors de l'introduction, vous trouverez une mini-carte vous indiquant le début de la **VISION** et vous invitant à piocher la carte vision **01** du chapitre.

Placez la carte au centre de la table, bien visible de tous les joueurs : la vision commence !

Piocher d'autres cartes

Quand vous voyez un numéro de carte sur le dessin **09**, vous pouvez chercher cette carte **09** dans la pile et la révéler. Elle correspond à un nouveau point de vue de la scène que vous visitez.

Quand vous voyez le symbole **Zoom**  sur une carte, c'est que vous pouvez faire un zoom sur un détail de la carte. Vous pouvez aller chercher et révéler la carte du même numéro avec le symbole **Zoom** .

Prenez le temps de bien observer et comprendre ce que vous voyez. Ne retournez pas les cartes trop vite !

Rappel : Vous trouverez également des symboles correspondant à des mini-cartes, qui révèlent des questions **?01** ou d'autres éléments. Voir « Mini-cartes ».

Attention : n'oubliez pas que les cartes comportant le symbole **Patte de Gredin**  ne doivent pas être révélées immédiatement, mais doivent être glissées sous la carte Gredin.



Fin de la vision

Quand vous avez révélé toutes les cartes visions du **chapitre** joué, vous pouvez passer à la phase suivante.

3. QUESTIONS

Relisez chaque **question** **?01** et donnez vos réponses finales en équipe. Une fois que vous avez formulé toutes les réponses, regardez les solutions au dos du livret de règles.

Pour chaque bonne réponse, cochez un petit chat  avec un crayon ou un feutre. Si vous avez coché tous les chats, bravo, vous avez une partie parfaite !

Une fois toutes les réponses trouvées ou découvertes, il reste une dernière étape : la phase **CONCLUSION** !

4. CONCLUSION

Prenez toutes les mini-cartes que vous avez glissées sous Gredin durant la **VISION**.

Utilisez chacune d'entre elles comme indiqué dans la section **MINI-CARTES** pour découvrir les derniers mystères que réserve le **chapitre**.

La partie prend alors fin !

Vous pouvez ranger toutes les mini-cartes dans la pile, sauf celles de la Galerie Photos  qui y restent jusqu'à ce que vous ayez exploré les 4 **chapitres** et découvert la fin de l'histoire de Lucy.

Lors de votre prochaine partie, passez au **chapitre** suivant.

RAPPELS ET PRÉCISIONS

- C'est un jeu entièrement coopératif, aidez-vous à répondre !
- Vous pouvez regarder une carte seulement si vous avez trouvé son numéro sur une carte face visible.
- Vous pouvez regarder les cartes dans l'ordre désiré. Il n'y a pas d'ordre imposé.
- Vous pouvez voir toutes les cartes du jeu. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que vous pouvez regarder. Mais attention ! Ralentissez ! Prenez le temps de bien observer et comprendre ce que vous voyez avant de tourner une autre carte, sinon vous allez vous perdre et vous ne pourrez pas élucider les mystères.
- Quand vous découvrez un mystère, vous n'avez pas nécessairement tous les éléments pour répondre à la question. Commencez quand même à formuler des bouts de réponse. Ne vous en faites pas si vous vous trompez à ce moment.

Vous connaissez toutes les règles, vous pouvez commencer votre aventure en lisant l'introduction à la page suivante puis en commençant le chapitre 1.



Moi, c'est Lucy Estrange, 15 ans.

J'aime les pâtes, la musique des années 1970 et mon chat Gredin, qui est aussi mon unique ami. Parce qu'on déménage souvent, mais aussi parce que j'ai un pouvoir dont je ne peux pas trop parler : si je trouve un objet qui était dans les mains d'une personne qui a disparu, je revis sa dernière vision.

Quand j'essaie d'en discuter avec mon père, il devient mal à l'aise et grommelle : "Ah, si ta mère était là..." Mais ma mère est morte quand j'étais petite.

Alors difficile d'en parler avec elle...

Prenez les mini-cartes  et 
et placez-les dans la galerie photos  à la page 8.

Il y a quelques semaines, j'ai reçu cette lettre intrigante, avec cette photo et ce pendentif :



Ma chère Lucy,

Ta mère ne t'a probablement jamais parlé de moi, et c'est mieux ainsi. Tu trouveras avec cette lettre les papiers faisant de toi la propriétaire de la maison familiale, le manoir Cliff. Plus personne n'y vit depuis des années et je ne peux plus m'en occuper.

