

Livret de règles

LES **CONTES**
DE
L'OUEST



Sommaire :

*Le Far West est un endroit dangereux, c'est
pourquoi nous vous accompagnons.*

Principe du Jeu et Univers.....	1
Matériel	2
Règles.....	3
Préparation.....	4
Déroulement d'une partie.....	5
Mécaniques.....	6
Aide à l'histoire.....	7
Personnages.....	8
Plateau de Jeu.....	12
Planches.....	13
Exemples de personnages.....	14
Exemples de lieux.....	15
Exemple de partie.....	16
Arbre de choix.....	18
Modes de jeux.....	19
Question/réponse.....	20
Remerciement.....	21

Principe du Jeu :

Dans les Contes de l'Ouest, le "Conteur" (Maître du jeu) devra placer des **planches** qui servent de décor et piocher des cartes variées, avec lesquelles il créera une histoire.

Cette histoire sera explorée par les "Aventuriers", qui, grâce à leurs **compétences**, leurs **passifs**, mais surtout à l'aide de leurs amis, devront triompher de chaque planche pour accéder à la suivante. Ils traverseront des événements variés dans l'espoir d'atteindre la "**planche de fin**", où les attendra une ultime péripétie.

Univers :

Les Terres de l'Ouest regorgent d'aventures, de légendes et d'histoires à vivre. Dans ce monde, tous les animaux de l'Ouest ont un rôle à jouer. À vous de découvrir le vôtre !



"Et là, je rugis pour effrayer les bandits, qui vont alors attaquer l'aigle et le porc-épic plutôt que moi et le bison."

Matériel :



1 Sac de jetons :

- (20) jetons verts
- (40) jetons rouge

2 Carte Événement

3 Carte Complément

4 Planche départ

5 Planche

6 Planche Fin

7 Plateau

Fiches

8 Personnages

9 Jetons Étoile

10 Jetons Coeur

11 Jetons
Personnages

Pions
12 Événement

13 Jetons
Équipements

14 Jetons
Consommables

- 12 planches de jeu
- 3 planches fin
- 1 planche début
- 1 sac de jeton
 - (20) jetons verts
 - (40) jetons rouge
- 5 pions événements
- 30 cartes Événements
- 30 cartes Compléments
- 8 et pions personnages
- 3(x6) jetons Points de Vie
- 12 jetons équipements
- 18 jetons consommables
- 20 jetons étoiles

Règles

L'essentiel de ce que vous devez savoir pour pouvoir jouer aux Contes de l'Ouest. Suivez-les à la lettre pour une aventure réussie, ou adaptez les règles pour créer la vôtre.

Préparation :

- 1 Lorsque la partie commence, les joueurs décident qui sera le "Conteur", c'est-à-dire le Maître du jeu, et qui seront les "Aventuriers".



"Cette fois c'est moi le Conteur, je vais faire une super histoire"

- 2 Après cela, les "Aventuriers" choisissent chacun leur personnage parmi les 8 animaux.

- 3 Lorsque tous les rôles et personnages ont été choisis, le "Conteur" peut commencer à mettre en place le jeu.

- 4 Il pose la planche de départ et prend aléatoirement une planche par "Aventuriers", puis les met les unes à la suite des autres (après la planche de départ) en choisissant la face qu'il veut. Il finit par une planche fin de son choix.

- 5 Une fois les planches placées, le "Conteur" pioche une Carte Complément par "Aventuriers", il les place ensuite face cachée sur les planches de son choix. Il prend aussi une carte fin aléatoire qu'il met sur la planche fin face cachée.

- 6 Maintenant, le "Conteur" pose les pions des "Aventuriers" sur la planche départ.

- 7 Quand tout cela est fait, le "Conteur" pose 2 pions événements sur les "planches" de son choix. La partie peut maintenant commencer.



"Moi, je vais pouvoir voler plein d'objets, et moi, me camoufler."

