

RÈGLES DU JEU

★ Album



Karine Minidré



Maud Chalmel



L'émotion d'une photo

L'intensité d'un mot

L'égalité entre les personnes passe aussi par l'écriture.
Cette règle du jeu a donc été rédigée de manière inclusive.



MATÉRIEL

98 photos



1 échelle d'intensité



1 présentoir pour les *Indice*



48 tuiles dénommées *Indice* dans cette règle, avec un mot au recto et une étoile au verso



10 tuiles *Parcours*

Recto



Verso

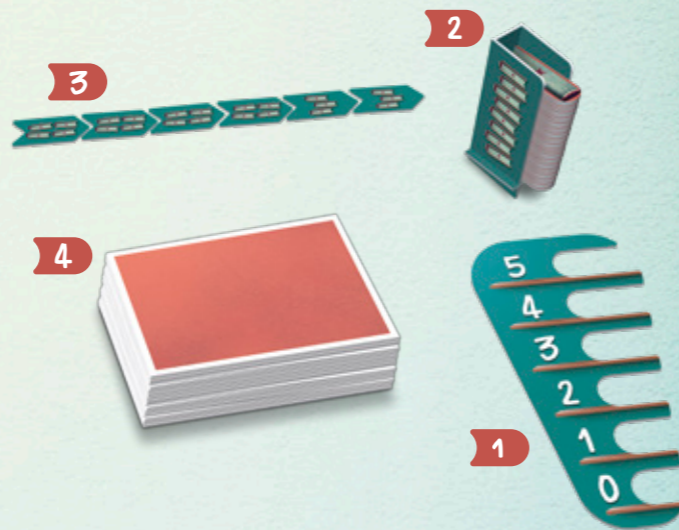


1 livret de règles

PRINCIPE

C'est l'heure de rassembler vos plus belles photos et d'en retenir les plus unanimes pour constituer votre album.

Retrouvez-vous autour d'une multitude d'émotions capturées sur papier photo. À l'aide de quelques mots, exprimez ce que vous ressentez face à une image et guidez vos partenaires pour leur faire découvrir votre photographie. Réussirez-vous, ensemble, à composer l'Album idéal au terme des 6 manches ?



MISE EN PLACE

Avant votre première partie, montez le présentoir. Vous pourrez ensuite le ranger dans la boîte sans le démonter.

- 1 Placez l'échelle d'intensité au centre de la table. À proximité, ménager un espace suffisant pour y disposer 5 photographies.
- 2 Empilez aléatoirement les tuiles *Indice* dans le présentoir, faces « étoile » visibles.
- 3 Alignez 6 tuiles *Parcours*, cotés recto visibles.

Le recto de chaque tuile indique le nombre d'indices que vous pourrez utiliser au fil des manches.

Sentez-vous libre de créer le parcours qui vous convient, ou même d'opter pour un parcours aléatoire. Constituez votre parcours en fonction du défi que vous souhaitez relever. Pour une première partie, nous vous conseillons le parcours suivant (de gauche à droite) : **4-4-4-4-3-3**. Pour une partie corsée, vous pourriez utiliser : **4-3-3-3-2-2**.

- 4 Mélangez les photos et posez-les en une pile face cachée à proximité.
- 5 La personne dont la photo sur la carte d'identité est la plus méconnaissable commence la partie.

TOUR DE JEU

- 1 À votre tour, piochez une photo et observez-la attentivement, sans la dévoiler. Elle sera appelée la photo-mystère dans cette règle.
- 2 Piochez le premier *Indice* (la tuile *Indice* qui se trouve au sommet du présentoir). Si un indice ne vous plaît pas, vous pouvez, **une fois dans votre tour**, le refuser et piocher le suivant. Cet indice est défaussé et ne sera plus utilisé durant cette partie. Il n'est pas révélé aux autres !
- 3 Posez cette tuile *Indice* **face cachée** au niveau adéquat de l'échelle d'intensité.