Les événements récents sont la preuve de mon échec : je n'ai plus la force de protéger le monde de ce manoir.

Je te remets également ce pendentif : son symbole est la seule chose qui peut repousser l'Ombre terrible qui hante ces lieux. Tu es la dernière de la lignée. C'est à toi de prendre la place.

J'espère que tu sauras me pardonner.

*Ta tante,
Alice Cliff*

Un manoir rien qu'à nous ? Sur la côte, sans rien avoir à payer ? Le bonheur incarné pour mon père. Alors nous y voilà : je déménage. Et c'est ainsi que commence cette histoire...

CHAPITRE 1

Le grand jour du déménagement est enfin arrivé !
Alors que papa transporte les derniers meubles vers l'intérieur,
j'explore le manoir avec l'aide de Gredin.

Vas-y, entre !

C'est ta maison à toi après tout.

Il y a même une serre !

Tu te rends compte ?

Et une bibliothèque !

Toi qui adores les livres...

Ta chambre est en haut !



Prenez la mini-carte



CHAPITRE 2

Après avoir découvert ce qui est arrivé aux dernières personnes qui ont visité le manoir, je comprends mieux pourquoi ma tante a décidé de me passer le flambeau. Mais je me demande à quoi peut servir cette lampe étrange.



Mais qu'est-ce que c'était que ça ?



Ce manoir est carrément immense...

... et dans chaque pièce...



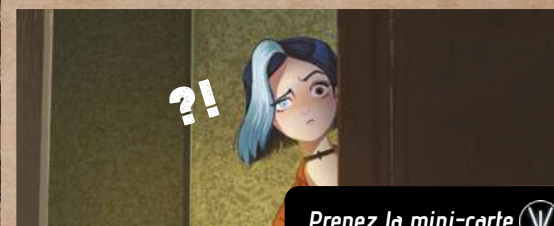
... il y a un nouveau mystère à découvrir !



Prenez la mini-carte

CHAPITRE 3

Je comprends maintenant ce qui a poussé la famille de ma mère à fuir cet endroit. Mais ça ne m'empêchera pas de continuer mon exploration et de découvrir tous les secrets obscurs enfermés dans ce manoir.



CHAPITRE 4

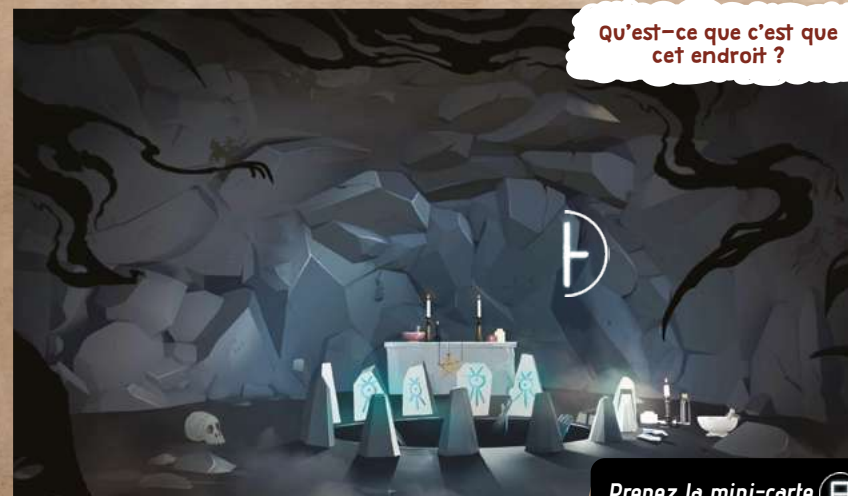
C'est donc à cause de ces expériences étranges que l'Ombre a été libérée dans le manoir et a causé autant de souffrance. J'entends le bruissement du vent derrière cette porte secrète. Je me demande quelle autre horreur j'y découvrirai.



Lucy ?
Lucy, tu viens ?



Qu'est-ce que c'est que cet endroit ?



