ALICE IS MISSING

UNE ENQUÊTE NARRATIVE IMMERSIVE

REGLES RAPIDES

Dans cette expérience ludique en temps réel, vous incarnez le rôle de lycéens de la petite ville américaine de Silent Falls, dans laquelle votre amie Alice a mystérieusement disparu… Durant une session de 2h à 3h, vous communiquez ensemble et en silence à l'aide de vos téléphones portables pour découvrir ce qui lui est arrivé.

Le jeu se déroule en 2 grandes parties. Dans la première, vous allez poser les bases de votre partie, créer votre personnage, assigner des relations entre vous, et entre votre personnage et Alice. Dans la seconde partie, vous passerez 90 minutes en silence, à construire toute l'intrigue du jeu, à découvrir des indices et à faire avancer l'histoire jusqu'à découvrir la vérité. Mais qu'est-il donc arrivé à Alice ?

Ce résumé des règles est là pour synthétiser votre expérience de jeu. Vous trouverez tous les détails dans le Livret de Règles.

PREMIERE PARTIE : PRÉPARATION (env. 30/45min)

Installez-vous tous dans un endroit calme et propice à l'immersion, assurez-vous d'avoir assez de batterie sur vos téléphones et un ordinateur (ou tablette) visible par tous.

Tout d'abord, choisissez un joueur qui supervisera la partie. Attention, il ne s'agit pas là d'un maître du jeu ! Ce joueur aura un rôle aussi important que tous les autres personnages. Simplement, il sera le garant du bon déroulement de la partie.

Ce joueur lit à voix haute la carte d'introduction, et choisit une affiche de personne portée disparue parmi celles disponibles ICI (optionnel).

Il place ensuite les cartes Personnages sur la table et prends pour lui celle de Charlie Barnes. Les autres joueurs choisissent leur personnage. Ils y découvrent leur nom, leur relation vis-à-vis d'Alice, un contexte et un secret. Ils peuvent d'ores et déjà réfléchir à ces différentes informations, mais ne doivent pas (encore) les partager avec les autres joueurs.

La modératrice distribue ensuite au hasard une carte Intention à chaque joueur. Ces cartes vous donnent les Motivations qui impacteront les choix que vous ferez pendant la partie, ainsi que 2 Relations que vous devrez bientôt assigner à 2 personnages autour de vous.

Chacun prend le temps nécessaire pour noter s'il le souhaite tout ce qui constitue son personnage (son physique, sa personnalité, sa relation avec Alice, son secret avec elle, etc.). Tous les joueurs peuvent utiliser personnellement une Fiche Notes pour les aider (disponible ici).

Charlie Barnes est la première à se présenter au groupe puis chaque personnage fait de même. Vous attribuez ensuite les relations de votre carte Intention à 2 personnages en procédant là aussi à tour de rôle. Écoutez bien les présentations de chacun. Vous pouvez adapter votre personnage à ce qui est dit par les autres.

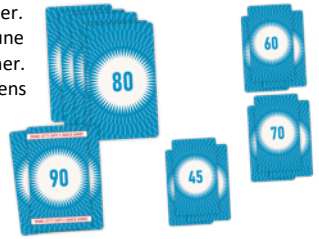
Une fois cette étape réalisée, créez une conversation de groupe avec tous les joueurs sur une application type WhatsApp, Messenger, Discord ou autre et changez les noms des joueurs dans vos contacts par le nom du personnage qu'ils incarnent. Vous pouvez aussi créer des conversations privées entre chaque joueur.

Ensuite, laissez un message vocal à Alice. Précision : vous ne savez pas encore qu'elle a disparu au moment de votre message. L'un après l'autre, éloignez-vous suffisamment du groupe pour pouvoir enregistrer votre voix sans être entendu. Essayez autant que possible d'y inclure les détails de votre secret. Ces messages seront diffusés à la toute fin du jeu, lors du debrief.

La modératrice place à présent un exemplaire de chacune des cartes Lieux et Suspects sur la table. À tour de rôle, les joueurs en choisissent une, et explique en quoi ce lieu ou cette personne pourrait être impliquée dans la disparition d'Alice. Toutes les cartes sont ensuite remélangées dans leur paquet respectif et placées sur la table face cachée.

Les cartes Recherches sont également placées en pile accessible sur la table face cachée.

Pour finir, prenez le paquet de cartes Indices sans les retourner. Charlie Barnes prend la 90 devant lui, puis choisit au hasard une carte Indice de chacune des valeurs (de 80 à 20) sans les retourner. Les neuf cartes sont distribuées à tous les joueurs dans le sens horaire (y compris lui-même). Chaque joueur a entre deux et quatre cartes Indice devant lui face cachée. Ce n'est pas grave si vous n'avez pas le même nombre de carte par personne. Les cartes ne doivent pas être regardées. Choisissez également une carte 10, et laissez-la au centre de la table, sans la regarder.



DEUXIEME PARTIE : LE JEU EN TEMPS REEL (90 MIN)

Vous êtes maintenant prêts à démarrer votre partie d'Alice is Missing.

La modératrice lit le Guide de jeu disponible ICI et le laisse à disposition sur la table. Vous pouvez faire une pause et vous installez confortablement.