Le niveau adéquat est celui qui est le plus fidèle à votre ressenti personnel. Posez-vous la question de savoir avec quelle intensité le mot choisi est présent dans votre photo. Par exemple, si vous tirez le mot *Surprise*, demandez-vous : « Sur une échelle de 0 à 5, à quel point cette image m'évoque-t-elle de la surprise ? »

Plusieurs *Indice* peuvent être posés sur un même niveau d'intensité.

Une fois placé, l'*Indice* ne peut plus être déplacé. Il ne s'agit pas de comparer les indices entre eux mais bien de poser chaque *Indice* au plus juste de son ressenti.



- 4 Répétez cette action jusqu'à ce que votre échelle d'intensité contienne autant d'*Indices* que le nombre indiqué sur le recto de la tuile *Parcours* de la manche en cours. Pendant cette phase, vous pouvez consulter votre photo-mystère autant de fois que souhaité (en veillant à ne jamais la révéler).

Piochez ensuite 4 autres photos et prenez le temps de les regarder secrètement. Mélangez-les avec la photo-mystère.

Regarder les autres photos avant de les remettre au groupe peut permettre d'éviter une réaction de surprise ou de curiosité ultérieure qui dévoilerait des informations aux autres.

Passez les 5 photos, faces cachées, à la personne à votre gauche. Cette personne, désignée l'Oya du tour, les dispose, faces visibles, au centre de l'espace de jeu. Tout le monde consulte les photos à sa guise.

⚠ A partir de maintenant, la communication par la personne qui connaît la photo-mystère et les indices placés se résume **UNIQUEMENT ET STRICTEMENT** à une validation lors de l'étape 6 (voir plus loin). Elle ne peut en aucun cas manifester une quelconque réaction ou expression physique ou orale sur ce qui est dit par le reste du groupe.



- 5 Durant cette phase pendant laquelle vos partenaires discutent de la photo à éliminer, ne laissez rien transparaître. Ne parlez pas, et gardez une attitude neutre, afin de ne donner aucune indication. Vous pouvez même garder les yeux fermés durant cette phase. C'est une trop rare opportunité que d'écouter sans réagir, profitez-en.

A son tour, l'Oya...

→ **PEUT** dévoiler l'indice de son choix. **Au premier tour, cette action n'est pas facultative et l'Oya DOIT dévoiler un indice.**

→ **DOIT** éliminer UNE photo parmi les photos visibles ; pour cela, l'Oya discute et échange avec le reste du groupe avant de se décider. S'il n'y a pas d'unanimité, c'est à l'Oya de trancher et d'éliminer la photo de son choix. Pour éliminer une photo, retournez-la tout simplement.

Si le mot *Chaleur* est placé sur 0, l'Oya doit logiquement éliminer une photo qui évoque beaucoup de chaleur.

- 6 Prenez connaissance des photos encore visibles.

→ Si la photo-mystère n'est plus visible, annoncez « rien ne va plus », cette manche est perdue ! Ecartez la tuile *Parcours* de la manche en cours (rangez-la dans la boîte). Vous ne marquerez aucun point pour cette manche. Passez directement à l'étape 9.

→ Si votre photo est toujours visible, annoncez « tout va bien » et passez à l'étape suivante.

- 7 L'initiative de l'Oya se déplace d'une personne vers la gauche. Cette personne :

→ **PEUT** révéler un *Indice* de son choix (sauf si toutes les tuiles *Indice* sont déjà retournées face visibles) ;

