



Un jeu d'ambiance coopératif de Julien Prothière et Alexandre Droit, illustré par Laetitia Van Gasse.

Vous n'aimez pas lire des règles ?



www.tikieditions.com/story-box-vr/

Suivez le lien ci-dessus ou scannez le QR code et nous vous expliquons rapidement les règles !

Matériel :

- Une règle de jeu.
- 110 cartes illustrées.



- 1 plateau illustré recto verso (Histoire/Score) :



Les auteurs : nous remercions la super team Tiki pour l'écoute et tout le chouette boulot accompli, Laetitia pour ces magnifiques illustrations, nos proches et tous les gens qui ont joué, jouent ou joueront à Story Box !

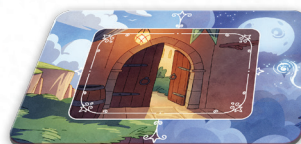
Mise en place.

Placez le plateau au centre de la table, côté « Histoire » visible (voir ci-dessous).

Mélangez les cartes. Coupez le paquet en deux. Placez ces deux piles, faces cachées, de chaque côté de la table afin que chacun puisse facilement piocher des cartes.



Chaque joueur prend 3 cartes d'un des paquets et les regarde secrètement.



Préparez un minuteur de 2 minutes (non fourni, vous pouvez utiliser votre téléphone par exemple).

Déroulement de la partie.

La partie se déroule en 2 étapes :

Histoire et Souvenir.

Pendant la phase Histoire, vous empilez des cartes, faces visibles, en racontant une histoire.

Pendant la phase Souvenir, vous retournez la pile de cartes faces cachées et tentez de vous rappeler du déroulement de l'histoire pour retrouver les cartes dans l'ordre.

Étape 1 : Histoire.

Le joueur qui le souhaite débute la partie.

Il pose une de ses 3 cartes, face visible, sur le plateau et raconte un début d'histoire.

C'est la première carte de la pile Histoire.

Démarrez alors le minuteur de 2 minutes.

Il n'y a pas de tour de jeu pendant l'histoire.

N'importe qui autour de la table peut jouer une carte, à la volée, pour continuer l'histoire.

Lors de cette phase, n'hésitez pas à intervenir !

Lorsque vous jouez une carte :

- Posez votre carte face visible sur la pile Histoire.
- Racontez ce que vous voulez « en lien » avec le fil de l'histoire.
- Piochez immédiatement une nouvelle carte pour compléter votre main à 3 cartes.

L'histoire se termine dès que les 2 minutes sont écoulées !

L'histoire racontée sera très certainement drôle, parfois sérieuse, parfois absurde et souvent tirée par les cheveux, selon les parties.

Exemple de début d'histoire :

Alexandre commence :

Il pose une de ses 3 cartes et dit : « On entre dans le labyrinthe... »



Le minuteur est lancé ! Alexandre pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

Julien continue :



« Pour trouver le trésor ! »

Lana :



« Heureusement, on a un plan. »

Julien :



« Mais le trésor est protégé par un dragon ! »

Débora :



« T'inquiète pas, j'ai un anneau magique, »

Encore Debora :



« pour le transformer en citrouille ! »

Étape 2 : Souvenir.

Vous venez de raconter une histoire étrange et certainement tortueuse. Maintenant, vous allez devoir **vous en souvenir dans le bon ordre !**

Remettez toutes les cartes non jouées et la pioche dans la boîte. Elles ne sont plus utiles.

Le joueur qui a joué la dernière carte prend la pile Histoire, la retourne face cachée et garde ce paquet de cartes en main.

Attention à **ne pas mélanger les cartes** de votre histoire !

Retournez le plateau sur sa face « Score ».



En commençant par le joueur en possession du paquet, parfois aidé par le dos de la carte (Voir « C'est quoi ces dos de cartes ? »), vous allez tenter de vous souvenir de l'histoire.

Attention : À partir de maintenant, **les joueurs qui n'ont pas le paquet en main peuvent seulement dire s'ils se souviennent de la carte ou de la personne qui l'a jouée.** Si un coéquipier donne une réponse sans y avoir été invité (voir « Demander de l'aide »), retournez immédiatement la carte et vérifiez son propos. Placez alors la carte comme si vous lui aviez demandé de l'aide.

Le joueur en possession du paquet Histoire peut :

Tenter de se souvenir seul de la carte :

Essayez de vous rappeler de la carte du dessus du paquet ou du bout d'histoire correspondant. Puis, vérifiez en retournant la carte et placez-la, face visible, du côté correspondant du plateau de Score.

- Si votre souvenir est **correct**, placez la carte à côté du **+2**.

- Si votre souvenir est **incorrect**, placez la carte à côté du **-1**.