Lancez la vidéo officielle du jeu disponible ICI sur l'ordinateur ou la tablette. Elle vous sert de bande-son, mais aussi de repère temporel. Vous n'avez désormais plus le droit de parler entre vous. Vous ne pouvez communiquer que par le biais de votre téléphone.

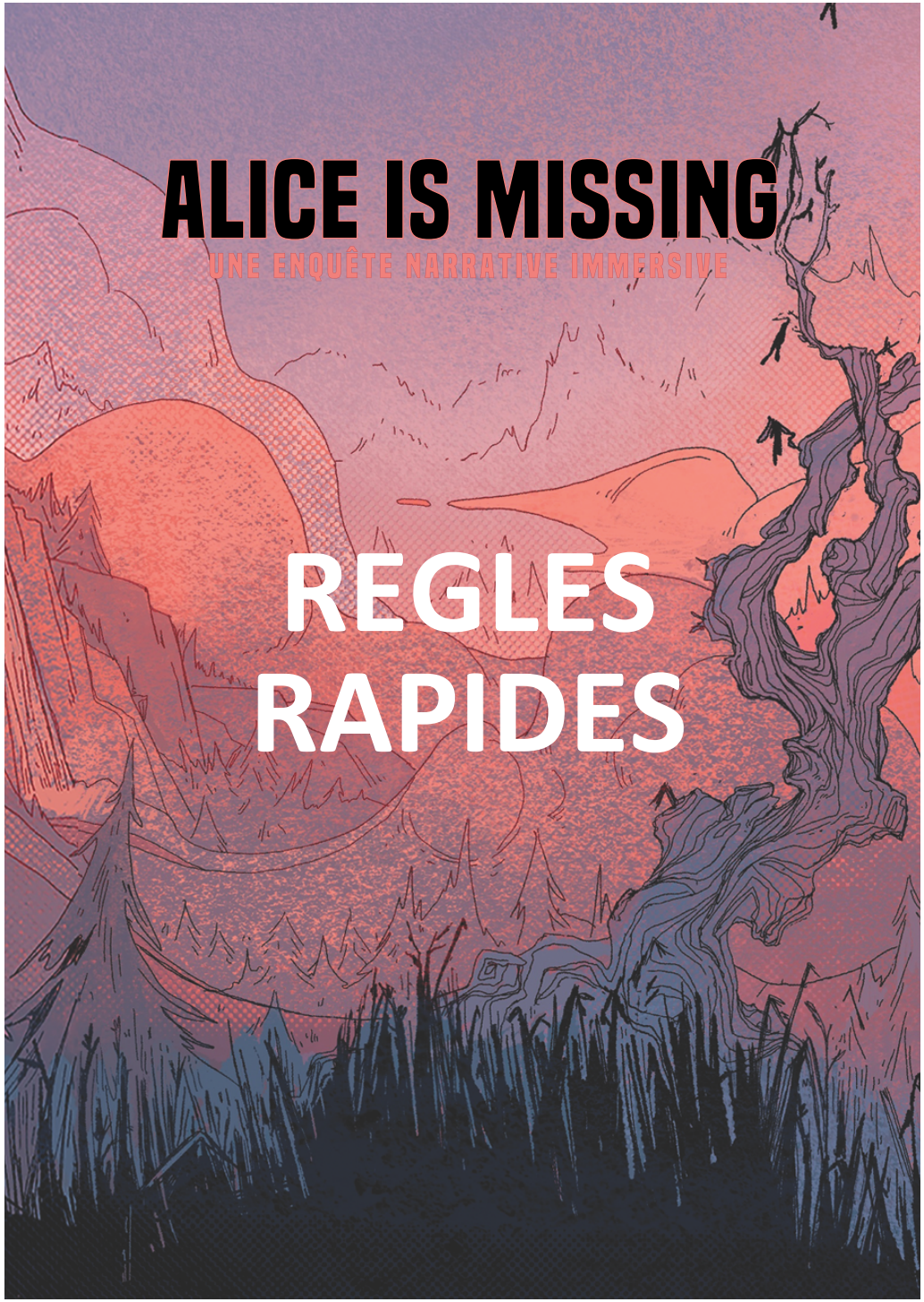
Dès que le minuteur affiche le numéro d'une carte Indice, le joueur en sa possession doit la lire secrètement et réagir sur la conversation avec ce qu'il vient d'apprendre.

Les cartes Lieu et Suspect jouées durant la partie doivent rester sur la table, accessibles à tous les joueurs.

À tout moment, vous pouvez aussi retourner une carte Recherche pour vous aider. Elles indiquent ce que vous trouvez dans un lieu. Cela peut être utile si vous êtes bloqués.

Important : La carte X permet de protéger l'ensemble des joueurs. Elle peut être jouée plusieurs fois et à n'importe quel moment. Si un sujet heurte votre sensibilité, vous pouvez la prendre et la poser au centre de la table pour mentionner au reste du groupe votre malaise. A l'écrit, vous pouvez indiquer (X) par message.
La discussion autour de ce sujet est immédiatement arrêtée et le contenu doit être retiré de la conversation.

LE DEBRIEF (15min - ∞)

Lorsque les 90 minutes sont écoulées, durant le dernier morceau de la bande-son, la modératrice diffuse les messages vocaux.

Retournez la carte Debrief et suivez ses instructions pour clore la partie.