IELLO PRÉSENTE

CHÂTEAU AVENTURE

LA SUITE !

UN JEU DE JARED A. SORENSEN



SIX AVENTURES DONT VOUS ÊTES LES HEROS !

CHÂTEAU AVENTURE

est un jeu coopératif dans lequel vous vivez des histoires extraordinaires dans de nombreux univers. Entre autres choses, vous pourrez tenter d'échapper à votre destin de princesse, sauter sur des tortues et passer dans des tuyaux, survivre à un crash aérien ou dérober les plans d'un super-vilain, rien que ça !

Vous qui lisez ce livre, votre rôle sera de gérer la partie et lire le scénario dans lequel se baladeront vos amis.



RÈGLES DU JEU

Vous n'avez pas envie de lire toutes ces pages de règles, si ? Alors rendez vous à l'adresse suivante pour apprendre rapidement à jouer avec un tuto en vidéo !

iello.fr/jeux/chateau-aventure-la-suite



Château Aventure s'inspire directement des jeux textuels PC des années 80. Souvenez-vous ! Ces petits jeux à énigmes sans images dans lesquels vous aviez, pour toute description, du texte. Dans cette version "IRL" (*in real life*, 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 décrirez ce que le personnage (les autres joueurs) voit, les conséquences de ses actions et tout ce qui peut arriver en cours de partie. Tout au long du jeu, vous garderez 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 le scénario choisi avant de le faire jouer.

Durant la partie, tous les autres joueurs incarnent quant à eux le même personnage à tour de rôle.

Un minimum de 2 joueurs est requis (NDLR : plutôt 3) 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. Décrivez-leur alors la situation de départ du personnage, ce qu'il voit, tous les objets qui se trouvent dans sa zone et les sorties à sa disposition vers les autres zones. Plus tard, une fois les joueurs familiers d'un lieu, vous pourrez (si vous le désirez) faire l'impasse sur ces informations.

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 Hutte. »

TO NOTE OR NOT ? Si vous pensez que votre groupe prendra plus de plaisir ainsi, vous pouvez autoriser les joueurs à prendre des notes.

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

Ensuite, chaque joueur à tour de rôle donne oralement une commande, une action composée d'un ou deux mots, 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 recevable, donnez-en le résultat aux joueurs.

EXEMPLES

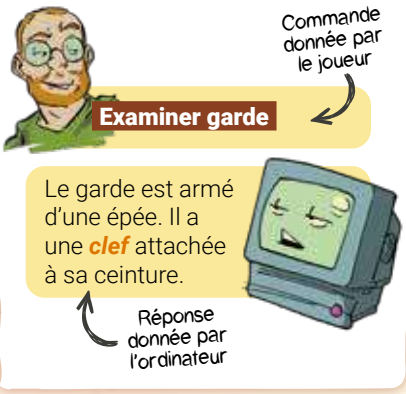
Examiner *canne à pêche*
La ***canne à pêche*** est composée d'un bâton, d'une ficelle et d'un hameçon.

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 : c'est à lui de donner une nouvelle commande. 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-en aux joueurs sa description, les éléments particuliers et les sorties à leur disposition. Continuez jusqu'à atteindre une des fins du scénario !

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 déclarez : "Commande inconnue", tel un ordinateur. 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.

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 apportera un effet comique à vos parties.

COMMANDES DE BASE

Les commandes suivantes ne sont pas exhaustives, mais ce sont celles qui seront utilisées dans la plupart des scénarii pour interagir avec l'environnement.

➤ DÉPLACEMENTS

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** permet au joueur d'avoir la description d'une personne ou d'un objet.

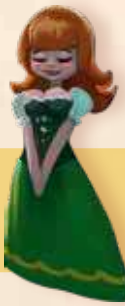
➤ INTERACTIONS AVEC LES OBJETS OU LES PERSONNES

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 utilisables à tout moment dans tous les scénarii et sont utilisées pour interagir avec le jeu lui-même.

➤ MENU

Menu permet d'accéder aux autres commandes spéciales décrites juste après.

➤ AIDE

Aide sert à donner un indice aux joueurs s'ils se retrouvent coincés. Vous n'êtes pas obligé de leur proposer cette commande.

➤ 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 : notez le lieu où se trouve le personnage, son inventaire et son état à ce moment de la partie.

