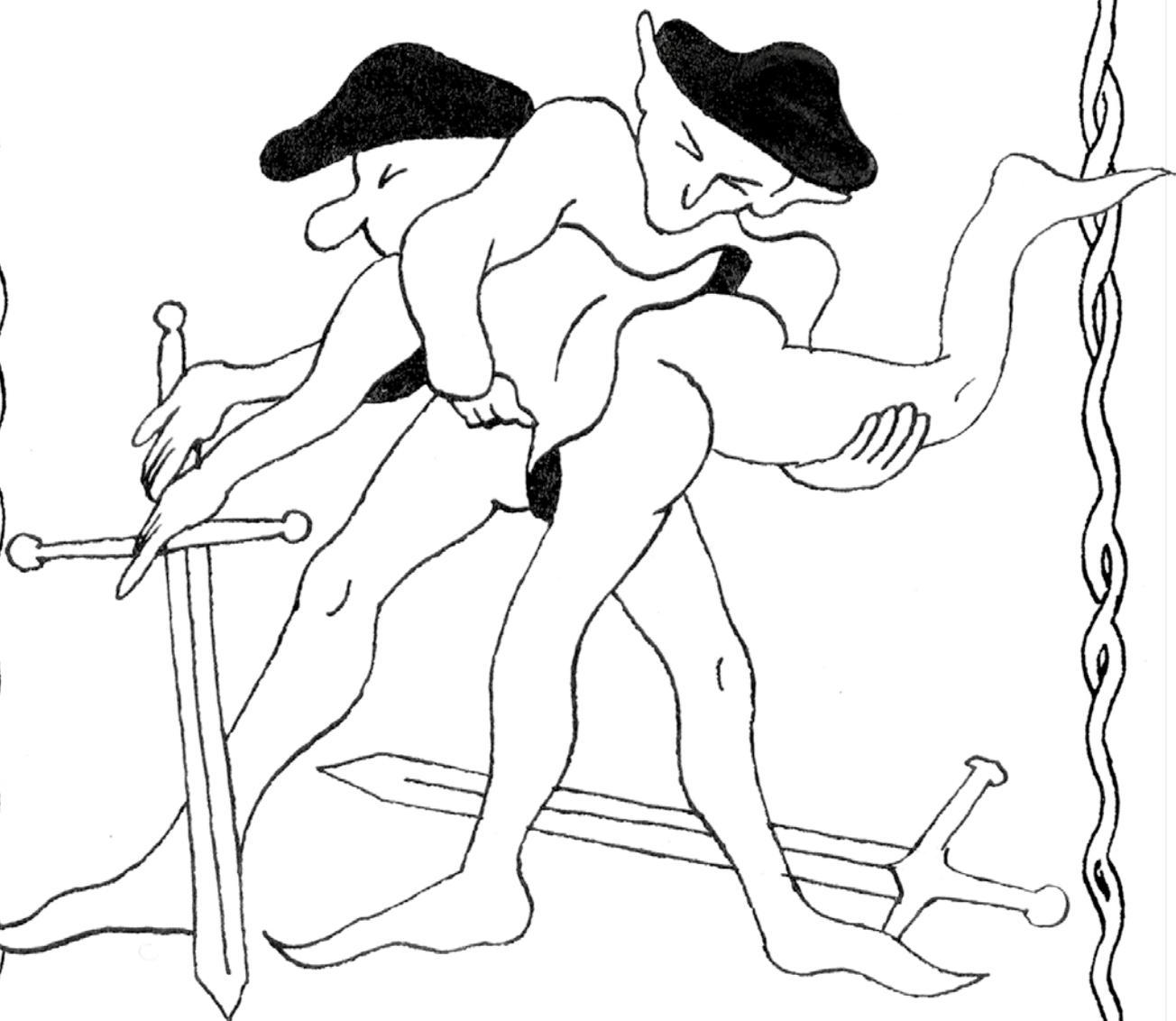


# BAGARRÉ

## *au Château des Récits Croisés*

*Règles de jeu alternatives*



# BAGARRE : RÈGLES DU JEU



## • Nombre de Joueuses :

De 2 à 4, selon le nombre d'extensions jouées.  
Une seule extension : 2 joueuses maximum,  
deux extensions et plus : jusqu'à 4 joueuses.

