



POINT OF VIEW

LOST PLACES



10+

2-8

60'

INSTRUCTIONS

Vous êtes les membres d'un groupe d'expédition parti explorer une île isolée du Pacifique qui semble déserte. Vous imaginez déjà des Paradis perdus, mais devez vite déchanter, car manifestement cette île renferme un sombre secret...

Un jeu de coopération et de communication avec différentes perspectives.

Durée de jeu : env. 60 minutes par chapitre
Auteur : Lukas Bleuel
Conception et rédaction : Antje Gleichmann & Thade Precht
3D Asset Pool : Synty Studios
Composition en 3D : Rob Rauchfuss & Marko Müller



CONTENU DU JEU :



Il vous faudra également un stylo.

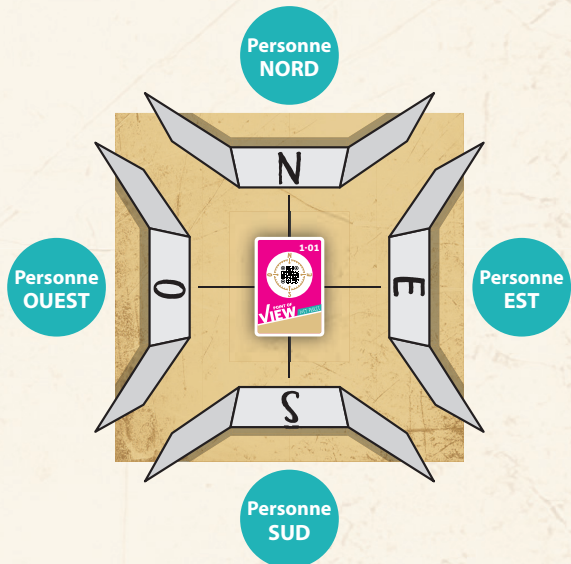
AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

- Afin de bien voir tous les éléments pendant le déroulement du jeu, il vous faut un bon éclairage – et vos lunettes le cas échéant :-)
- Les plans tryptiques sont numérotés de 1 à 4 en fonction des chapitres. Vous commencez la partie avec le chapitre 1, autrement dit avec **la boîte pliante** : Prenez les cartes et empilez-les faces cachées – **sans les mélanger et sans regarder les versos** – au milieu de la surface de jeu. La carte rose « 1.01 » doit être sur le dessus de la pile. Elle indique 4 points cardinaux. Installez-vous en fonction de ceux-ci autour de la pile :
 - Vous jouez à deux ? Asseyez-vous l'un en face de l'autre. Les deux autres points cardinaux restent inoccupés.
 - Vous jouez à trois ? Un point cardinal sera inoccupé.
 - Vous jouez à quatre ? Il y aura un joueur au niveau de chaque point cardinal.
 - Vous jouez à plus de quatre ? Constituez 4 équipes les plus équilibrées possibles.

- Vous y êtes ? Prenez chacun l'enveloppe correspondant à votre point cardinal et ouvrez-la. Dans le chapitre 1, vous ne trouverez dans un premier temps qu'un seul plan tryptique. Posez chacun des plans tryptiques devant vous ou disposez-les de manière à ce que les autres joueurs ne les voient pas. Chaque plan tryptique représente la même scène foisonnante, mais vue depuis un point cardinal différent.

Interdit de montrer ou de donner des indices !

- Vous jouez à deux ou à trois ? Ouvrez les enveloppes restantes et posez leur contenu (à l'emplacement correspondant) de manière à ce que chacun puisse le voir.



C'EST PARTI :

Vous jouez en équipe ! Au cours de ce chapitre, vous passez en revue chaque carte de la pile placée au centre, l'une après l'autre.

La carte du haut de la pile contient un code QR ?

Prenez la carte et lisez le texte figurant au verso à voix haute. L'illustration qui le précède y fait presque toujours référence. Vous pouvez tous la regarder.

- Une question vous est posée ? Concertez-vous tous ensemble pour y répondre avant de passer à la carte suivante. Le nombre d'étoiles (1 à 3) indique le niveau de facilité ou de difficulté de la question.
 - **Vous avez correctement répondu à la question ?**
Alors posez la **carte « question »** sur une *pile de points*.
 - **Vous avez mal répondu à la question ou n'avez pas donné de réponse ?**
Posez la **carte « question »** sur une *pile de défausse*.