Charger renverra le personnage au dernier point sauvegardé. Les joueurs malins sauvegarderont avant d'entreprendre des actions dangereuses, cela évitera de devoir 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 la partie en cours, 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. Le barème à appliquer est indiqué au début de chaque scénario.

➤ QUITTER

Quitter permet aux joueurs de mettre fin au 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 menant à ce point final, jouer correctement doit toujours permettre aux joueurs d'y arriver. Il n'existe pas de configurations 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 ou même nostalgique. Bien souvent, atteindre la fin du scénario est une victoire en soi, mais n'hésitez pas à rejouer les scénarii pour améliorer le score du groupe.

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

EXEMPLE

Perdre un scénario signifie que le personnage est mort : 💀 (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 ramène au 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 intégrant 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 êtes là pour mener la danse et devez à la fois amuser et stimuler les joueurs. C'est plus simple qu'on ne pourrait 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 et 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 un joueur donne une commande au mauvais moment, laissez-lui un indice pour qu'il le comprenne.

Passer garde
Le garde répond : "Je ne laisse pas passer les gueux comme vous !"

Les joueurs savent maintenant qu'ils ont piètre apparence et qu'ils doivent trouver une autre solution pour passer.

EXEMPLE

Comparez cela à cet échange comique :

Se la péter devant garde
Le garde vous toise d'un regard dédaigneux.

EXEMPLE

Le garde vous fait clairement comprendre ce qu'il pense de vous. Quand cela arrive dans les parties, reproduisez les bruits, les gestes, les attitudes et les voix. C'est plus 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 veiller à ce 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 avoir à discuter entre eux. Malgré tout, si le scénario devient trop compliqué, vous pouvez leur laisser du temps pour réfléchir en commun.

Soyez drôle. La principale source d'humour provient du personnage, de ses attentes qui se heurtent aux résultats que vous décrivez. Attention, il ne s'agit toutefois pas 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 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 entraîne une réaction, dont voici quelques exemples recevables.

Prendre *clef*
Vous possédez maintenant une clef.

Une question :

Utiliser *clef*
L'utiliser pour quoi ?

Une erreur de syntaxe :

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

Ou quelque chose de marrant :

Décrire *clef*
Elle ressemble à une clef. Crétin.

EXEMPLES



COMMENT LIRE UN SCÉNARIO

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

Picto difficulté *(voir en bas de la page suivante)*

Exemple de page d'introduction



Auteur du scénario 🔇

Illustrateur du scénario 🔇

Équipement de départ dans l'inventaire 🔇

Nombre de sauvegardes autorisées 🔇

Règles spéciales (le cas échéant) 🔇

Barème pour 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 de scénario

Phrase d'introduction de la partie

"Bienvenue à... le Donjon de l'Effroi"

Le personnage se trouve initialement dans l'**Entrée de la Vallée**.

Nom de lieu

Entrée de la Vallée



Description du lieu

"Kalashar et vous surplombez la vallée de Kalimon. Au fond de celle-ci se dresse le Donjon de l'Effroi dans lequel se trouve le trésor que vous convoitez.

Les sorties sont :

- Forêt des mille ruisseaux
- Auberge de l'Orc qui chante

Parler Kalashar
"Rapporte-moi le trésor, et tu auras l'honneur d'être mon page."

Demander de l'aide à Kalashar
Furieuse d'avoir affaire à quelqu'un qui ne peut réussir seul, elle tourne bride et part loin de vous : 💀

Game over "Vous avez perdu la partie."

Auberge de l'Orc qui chante

Sorties du lieu, à indiquer :
- *s'il n'y a rien de spécial*
- *si la sortie est bloquée (🔒)*

à ne pas indiquer :
- *si la sortie est inconnue*

"Vous voilà dans l'auberge où vous avez passé la nuit. L'aubergiste, l'orc qui tient ce boui-boui, est derrière son comptoir. Une vieille femme mystérieuse se tient là.

Les sorties sont :

- Entrée de la vallée
- Écurie
- Forêt des mille ruisseaux

Action faisable

Parler aubergiste
"Je vous sers une *bière* ?"
- **Si le personnage paye la bière avec le *sou* :** L'aubergiste vous sert une bière.
- **Si le personnage ne paye pas la *bière* :** Ça fera un sou !

Condition de réalisation de l'action

Prendre *chope*
- **Si l'écurie est en feu :** Vous avez maintenant une *chope* dans votre inventaire.
- **Si l'écurie n'est pas en feu :** "Lâche ça, espèce de voleur !"