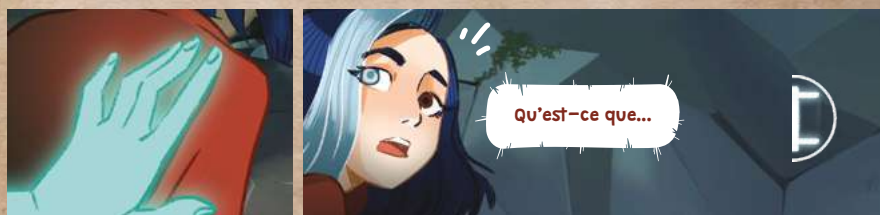
Prenez la mini-carte 



L'Ombre !



Elle est... partout !



Qu'est-ce que...



Retourne d'où tu viens et disparais !

Lucy ?

Lucy, où es-tu ?

Grâce à son ancêtre et aux pouvoirs de sa lignée, Lucy parvient à reformer le cercle de protection qui maintenait l'Ombre prisonnière. Maintenant que le monde est sauf, Lucy n'a d'autres choix que d'accepter son rôle éternel de gardienne... à moins qu'elle ne parvienne à découvrir un moyen de se débarrasser de l'Ombre pour toujours.





NE PAS OUVRIR

LES RÉPONSES

Pour chaque bonne réponse, coche un petit chat. Si tu as coché tous les chats, tu as réussi une partie parfaite, bravo!



- 205** Un sort pour contrôler l'esprit. La sorcière attachée utilise la confection pour l'ombre depuis la préhistoire.
- 204** Les dessins rupestres sur les murs de la grotte laissent penser qu'ils gardent les bras de l'homme debout dans l'escalier.
- 203** Il est enveloppé dans une couverture dans une masse.
- 202** L'homme debout dans la grotte, en train de briser les pierres de protection avec une masse.
- 201** L'homme au pontalon rouge. C'est le seul qui vise la sorcière avec son pistolet.

Chapitre 4

- 204** Le jardinier que l'on peut voir sur le portail de famille et dans le bureau. On peut suivre les traces de boue laissées par le jardinier et la calèche utilisée pour transporter le corps.
- 203** Un éclair est tombé sur le manoir et a brisé la sphère contenant l'ombre. On voit toutes les photos sont remises dans le bon ordre.
- 202** C'est un ancien aspirateur modifié pour séparer de l'ombre. Le scientifique voulait l'utiliser pour faire revenir sa femme à la vie.
- 201** La femme du scientifique. On la reconnaît grâce au portrait ainsi qu'aux armoiries de la famille présentes sur celui-ci et la pierre tombale.

Chapitre 3

Chef de Studio : Manuel Sanchez
Chargé de projet : Marc-Antoine Doyon
Illustrations : Laure de Châteaubourg, Jennifer Mati et Jiahui Eva Gao
Graphisme : Hervine, **Storyboard :** Jérôme Mireault
Correction : Bla bla rédaction

Chapitre 2

- 204** Il est dans le hall, déguisé avec des hallions et un sac sur la tête. On le reconnaît grâce à ses chausures, différentes de celles des autres.
- 203** Le symbole de protection qui était tracé dessus.
- 202** La fille avec la bombe de peinture verte, c'est la seule à avoir terminé le graffiti du symbole de la bande. Une moitié est dessinée sur le mur dans la salle du piano et l'autre sur la porte ouverte dans le hall.
- 201** Le propriétaire de la casquette s'est fait otter par l'ombre.
- 204** Alice (la tante de Lucy) et les parents sont dans la chambre, sous la cabane faite de couvertures. Esmeralda est dans la bibliothèque en train de tracer le symbole de protection.
- 203** L'ombre a ottrapé le lit des parents qui traverse le plancher de leur chambre.
- 202** Esmeralda Cliff. C'est la mère de Lucy lorsqu'elle était encore jeune. On la reconnaît grâce à la couleur de ses vêtements.
- 201** Des chasseurs de fantômes/spécialistes de l'occulte qui ont été engagés pour capturer l'ombre.
- 204** La chambre d'Alice qui est la seule pièce qui n'a pas d'activité paranormale sur l'écran. Parce qu'elle est protégée par le symbole.
- 205** Une sorcière/un fantôme ? Elle a été dessinée alors qu'elle leur montrait le symbole qui effraie l'ombre.

Chapitre 1



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.*

*Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

© 2023 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Flashback Lucy*, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion masqué inc.