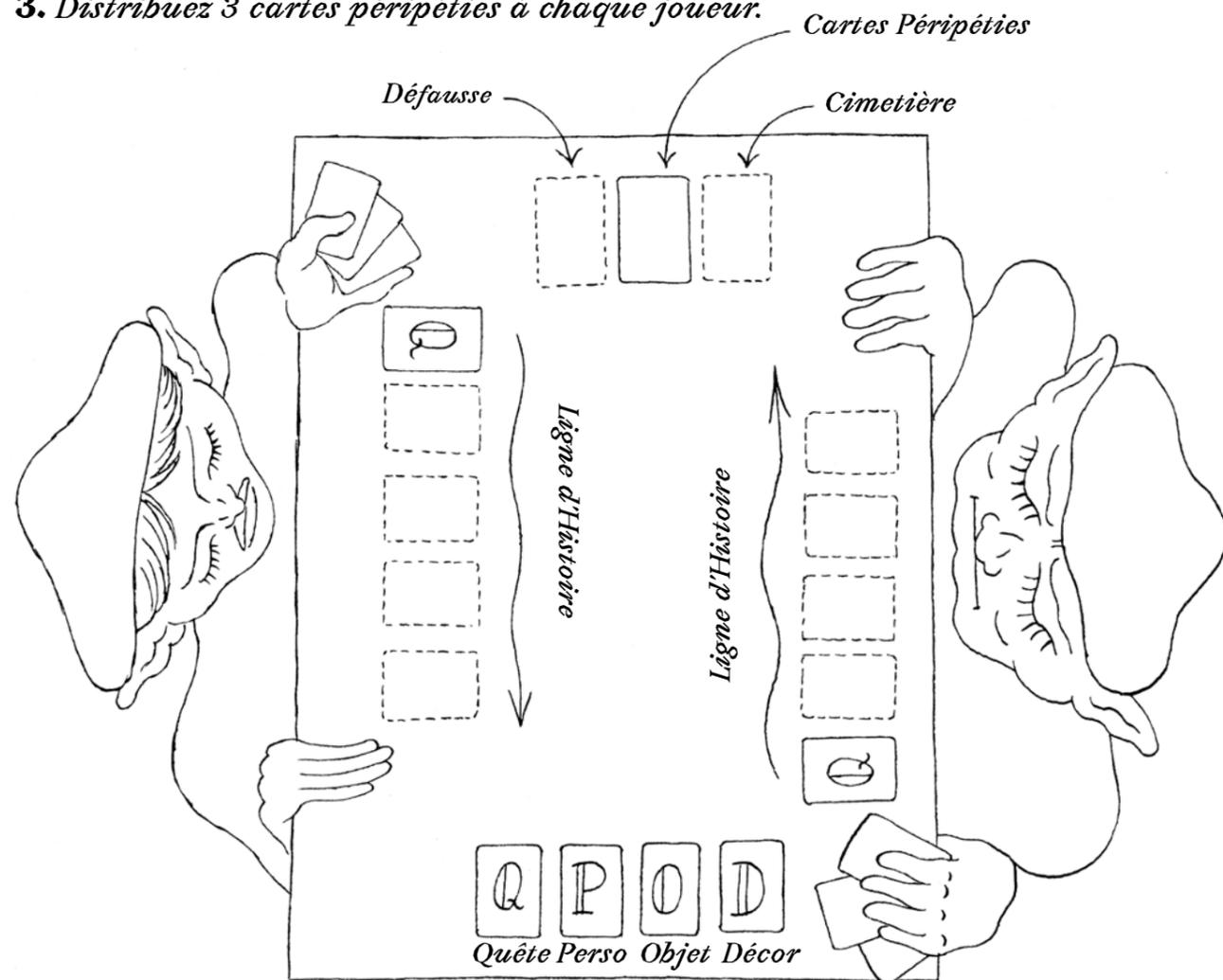
Attention : plus vous mélangez d'extensions et plus les Quêtes seront difficiles à accomplir !

## • Mise en place :

1. Créez autant de piles que de types de cartes, mélangez-les et placez-les **face cachée** comme ceci : d'un côté de la zone de jeu, placez les piles de cartes Personnages, Objet, Décor et Quête. De l'autre côté, placez la pile de cartes Péripéties et réservez deux zones de part et d'autre, qui seront destinés au Cimetière et à la Défausse. Les cartes dans le Cimetière et la Défausse sont face visible.

2. Chaque joueuse pioche une carte Quête au hasard et la place à gauche de sa Ligne d'Histoire. Ce sera la Quête à accomplir pour remporter la partie !

3. Distribuez 3 cartes péripéties à chaque joueur.



**La partie peut commencer !**

## • Déroulement d'une partie :

Les joueuses jouent chacun.e leur tour, la.e plus bavard.e commence.

À chaque tour, vous pouvez jouer une carte Péripétie. Vous pouvez appliquer ses effets à votre Histoire ou à celle de vos adversaires.

Si une ou plusieurs cartes devaient arriver dans votre Histoire, rajoutez-les dans l'ordre d'arrivée à votre Ligne d'Histoire, de gauche à droite. Si ces nouvelles cartes ont également des effets, appliquez-les dans leur ordre d'arrivée.

Une fois la carte Péripétie jouée et ses effets appliqués, elle est placée dans la Défausse.

Si la pioche Péripétie est épuisée, mélangez les cartes Péripéties de la pile Défausse et formez avec ces cartes une nouvelle pile Péripétie (face cachée).

À la fin de votre tour, piochez une carte Péripétie pour avoir toujours 3 cartes Péripéties en main.

Quand une carte est détruite, placez-la dans le Cimetière.