L'aubergiste répond à toutes les questions par "Je vous sers une bière ?".

Parler vieille femme
Donnez-moi une *plume* de griko, et je vous aiderai dans votre quête.

Objet utilisable par le personnage



La vieille ne répond que "Donnez-moi une plume de griko, et je vous aiderai dans votre quête" tant qu'elle n'a pas reçu la *plume*.

Règles spéciales du lieu

Donner *plume* de griko à vieille femme
La vieille femme dit : "Vous cherchez un lieu soigneusement caché et d'une grande richesse matérielle. Je vois qu'un feu ardent protège ce lieu."

Résultat de l'action

Le Donjon de l'Effroi

25

Pictos difficulté



Les doigts dans le nez !



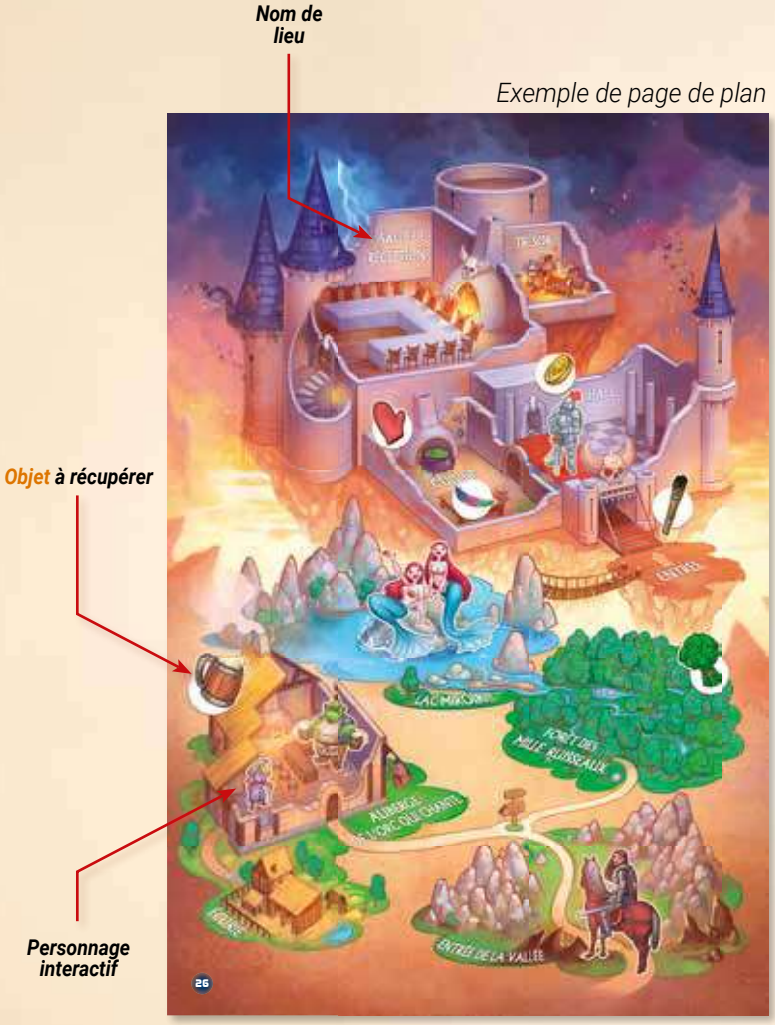
Ça passe !



Outch !

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 libres d'ajuster l'expérience de jeu à votre groupe. Par exemple, si vous pensez que le score est peu intéressant, n'hésitez pas à jouer sans.

PLANS DÉTACHABLES

Vous trouverez à la fin du livre des feuilles à détacher présentant les plans des 6 scénarii d'un côté, et une illustration d'ambiance de l'autre. Le plan est prévu à la base uniquement pour vous meneur, afin de vous éviter de tourner incessamment les pages. Par contre, vous pouvez par exemple donner le plan à votre groupe s'il comporte des enfants ou souhaite se concentrer sur la narration.

Des plans sans les objets sont téléchargeables sur notre site ***www.iello.fr***



EXEMPLE

Afin de vous aider au mieux à appréhender *Château Aventure*, vous trouverez ci-dessous un exemple de début de partie à 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 tout de même 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 très grand 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.

Et ainsi de suite...