Déroulement d'une partie :

Voir page (X) pour avoir un exemple

Lorsque la partie commence, le "Conteur" donne aux "Aventuriers" 3 jetons points de vie et un jeton étoile chacun. Les jetons étoile doivent être placés sur une compétence d'un "Aventurier" pour qu'il puisse la débloquent.

Juste après cela, les "Aventuriers" vont donner l'histoire de leur personnage ou demander au "Conteur" de le faire à leur place. Une fois cela fait, le "Conteur" peut raconter la quête des "Aventuriers" en lien avec la planche fin et la carte fin. Le "Conteur" va expliquer pourquoi les "Aventuriers" se réunissent dans le bar de la planche de départ, puis il leur demande ce qu'ils veulent faire.

Sur chaque planche, les "Aventuriers" auront une aventure intégrant la carte complément sur la planche (voir page (X)). Ils pourront quitter la planche lorsque le "Conteur" estimera qu'ils ont terminé l'événement.

Lorsque les "Aventuriers" vont arriver sur un plateau avec un pion événement, le "Conteur" pioche 3 cartes événement qu'il devra inclure dans l'histoire de cette planche.

Une fois que les "Aventuriers" ont passé l'événement ils reçoivent un "Jeton Étoile" pour débloquent une nouvelle compétence.

Le "Conteur" ne doit pas dévoiler les Cartes Événement, par contre il peut révéler les Cartes Complément comme *"Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire de tout ça ?"* il le souhaite.



Mécaniques :

Réussite / Échec :

Pour savoir si l'action d'un "Aventurier" réussit ou échoue, le "Conteur" peut utiliser le sac de jetons. Il contient (20) jetons verts et (40) jetons rouges, ce qui permet de décider du résultat d'une action. Dans le jeu, si le joueur tire au moins un jeton vert, il réussit, sinon c'est l'échec.

Le "Conteur" peut choisir le nombre de jetons piochés pour récompenser ou non la créativité du joueur (ex : le joueur a fait une action créative, il tire 5 jetons, il a donc beaucoup de chance de réussir).

Probabilité d'avoir un jeton Vert :

- 1 jeton $\approx 25\% : 1/4$
- 2 jetons $\approx 50\% : 1/2$
- 3 jetons $\approx 66\% : 2/3$



"Un seul Jeton"

Compétences :

Tous les personnages peuvent utiliser des compétences, cependant il faut bien les utiliser, car une compétence n'est utilisable qu'une seule fois par planche et ce, pour tous les personnages. Les passifs sont utilisables autant de fois que le "Conteur" l'autorise.

Inventaire :

Il peut arriver que les "Aventuriers" récupèrent des équipements ou des objets au cours de leur aventure, et pour cela le "Conteur" leur donne un jeton, soit C (Consommable) ou E (Équipement), qu'ils devront mettre dans leur inventaire.

Les objets C sont à usage unique, alors que les objets E sont réutilisables mais pas indestructibles.

Aide à l'histoire :

Désormais, vous savez tout ce qu'il faut savoir pour commencer une partie des Contes de l'Ouest. Cependant, si vous voulez découvrir plus sur l'univers ou trouver l'inspiration, cette catégorie est là pour ça.

Personnages :



Difficulté :



Ours

Style de jeu :

Si vous aimez vous battre pour votre équipe avec rage, l'ours est parfait pour vous.

Exemple d'histoire :

Combattant d'un village indien banni de chez lui.

Fils de bûcheron venu en ville pour prêter sa force au plus offrant.



Difficulté :



Bison

Style de jeu :

Si vous aimez utiliser votre force pour protéger vos alliés, le bison est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Fils du chef d'un village indien qui cherche à faire ses preuves.

Ancien homme de main travaillant dans le crime qui cherche à fuir son passé.

Personnages :



Difficulté :



Aigle

Style de jeu :

Si vous aimez voler au-dessus du danger et l'agilité, l'aigle est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Membre d'une famille de tueurs à gages, à la recherche de travail.

Fils de shérif en quête de justice.