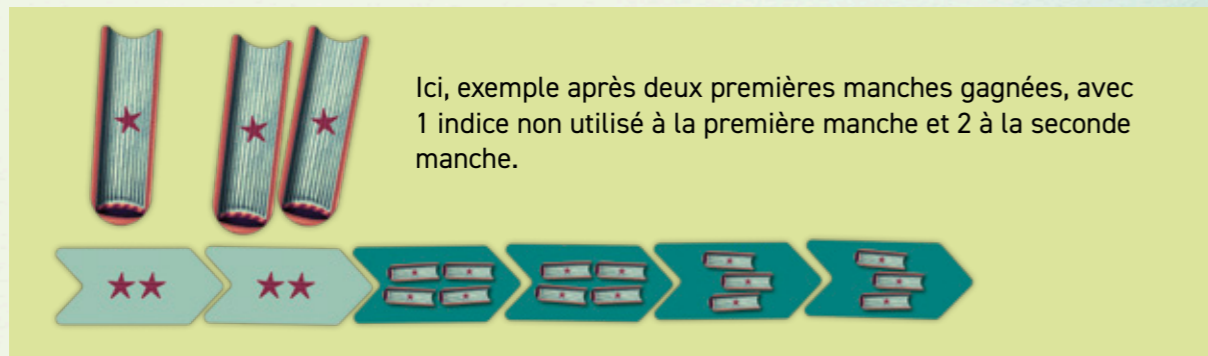
→ **DOIT** éliminer (retourner) une photo.

Une fois la photo éliminée, reprenez au point 6 ci-dessus.

8 À la fin de la manche, si la dernière photo visible est la vôtre, c'est gagné ! Retournez la tuile *Parcours* de cette manche pour laisser apparaître le verso dont le nombre d'étoiles indique le nombre de points gagnés.

Si certaines tuiles *Indice* n'ont pas été utilisées (elle sont restées faces cachées sur l'échelle d'intensité), disposez-les coté verso à côté de la tuile *Parcours* de la manche qui vient de se conclure. Chaque étoile rapporte 1 point supplémentaire en fin de partie.

⚠ Les *Indice* non utilisés ne rapportent des points supplémentaires que si et seulement si la photo mystère a été découverte.



9 Passez à la manche suivante :

→ Mettez de côté tous les indices utilisés (et écartés) dans cette manche ; ils ne seront plus joués dans cette partie.

→ Vous jouez désormais avec la tuile *Parcours* suivante. Vous devrez donc poser le nombre de tuiles *Indice* qu'elle indique.



→ C'est au tour de la personne à votre gauche de piocher secrètement une photo et de répéter les étapes 1 à 4 décrites ci-avant.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après 6 manches. Toutes les tuiles *Parcours* doivent avoir été retournées (en cas de réussite) ou rangées dans la boîte (en cas d'échec). Calculez votre score en additionnant toutes les étoiles visibles (au dos des tuiles *Parcours* + au dos des tuiles *Indice* inutilisées).

Tentez d'améliorer vos performances au gré des parties ! L'écoute de tous les points de vue et l'échange sont des clés pertinentes pour réussir au mieux.

Vous pouvez évaluer votre score grâce au tableau ci-dessous :

N'hésitez pas à utiliser vos propres photos, pour prolonger et personnaliser le plaisir du jeu !



Quel niveau de parcours avez-vous atteint ?

- 0-5** Le parcours du débutant.
C'est normal, ce sont vos premières parties ensemble. N'en restez pas là.
- 6-10** Le parcours prometteur.
Ce serait dommage de ne pas viser le niveau suivant.
- 11-15** Le parcours inattendu !
Waow ! On commence à parler de prouesse.
- 16-20** Le parcours des émérites ! Est-ce que c'est une question de petits détails non observés qui vous arrête si prêts de l'incroyable !?
- 21+** L'incroyable parcours ! C'est un sans faute ou presque !
Vous re-tentez ce score avec moins d'indices à chaque manche !?

ALBUM a été conçu et fabriqué en Europe, conformément à des normes écologiques strictes. Celles-ci englobent le processus de production ainsi que l'approvisionnement éthique et durable des matières premières. Ces normes assurent que l'entière gestion du jeu est faite de la manière la plus respectueuse possible de l'environnement. Pour en savoir plus sur le label eco-friendly game, contactez notre fabricant FabryKa Kart.



