

RÉSUMÉ TÉLÉGRAPHIQUE DES RÈGLES*

CITÉ

CRÉATION : pourquoi cette Cité ne ressemble à aucune autre — STOP — choix de ce qui accable la Cité et description du sacrifice nécessaire — STOP — définition du besoin de la Cité (♠) — STOP — une rumeur par Voyageur à propos de la Cité — STOP — constituer une main de 4 cartes.

EXPLORATION : la Cité joue une carte puis en pioche une — STOP — la première est placée librement, les autres doivent avoir la même enseigne ou valeur que la carte adjacente, à moins d'un **réajustement** — STOP — la carte jouée indique le focus de la scène — STOP — la Cité décrit la scène — STOP — parfois, un Voyageur tente une action difficile, dangereuse et/ou hostile à la Cité — STOP — la Cité propose alors une concession ; les Voyageurs l'acceptent, la refusent ou négocient un compromis — STOP — on la résout — STOP — on conclut la scène, en faisant avancer les jauges si c'est pertinent.

RÉAJUSTEMENT : si la Cité ne peut pas jouer de carte normalement, elle pose une carte de son choix sur une autre — STOP — la scène change d'aspect — STOP — tous les Voyageurs piochent une carte — STOP — si un Voyageur fait un **réajustement**, la Cité pioche deux cartes en plus des quatre déjà présentes dans sa main — STOP — quand la pioche est vide ou que la table est trop encombrée, on mélange toutes les cartes sauf celles en main, celles sur lesquelles se situent des Voyageurs et leurs voisines.

CONCLUSION : quand la jauge ♠ de la Cité ou la jauge ♥ d'un Voyageur est remplie, la partie se conclut par un — STOP —

* Ces notes sont considérées par les plus grands experts, à commencer par l'éminent Philémon G. Horbitus (dans son article séminal « L'Autographe, le chapeau et le dernier cri »), comme étant de la main de nulle autre qu'Eusébia Guinguenotte elle-même. Nous laisserons au lecteur le soin d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

VOYAGEUR

CRÉATION : choix d'un nom, d'une description physique et d'un caractère — STOP — tirage d'une quête commune au groupe (♥), d'un but secondaire personnel (◇) et d'une réminiscence (♠) — STOP — chaque Voyageur commence avec une carte en main.

EXPLORATION : les Voyageurs réagissent aux scènes décrites par la Cité — STOP — au sein d'une scène, ils agissent librement, sauf s'ils décident de réaliser une action dangereuse, difficile et/ou hostile à la Cité — STOP — s'ils acceptent la concession proposée par la Cité, ils piochent chacun une carte — STOP — s'ils ont une carte en main, ils peuvent refuser cette proposition et causer un **réajustement** — STOP — ils peuvent aussi négocier un compromis avec la Cité — STOP — on résout les conséquences de cette décision et on conclut la scène, en faisant avancer une jauge si c'est pertinent.

RÉAJUSTEMENT : quand un Voyageur joue une carte pour refuser le choix de la Cité, il pose une carte de sa main sur une autre : la scène change d'aspect — STOP — la Cité pioche deux cartes — STOP — si la Cité fait un **réajustement**, chaque Voyageur pioche une carte — STOP — quand la pioche est vide ou que la table est trop encombrée, on mélange toutes les cartes sauf celles en main et celles sur lesquelles se situent des Voyageurs et leurs voisines.

SCÈNE SPÉCIALE : un Voyageur peut lancer une nouvelle scène à la place de la Cité en jouant une carte de sa main — STOP — elle doit avoir la même enseigne ou valeur que la carte adjacente — STOP — le Voyageur décrit librement le focus de la scène qui concerne sa quête (♥), son but secondaire (◇), son passé (♠) ou le besoin de la Cité (♠), puis la scène est jouée comme d'habitude — STOP — à la fin de la scène, le Voyageur noircit une case vide de la jauge en question — STOP — on peut enchaîner plusieurs scènes de Voyageurs.

CONCLUSION : quand la piste ♠ de la Cité ou la piste ♥ d'un Voyageur est remplie, la partie se conclut par un — STOP —