Difficulté :



Porc-Epic

Style de jeu :

Si vous aimez la précision et le combat à distance, le porc-épic est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Archer indien parti à l'aventure afin de retrouver un être cher.

Fils de marchand, intrépide et déterminé, cherche à faire fortune comme son père.

Personnages :



Difficulté :



Serpent

Style de jeu :

Si vous aimez combattre dans l'ombre avec discrétion, le serpent est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Tueur à gages sans scrupules, qui prête ses services au plus offrant.

Ancien mercenaire en quête de rédemption.



Difficulté :



Vautour

Style de jeu :

Si vous aimez la furtivité et dérober tous types d'objets, le vautour est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Marchand arnaqueur sans état d'âme quand il s'agit de se faire de l'argent.

Cambrioleur très connu des services de police sans jamais avoir été aperçu.

Personnages :



Difficulté :



Castor

Style de jeu :

Si vous aimez user de votre créativité pour aider vos amis, le castor est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Artisan bâtisseur à la recherche de travail.

Grand architecte qui a pour but de trouver un nouveau chantier.



Difficulté :



Coyote

Style de jeu :

Si vous aimez les acrobaties et les combats explosifs, le coyote est fait pour vous.

Exemple d'histoire :

Ancien cowboy en quête d'action, prêt à se sacrifier pour aider les autres.

Jeune indien banni de sa tribu pour sa passion de la poudre à canon.

Plateau de Jeu :

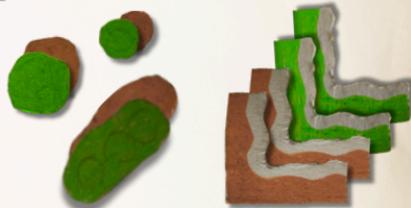
Le plateau de jeu permet aux joueurs de visualiser les actions qui se passent sur les planches, à l'aide de jetons et de pions à placer.



8 lacs : 4 bords de littoral :



3 type de pierres/arbes : 4 bords rochet/forêt :



Lorsque les “Aventuriers” arrivent sur une nouvelle case, le “Conteur” peut placer sur le plateau les différents jetons et pions pour créer un véritable décor sur lequel les “Aventuriers” peuvent se déplacer.

Exemples de plateaux :



Canyon



Volcan



Rivière
montagnaise

Planches :



La planche de départ sert de point de départ à chaque histoire. Il est important que le “Conteur” explique aux “Aventuriers” pourquoi ils se sont réunis ici et leur propose de soit partir à l’aventure ou interroger les personnes présentes.



Les planches représentent les environnements dans lesquels les “Aventuriers” vont devoir se déplacer. Ces planches ne sont que des représentations des environnements, pas des plateaux.

Chaque planche possède des personnages qui y sont avantagés ou non. Le “Conteur” peut se servir de ces éléments dans son histoire pour rendre la partie plus intéressante.

Exemple : Le coyote est dans l'eau et on lui tire dessus. Comme il est désavantagé ici, le “Conteur” décide de lui faire tirer un jeton en moins.

Exemples de personnages :

Ces personnages peuvent être utilisés pour ajouter des alliés ou des méchants sur la route des "Aventuriers".

Neutre :

Mc Cass le castor : Grand businessman dans le monde du bois, a bâti la ville de Woody River.

Scarlett la chouette : Chasseuse de primes et tireuse d'élite redoutable.

Jack le Bison : Chef du village des bisons, puissant et protecteur.

Loulou la loutre : Jeune marchande peu scrupuleuse.

Gilles le Loup : Vieux loup étrange qui traîne autour des bars, une bouteille à la main.

Allié :

Capie le capybara : Jeune explorateur en quête d'aventure.

Goe le Goéland : Grand navigateur de la côte atlantique.

Sébastien le Mouton : Jeune pianiste qui veut faire ses preuves.

Marshall le chien : Le Shérif de la ville.

July la jument : Une princesse d'une contrée lointaine en fuite.

Carl l'élan : Un vieux bûcheron de la montagne.