Pour utiliser Album à l'école, découvrez la fiche pédagogique dédiée au jeu sur : www.unjeudansmaclasse.com



Remerciements de l'autrice :

"Qui mieux qu'Act in Games pour magnifier et éditer ce jeu qui me tenait tant à cœur ? Complètement en phase avec ses valeurs de partage d'émotions et cette envie de provoquer d'intenses moments d'échanges, je ne pouvais pas rêver mieux !

Je remercie du fond du cœur Thibaut Quintens pour son enthousiasme, sa détermination et sa persévérance. MERCI Thibaut d'avoir tant cru en ce projet et de lui permettre d'exister aujourd'hui.

A Magic Florian Badouard: MERCI de nous avoir mis en contact !

J'adresse également un immense MERCI à Sabrina Messahel, Matthieu Clamot et toute l'équipe d'Act in Games pour la qualité du travail éditorial, pour le soin apporté à chaque détail, leur chaleureuse bienveillance, leur inaltérable gentillesse et leur grande prévenance.

Spécial MERCI aussi à tous les joueurs et joueuses rencontrés.es au gré des Festivals de jeux des quatre coins de France pour leur enthousiasme contagieux, leurs retours constructifs et leurs encouragements chaleureux.

MERCI à toutes celles et ceux qui liront ces lignes et s'apprêtent à relier leurs humanités en explorant Album."

Remerciements de l'éditeur :

Cette aventure éditoriale n'aurait pu voir le jour chez Act in games sans l'indéfectible support de Sarah Fitton et mes enfants, Enola & Maeyva ; sans la confiance, l'enthousiasme et la patience inébranlables de l'autrice Karine Minidré ; sans l'entremise de Florian Badouard ; sans l'équipe de Act in games, plus spécialement Sabrina et Matthieu (de Ludiloc) ; sans le travail capital de Cédric Michiels (de Exsiteme) ; et sans les précieux avis et remises en question de toute l'équipe de Blackrock Games. Un immense merci également à toutes les belles personnes rencontrées sur le chemin des tests et des dédicotements de ce jeu (elles se reconnaîtront) et plus spécialement à Adrien (de Letheia), à Aurélie Raphaël, à Vincent Bidault (de Feelings), à Vincent Joassin, à Oleksandr Nevskii & sa femme Larysa, à David Perez (de Flying games), à Laetitia & Arnaud, aux stagiaires Loredana & Ayan, à Tatiana. Last but not least, le FIJ2024 aura marqué un tournant capital et je ne saurai jamais assez comment remercier Maud Chalmel.

Autrice : **Karine Minidré**

Illustratrice : **Maud Chalmel**

Photographes : Aluxum, Arnaud Ghys, Artmarie, Cinobi, Clément Mahoudeau, CVino, Dageldog, Daniel de la Hoz, Daniel Balakov, Elena Dijour, Emir Memedovski, Film Studio, Firn, Florin1961, Flux Factory, Frazao Studio, Gajic, Gorodenkoff Studio, Jacob Lund, Kemal Yildirim, Kevin Kloppe, Kristian Sekulic, LadyEnvy09, Lisa Delong, Marco, Marian Paino, Mihai Andritoioiu, Mikkel William, Miodrag Ignjatovic, Morfous, Nazar Abbas, Nicolas Loran, Oleh Slobodeniuk, Peeter Viisimaa, Filippo Bacci, Piranka, Praetorian, Ramon Carretero, Skyneshner, Sol Stock, SrdjanPav, Steve Cole, Stock Colors, Svetikd, South Agency, Thibaut Quintens, Valentina Stankovic, View Apart, Willow Pix, Xavier Istasse.

Infographiste : **Cédric Michiels**

Développement éditorial en collaboration avec **Ludiloc**



Une question ? Une photo ou un thème à nous proposer pour le prochain Album ? info@actingames.com

Album est un jeu édité par Act in Games. Tous droits réservés © 2024 Act in Games