

ALICE IS MISSING

UNE ENQUÊTE NARRATIVE IMMERSIVE

CONÇU PAR SPENSER STARKE

NOTE DE L'ÉDITEUR POUR LA VERSION FRANÇAISE:

Afin de respecter l'esprit du jeu défendant l'inclusivité, nous avons fait les choix suivants:

- utilisation au maximum des formes masculines & féminines;
- utilisation d'écriture inclusive quand les formes masculines et féminines ne sont pas déterminées;
- utilisation du terme "Modératrice", qui couvrira donc à la fois l'usage de "Modérateur" et de "Modératrice";
- choix de l'accord de proximité quand la situation se présentait.

Les règles de l'écriture inclusive étant encore en construction, nous avons fait au mieux, merci à tous et à toutes de votre indulgence!



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Si vous avez déjà joué ou lu les règles, vous retrouverez ci-après l'ensemble des informations qu'il vous faut pour jouer.

Dans cette expérience ludique en temps réel, vous incarnez des lycéen-ne-s de la petite ville américaine de Silent Falls. Votre amie Alice a mystérieusement disparu...

Durant une session de 2h à 3h, vous communiquez ensemble à l'aide de vos téléphones portables pour découvrir collectivement ce qui lui est arrivé.

LE JEU SE DÉROULE EN 2 PHASES :

- D'abord, posez les bases de votre partie en créant votre personnage, en assignant des relations entre vous, et entre votre personnage et Alice.
- Ensuite, menez l'enquête en 90 minutes. En silence, construisez ensemble toute l'intrigue du jeu en découvrant des indices et en faisant avancer l'histoire jusqu'à découvrir la vérité : mais qu'est-il donc arrivé à Alice ?

PHASE 01 : 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 quelqu'un qui assurera le rôle Charlie Barnes, le/la modérateur/modératrice. Attention, il ne s'agit pas là d'un maître du jeu ! C'est un personnage-joueur qui participe à l'histoire comme tous les autres. Il/elle sera garant du bon déroulement de la partie.

Charlie Branes lit à haute voix la carte d'introduction. Choisissez un avis de disparition (celui de la boîte ou téléchargez-en un).



Charlie Branes place ensuite les cartes Personnages sur la table et récupère sa carte. Les autres joueur-se-s choisissent leur personnage. Ils/elles y découvrent leur nom, leur relation vis-à-vis d'Alice, un contexte et un secret. Ils/elles peuvent d'ores et déjà réfléchir à ces différentes informations, mais ne doivent pas (encore) les partager avec les autres joueur-se-s.



Le modérateur/la modératrice **distribue ensuite au hasard une carte Intention à chaque joueur-se**. Ces cartes vous donnent les Motivations qui impacteront les choix que vous ferez durant la partie, ainsi que 2 Relations que vous devrez bientôt assigner à 2 personnages autour de vous.

Chacun prend le temps nécessaire si besoin pour noter tout ce qui constitue son personnage (physique, personnalité, relation avec Alice, secret,...). Tous le monde peut utiliser personnellement une **Fiche Notes pour s'aider**.

Charlie Barnes est la première personne à se présenter rapidement au groupe, puis chacun 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-e. 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 joueur-se-s sur une application de type WhatsApp, Messenger, Discord ou autre et changez les noms des gens dans vos contacts par le nom du personnage qu'ils/elles incarnent. Vous pourrez ainsi créer également des conversations privées durant la partie.

Ensuite, **laissez un message vocal à Alice** sur le dictaphone du téléphone de la modératrice, selon les indications de votre carte.

Précision : vous ne savez pas encore qu'Alice a disparu au moment de votre message vocal. L'un-e 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 debriefing.

La modératrice **place à présent un exemplaire de chacune des cartes Lieux et Suspects sur la table**. À tour de rôle, les joueur-se-s en choisissent une, et explique en quoi ce lieu ou ce suspect pourrait être impliqué 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, Charlie Barnes récupère 11 cartes Indice, une de chaque valeur (sans les regarder). Elle place la 10 au centre de la table face cachée, prend la 90, puis distribue les 9 autres à tous les joueur-se-s dans le sens horaire (y compris soi-même). Chacun-e a entre 2 et 4 cartes Indice devant lui face cachée. Aucune importance si vous n'avez



pas le même nombre de carte par personne. Les cartes ne doivent pas être consultées avant le moment autorisé.

PHASE 02 : 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** et le laisse à disposition sur la table. Vous pouvez faire une pause et vous installez confortablement.



Lancez la bande-son officielle du jeu sur l'ordinateur ou la tablette.



Elle vous sert de repère temporel. Vous n'avez désormais plus le droit de parler entre vous. Vous ne pouvez communiquer que par le biais des messages sur votre téléphone.

Dès que le minuteur affiche le numéro de votre carte Indice, lisez-la secrètement et réagissez en fonction sur la conversation de groupe (et/ou privée) pour partager ce que vous venez d'apprendre. Les cartes Lieu et Suspect jouées durant la partie doivent rester sur la table, accessibles à tous les joueur-se-s.

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. Utilisez-les avec parcimonie.



Important : La carte X permet de protéger l'ensemble des joueur-se-s. Elle peut être jouée plusieurs fois et à n'importe quel moment lorsqu'un sujet heurte votre sensibilité, prenez-la et poser-la au centre de la table pour indiquer au reste du groupe votre malaise et que vous ne voulez pas que la conversation parte dans cette direction. Vous pouvez aussi indiquer (X) dans un message. La modératrice est garante du bien-être de chaque joueur-se et veille à ce que la conversation ne dérape pas sur un sujet traumatisant pour une ou plusieurs personnes. La discussion autour de ce sujet est immédiatement arrêtée et le contenu doit être retiré de la conversation.



LE DÉBRIEF (15MIN - ∞)

Lorsque les 90 min. sont écoulées, durant le dernier morceau de la bande-son, la modératrice diffuse les messages vocaux. Retournez la carte Débrief et suivez ses instructions pour clore la partie...