Méchant :

Victor la Vipère : Ancien mercenaire au sang froid, cousin du serpent.

Aly l'Alligator : Grand criminel, patibulaire de Lagoon City.

Von Diel le Rat : Patron de la mafia, constitué de sa famille sud-américaine.

Hatif la lynx : Tueuse à gages, ancienne indienne en quête de vengeance.

Butch le Vautour : Chef du gang de bandits des voleurs volant.

Mr Vander la Pie : Riche personnalité qui veut posséder le plus de richesses possible, et ce à tout prix.

William D. le Coyote : Politicien corrompu qui est prêt à tout pour récupérer le pouvoir.

Exemples de lieux :

Ces lieux peuvent être utiles lors de cartes complémentaires ou d'événements et peuvent servir de contexte à votre histoire.

Villes/Villages :

Lagoon City : Ville malfamée, elle est peuplée de reptiles et se trouve dans le biome des marais.

Buffalo Ranch : Village pionnier, peuplé de voyageurs et peut se trouver dans les biomes de désert et de désert aride.

Los Dorados : Ville riche avec des casinos et des banques, elle est peuplée de tout type d'oiseaux et peut se trouver dans tout type de biomes.

O'Roual : Village d'une tribu indienne, peuplé de grands mammifères, il peut se trouver dans les biomes plaine et forêt.

New Jackson : Ville portuaire et commerçante, elle est peuplée de petits mammifères marins, elle peut se trouver dans les biomes littoraux et îles.

Ruine :

Epave du Saltwater : Épave d'un vieux bateau de colon échoué.

Dead Pueblo : Un ancien village indien, qui a été brûlé durant la guerre.

Lieux dit :

Less Desps : Regroupement illégal de marchands, on peut y trouver des objets illégaux. Le regroupement est géré par des serpents surnois.

Woodwind : Un petit hameau de bûcherons habité par de vieux mammifères, peut se trouver dans les forêts.

Sand-Est Station : Gare de train, énormément de passagers et de marchandises passent par là, elle peut se trouver dans les déserts ou déserts arides.

Golden-All : Mine d'or à ciel ouvert, on y trouve généralement des rongeurs et des canidés en tout genre. Elle peut se trouver dans la montagne.

Exemple de partie :

1

La partie commence, et les quatre joueurs déterminent leurs rôles. Une fois le “Conteur” désigné, les “Aventuriers” choisissent leurs personnages : ce seront le Serpent, le Coyote et l’Ours.

2

Le “Conteur” place la planche de départ et pioche une planche par “Aventurier”. Pour la première, il choisit la face avec le Désert, pour la seconde celle avec la Montagne enneigée, et pour la dernière, le Littoral. Une fois cela fait, il choisit la planche de fin : l’Île. Il place un jeton événement sur la planche Montagne Enneigée et le Littoral

3

Une fois le plateau placé il pioche 1 carte complément par planches, et les dispose comme il le souhaite, il vas donc mettre :

- Désert : Canyon
- Montagne Enneigée : Ruine
- Littoral : Ville

Il pioche enfin la carte fin qui est, Totem.

4

Les “Aventuriers” raconte l’histoire de leurs personnages :

- **Serpent** : “J’étais un ancien soldat, et je veux maintenant faire le bien pour compenser le mal que j’ai causé”.
- **Coyote** : “J’ai été renvoyer de mon village d’indien, et je veux prouver que je suis un grand aventurier”.
- **Ours** : “J’ai moi aussi été banni de mon village parce que j’étais trop violent, et je veux leur prouver ma valeur”.

Le “Conteur” leur raconte pourquoi ils sont réunis et dans quelle aventure ils vont se lancer :

5

“En errant à la recherche d’une quête pour accomplir vos objectifs personnels, vous arrivez dans un village où tout le monde semble paniqué. Ils vous expliquent que leur village est victime d’une malédiction et qu’ils ont besoin du “Totem Sacré” pour éviter un cataclysme. À la recherche de bonnes actions et d’aventures, vous joignez vos forces pour entreprendre ce périple”.