- Ou - Demander de l'aide :

Vous êtes perdus dans l'histoire ?

Demandez de l'aide à vos coéquipiers !

Désignez alors un coéquipier qui pense (ou semble) avoir la bonne réponse. Celui-ci doit alors tenter de se souvenir de la carte du dessus du paquet.

- Si son souvenir est **correct**, placez la carte à côté du **+1**.

- Si son souvenir est **incorrect**, placez la carte à côté du **-1**.

PUIS, ce joueur passe le paquet de cartes Histoire au joueur suivant dans le sens horaire.

C'est désormais à ce joueur de tenter de se souvenir de la prochaine carte Histoire.

Conseil : décalez les cartes de chaque côté du plateau « Score », afin d'avoir une vision de ce qui est déjà passé.

Exemple : Débora a posé la dernière carte de l'histoire. Elle retourne donc le paquet et le plateau puis essaye de se souvenir de la première carte de l'histoire.

Débora : « Alors, il me semble qu'on entrait dans le labyrinthe ! ». Gagné ! Elle pose la carte devant le +2 points, puis passe le paquet au joueur suivant, Alexandre.

Alexandre : « ...Il y avait un dragon, non ?!... ». Perdu, c'était le trésor. Il pose la carte devant le -1 point, puis passe le paquet au joueur suivant, Julien.

Julien : « Je ne suis pas sûr là... J'ai besoin d'aide ! ». Lana dit qu'elle sait et Julien la croit : « Vas-y, dis-moi ! ». Alors, Lana dit « On avait un plan du labyrinthe ! ». Gagné ! Julien pose la carte devant le +1 point puis passe le paquet à la joueuse suivante, Lana.



Fin de la partie et score.

Lorsque le paquet de cartes Histoire est vide, passez au comptage de vos points !

Score.

L'important est de **vous amuser et d'essayer d'améliorer votre score** de partie en partie. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez vous référer à ce barème :

10 ou - : Vous êtes aussi doués que le Prince qui a confondu la pantoufle de Cendrillon avec une botte de sept lieues...

11 à 20 : Vous avez retrouvé un vieux grimoire, mais hélas, toutes les pages sont en langue elfique.

21 à 30 : Un ménestrel pourrait raconter vos histoires au coin du feu !

31 à 40 : Vous démêlez les fils des contes avec la précision d'un enchanteur. Merlin lui-même est impressionné.

41 à 50 : Les légendes vous doivent tout ! Vous avez réparé plus d'histoires que la Fée Clochette avec sa poussière magique.

51 et + : Vous êtes les Grands Gardiens des Contes, capables de réécrire le destin sans même une baguette magique !

C'est quoi ces dos de cartes ?



La plupart des cartes ont un dos neutre. Elles peuvent être de toute nature et n'offrent aucun indice.

Mais quelques-unes ont des icônes au dos pour vous aider à vous rappeler la nature de l'illustration :



Animal



Objet



Lieu



Personnage

Ces icônes sont juste une aide et ne vous empêchent pas d'interpréter les illustrations comme vous le souhaitez pendant l'histoire.

Variante pour les experts :

« Le maléfice de Grognella ! »

Grognella Sautecrapaud, sorcière de renom, sème la pagaille en volant des morceaux d'histoires ! Saurez-vous déjouer ses plans et récupérer ce qui a été perdu ?

Dans cette variante, jouez 2 parties successives, puis gagnez le défi pour contrer Grognella :

► Partie 1 - « Il était une fois... »

Jouez une partie classique et notez votre score.

► Puis, si vous avez obtenu **au moins 24 points**, **mélangez les cartes utilisées** durant cette partie. **Retirez 4 cartes** au hasard et placez-les face cachée sur un côté de la table. Ce sont les cartes volées par Grognella. Enfin, **ajoutez 4 nouvelles cartes** avant de reformer le paquet.

► Partie 2 - « Il était une re-fois... »

Jouez une deuxième partie avec le paquet modifié. Vous devez **battre votre score précédent** pour atteindre le défi.

● Le défi de Grognella Sautecrapaud :

Préparez un minuteur d'**1 minute** et démarrez-le. Discutez et essayez d'**identifier les 4 cartes volées** pendant la Partie 1, avant la fin du minuteur.

Ensuite, révélez les 4 cartes et placez-les sur le plateau de score en fonction des bonnes (+2 points) ou mauvaises (-1 point) suppositions.

Arriverez-vous à déjouer le maléfice de Grognella en retrouvant les 4 cartes volées ?

www.tikieditions.com



@tikieditions



© TIKI Editions 2025. Story Box est une gamme de jeux créée par Julien Prothière et Alexandre Droit.
Publié par TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthievre, 75008 Paris, France.