Attention : vous ne pouvez avoir que des cartes de la pile Péripétie en main et il ne peut y avoir que des cartes Péripétie dans la pile de défausse !



**Interruption :** Pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez intervenir et jouer une carte Péripétie qui s'applique immédiatement. Si vous faites ceci, piochez une nouvelle carte Péripétie pour avoir à nouveau 3 cartes en main et passez votre prochain tour.

**Quête impossible :** Au début de votre tour, si vous jugez votre quête impossible à résoudre (parce que l'Objet, le Décor ou le Personnage de la Quête a été détruit ou qu'il est dans l'Histoire de votre adversaire, par exemple), vous pouvez choisir de changer de Quête. Mais attention, les grandes décisions impliquent toujours quelques sacrifices : afin de partir léger vers vos nouvelles aventures, vous devrez vous délester d'une des cartes de votre Histoire !

Placez la carte Décor, Objet ou Personnage de votre choix dans le Cimetière, puis piochez une nouvelle carte quête et placez-la par dessus votre Quête précédente.

Votre tour se déroule ensuite normalement.

## • Conditions de victoire :

Pour gagner, vous devez remplir les conditions de votre Quête **et** avoir dans votre Ligne d'Histoire au moins un Décor, un Objet et un Personnage.

Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez réclamer la victoire à la fin de votre tour, une fois que tous les effets des cartes Péripéties jouées par vous ou adversaire sont résolus !



## QUÊTES SECONDAIRES :

Vous pouvez jouer avec cette variante qui propose à toutes les joueuses des Quêtes communes à toutes. Vous pouvez réclamer une Quête Secondaire à la fin de votre tour, avant de piocher une nouvelle carte Péripétie. Quand une Quête Secondaire est validée, elle ne peut plus être remplie par une autre joueuse.



### • Quête du « Club des excursionnistes »

Si votre Histoire contient **4 cartes de Décor**, félicitations ! Vous avez sacrément bourlingué et vous avez bien mérité votre place au sein du très prisé Club des Excursionnistes ! Pour vous accueillir parmi eux, les Excursionnistes vous offrent la très rare Carte IGN du Monde Imaginaire. Grâce à elle, **vous pouvez chercher dans la pile Décor une carte de votre choix et l'intégrer à votre Histoire.**



### • Quête « Very Important Personnage »

Si votre Histoire contient **4 cartes de Personnage**, félicitations ! « Seule on va plus vite, mais à plusieurs on va plus loin » : Vous avez multiplié les rencontres et êtes désormais à une poignée de mains d'absolument tous les Personnages du Monde Imaginaire, qui meurent d'envie de vous voir en vrai et de profiter de votre chaleureuse aura ! Vous pouvez convoquer dans votre Histoire l'invité.e de votre choix : pour cela, **vous pouvez chercher dans la pile de Personnages la carte de votre choix, et l'ajouter à votre Histoire !**

### • Quête « Sa Place est dans un Musée ! »

Si votre Histoire contient **4 cartes Objet**, félicitations ! Votre sac à dos débordé de nombreux butins glanés tout au long de votre incroyable aventure, et vous fait désormais mal au dos : il est temps de le poser. Pour pouvoir continuer à admirer tous ces incroyables Objets sans avoir à les porter, vous décidez de créer le Musée des Choses Matérielles du Monde Imaginaire. Le succès est immédiat, et de partout on se presse pour voir votre incroyable collection. Les habitant.es ravis de pouvoir admirer ces merveilles sans avoir besoin de partir à l'aventure se cotisent pour ajouter un nouvel Objet à votre collection : **vous pouvez chercher dans la pile d'Objets la carte de votre choix, et l'ajouter à votre Histoire.**



## Précisions sur les Quêtes du Château des Récits Croisés :



### • Quête de l'Amour Véritable

Pour résoudre cette quête, votre Histoire doit contenir une histoire d'amour.

Par exemple, vous pouvez jouer la carte de Péripétie Coup de foudre, réunir la Princesse Confinée et la Guerrière Solitaire ou encore Gobephée et Gobelidyce.

### • Quête « Urgence Vacances »

Pour résoudre cette quête, votre Histoire doit contenir un petit coin de nature calme et paradisiaque.

Exemples : La Ruine Paisible, La Source Magique, ou La Forêt à Champignons.



De manière générale nous encourageons les joueuses à adapter les récits à leur créativité en trouvant de nouvelles issues à leurs Quêtes.



« Bagarre » est un livret proposant des règles de jeu alternatives pour le jeu de cartes

« Le Château des Récits Croisés »  
des éditions Matière Grasse.

Ces règles ont été écrites par Léa Djeziri et Mathieu Zanellato, pour combler leur besoin maladif de compétition.

Illustrations : Léa Djeziri

Typo : Avara de Raphaël Bastide, Wei Huang, Lucas Le Bihan, Walid Bouchouchi, Jérémie Landes (Velvetyn Type Foundry)