6

Le Conteur donne ensuite les 3 jetons cœur et 1 jeton étoile à chaque “Aventuriers”, ils choisissent ainsi une compétence :

- Serpent : Appât
- Coyote : Cabriole
- Ours : Rugissement

Exemple de partie :

Planche départ :

Les "Aventuriers" décident d'interroger les habitants du village et apprennent que le Totem Sacré se trouve sur une mystérieuse île au nord.

Désert :

Pour traversé le désert les "Aventuriers" voient des chevaux dans un canyon, ours utilise Rugissement pour effrayer un cheval vers coyote, coyote utilise Cabriole pour monter sur le cheval mais fait un mauvais tirage, le serpent vas donc utiliser Appât pour attirer le cheval et Ours en profite pour l'attraper. Ils peuvent reprendre la route à dos de leur destrier.

Montagne enneigée :

Le "Conteur" pioche 3 cartes événement, Boussole, Coffre et Caillou. Les "Aventuriers" abandonnent le cheval et veulent s'abriter dans les ruines mais l'entrer est bloquer par un gros caillou, l'Ours fait un Tirage à 1 pour essayer de pousser le caillou, et il réussi. Ils tombent face à un coffre que le serpent crochète avec ça queue, ils découvrent une boussole qui semble mener vers l'île du Totem Sacré. Les "Aventuriers" choisissent une nouvelle compétence.

Littoral :

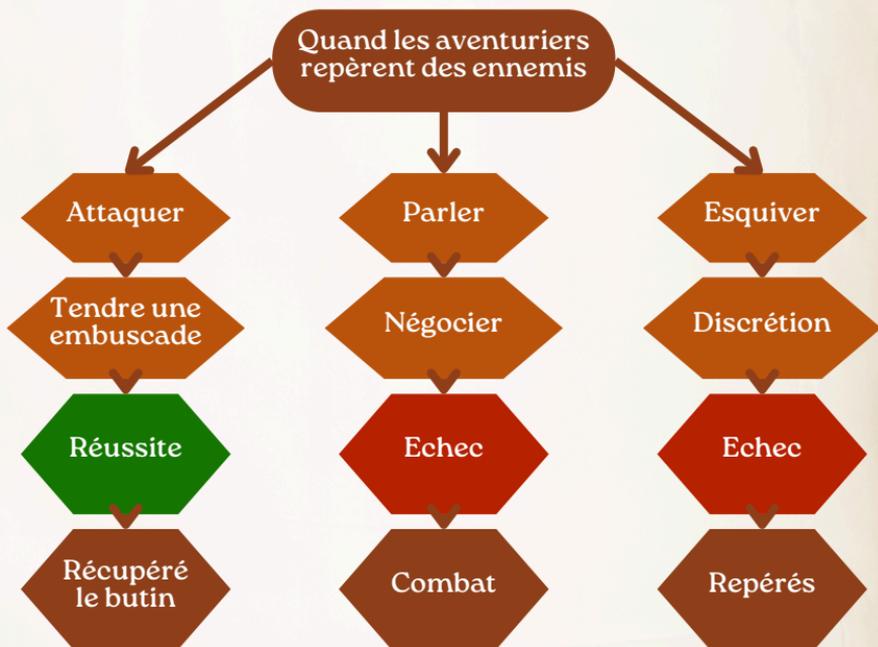
Le conteur pioche 3 cartes événements, carte au trésor, bijoux, mallette en cuir. Les "Aventuriers" arrive à New Jackson une ville portuaire, il doivent prendre le bateau pour ce rendre sur l'île, ils vont se battre avec le gang de von diel le rat qui essayait d'avoir une carte au trésor pour se rendre sur l'île, et voler le totem pour gouverner le monde. Les "Aventuriers" leurs volent une mallette en cuir avec un bijoux qu'il échange avec goe le goelan pour qu'il les emmènent en bateau. Il débloque une autre compétence.