Toutes les cartes à **fond turquoise** doivent également être placées sur la pile de défausse après avoir été lues.

La carte du haut de la pile ne contient pas de code QR ?

Alors il s'agit d'une **carte spéciale** contenant des informations supplémentaires utiles. Le point cardinal surligné en couleur sur sa face rose (recto) désigne la personne ou l'équipe autorisée à prendre la carte spéciale et à la poser derrière son plan tryptique. Encore une fois, il est **interdit de la montrer ou de donner des indices !**

Remarques et conseils d'ordre général :

- Soyez très attentifs à la lecture d'un texte et des questions : en général, chaque mot est important.
 - Pour répondre aux questions posées, les joueurs doivent énormément communiquer entre eux et indiquer aux autres ce qu'ils voient, mais aussi ce qu'ils ne voient pas. La communication est la clé du succès !
 - Prêtez attention à chaque détail et ne vous laissez pas induire en erreur par le point de vue de votre plan tryptique. Certains éléments semblent être plus proches les uns des autres qu'ils ne le sont réellement.
 - Les cartes déjà jouées peuvent être réexaminées et relues autant que vous le souhaitez.
- En revanche, il est interdit de regarder toutes les cartes non encore jouées (y compris celles des autres chapitres) !

Amusez-vous bien !

FIN DE LA PARTIE ?

Le chapitre prend fin quand la pile qui se trouve au centre de la surface de jeu est épuisée.

Combien de cartes « question » comprend votre pile de points ?

- **0-5:** ouh là, c'est peu ! Vous n'avez pas communiqué entre vous ?
- **6-14:** c'est un bon à très bon résultat. Mais il vous reste de la marge.
- **≥15:** waouh ! Vous êtes une super équipe très perspicace !

À présent, remettez tous les plans tryptiques dans leur enveloppe respective. **Important : Insérez-y également les cartes spéciales correspondantes.** Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte pliante correspondante. Pour finir, inscrivez au dos des enveloppes vos noms et la date à laquelle le chapitre vient d'être joué.

CHAPITRES 2 À 4 :

Vous souhaitez jouer le chapitre suivant aussitôt ou plus tard ? Alors attrapez la boîte pliante correspondante et préparez le jeu conformément aux indications fournies. Idéalement, reconstituez les mêmes équipes, mais ce n'est pas un problème s'il y a un nouveau venu et/ou un nouveau nombre de joueurs. De manière générale :

Chaque point cardinal n'est attribué qu'une seule fois à un même joueur ou une même équipe ! Jetez un œil au dos de l'enveloppe pour voir quels points cardinaux vous avez déjà joué et lesquels restent à découvrir. Pour vous motiver : les joueurs présents lors des quatre chapitres ont l'avantage de visualiser la scène complète à 360 degrés.

Votre nouvelle enveloppe comprend des cartes spéciales ? Gardez-les pour vous, comme d'habitude. Mais regardez-les bien, car elles pourraient contenir des informations sur les autres chapitres.

VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE LIRE À HAUTE VOIX ?



Jouez avec notre application gratuite ! Vous pouvez l'utiliser pour obtenir une lecture d'ambiance pratique. Pour cela, il vous suffit de scanner le code QR et de télécharger l'application POINT OF VIEW :

Lukas Bleuel (auteur)

Il vit et travaille à Hambourg et Fulda en tant qu'artiste et enseignant. Son travail artistique porte sur l'étude de la problématique actuelle qu'est l'observation toujours plus rapide et superficielle. « POINT OF VIEW » constitue une tentative visant à réunir ceux qui souhaitent explorer ensemble un monde d'images en remettant en question leur contenu. Chacun peut ainsi comprendre à quel point il peut être difficile de décrire son propre point de vue aux autres.

*Chers HABA fans de jeux,
vous pouvez demander tout simplement si la pièce
de jeu que vous avez perdue est encore disponible
sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie
pièces détachées.*

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38,
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com, kundenservice@haba.de