Île :

Les "Aventuriers" arrivent devant le temple et déjoue l'énigme avec un tirage, il arrivent face aux gardiens du totem, ils leurs proposent de les protéger du gang de von diel qui arrive pour le totem en échange de leur prêter le totem. Ils attendent les bandit et les battent avec l'aide des gardiens. ils peuvent alors récupérer le totem, sauvé le village et le ramener aux gardiens. Les "Aventuriers" ont réussi à gagner.

Arbre de choix

L'arbre a choix montre des exemple d'interaction possible afin de permettre au aventurier inexpérience a savoir quoi faire durant une partie.



Modes de jeux

Ces modes de jeu sont des idées de contournement/ajout de règles pour changer l'expérience habituelle des Contes de l'Ouest. Vous êtes invité à en inventer vous aussi si l'envie vous prend!

Crise Économique :

Les joueurs ne reçoivent pas de jeton étoile après avoir fini un événement. Ils n'auront qu'une compétence toute la partie.

La fin des temps :

Vous devez placer 1 planche fin entre chaque planche classique, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus. Vous tirez une carte fin par case également.

Le danger est partout :

Chaque planche est considérée comme une planche avec un pion événement. Les joueurs gagnent toujours autant de jetons étoiles.

Véritable aventure :

Le "Conteur" pose et place des planches jusqu'à ne plus pouvoir, et ce, peu importe le nombre d'"Aventuriers".

Pacifiste :

Les "Aventuriers" ne peuvent pas tuer de personnages lors de leur aventure pour gagner.

Sanguinaire :

Les "Aventuriers" doivent tuer tous les personnages qu'ils rencontrent lors de leur aventure pour gagner.

Rentré a la maison :

"Aventuriers" doivent faire le chemin inverse de leur aventure. Le "Conteur" devra imaginer une histoire qui exige un retour.

FAQ, Question et réponse

*Si vous avez des questions, vous êtes au bon endroit.
Cependant, s'il vous en reste, rendez-vous sur notre site
internet, voir QR code page (X).*

Est-ce que le conteur est aussi un aventurier ?

Non, dans l'idéal, le "conteur" est uniquement le maître du jeu. Il va accompagner les "aventuriers", en créant des scènes et des situations dans le monde.

Est-ce qu'en tant qu'aventurier, je peux partir seul et abandonner mon groupe ?

Il se peut que dans certaines parties, votre groupe soit séparé, et ce n'est pas grave. Le "conteur" ou un "aventurier" peut provoquer ce genre de situation pour effectuer des actions. Cependant, notre jeu est un jeu d'équipe et n'est pas prévu pour que les "aventuriers" soient séparés trop longtemps. Il est préférable que les "aventuriers" soient au minimum ensemble pour passer d'une zone à une autre.

Comment savoir faire du roleplay, se mettre dans la peau d'un personnage ?

Ne vous prenez pas la tête, amusez-vous et investissez-vous dans votre mission, et ça viendra progressivement. Imaginer l'histoire de son propre personnage aide à se mettre dans sa peau.

Où s'arrête la créativité du conteur dans la création de l'univers de jeu ?

Elle est infinie ! Le "conteur" est libre de modifier et créer les règles qu'il veut dans sa partie. Ajouter des choses qui ne s'apparentent pas à l'univers initial du jeu peut être un vrai plus pour une histoire originale.

Ne vous limitez surtout pas dans votre imagination !

Remerciement

Nous espérons que notre jeu vous plaira et que vous aimerez y rejouer, si le jeu vous a plus vous pouvez vous rendre sur le site de l'Atelier des Contes pour voir les autres jeu que nous allons créer de la sorte.

Nous remercions l'école Brassart Aix de nous avoir accompagnés lors de notre processus créatif et des différents playtests, ainsi que pour leur accompagnement dans les démarches visant à éditer ce jeu.

Ce jeu provient d'un projet étudiant de :

Benjamin Akehal--Daponte

Raphaël Barriere

Louka Verges

Alex Cavallaro



