



Le petit mot des auteurs

TOUT LE MONDE PENSE qu'inventer des histoires et les raconter, c'est très compliqué... **MAIS VOUS SAVEZ QUOI ?** Avec les bons outils, l'imagination est aussitôt stimulée. **ALORS VOILÀ**, nous avons eu envie de créer un jeu où les dés vous guident et vous transportent dans des récits fabuleux. **ET FIGUREZ-VOUS** que ça marche à tous les coups. **ET LÀ, HMM** quel plaisir d'improviser des situations folles ou magiques, pleines de fantastiques rebondissements ! **C'EST AINSI QUE** vous pourrez dire avec fierté : Moi, Mesdames & Messieurs, j'ai adopté un dragon !



Mariez le Gnou et le Dragon !

Mélangez jusqu'à 18 dés différents et 240 thèmes pour raconter des histoires encore plus trépidantes !



Ouvrez, jouez !

Dans cette nouvelle édition, la planchette vous sert à placer les dés dans le bon ordre. Et c'est parti ! Lancez-les l'un après l'autre !



Découvrez nos jeux !

Des mêmes auteurs



Avec d'autres auteurs



Dans **I am a banana**, les joueurs sont fous et font des micro-mimes pour deviner pour qui ils se prennent : une poule, une bombe, une clé... Mais attention, le docteur surveille !



www.bandjogames.com



Nos jeux sont fabriqués essentiellement à partir de matériaux issus de l'arbre. Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés**.

Chaque année, nous plantons le double d'arbres par rapport à notre production, grâce à notre partenaire en Amazonie et aux populations indigènes locales.

À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org



Yves Hirschfeld
Fabien Bleuze





LA RÈGLE POUR ADOPTER UN DRAGON !

- 6 dés « histoire »
- 4 cartes Thèmes
- 2 dés numérotés
- 1 dé noir
- 1 règle
- 1 planchette

Choix du thème

Disposez les 4 cartes Thèmes en chevalet  au centre du jeu ! Un premier joueur **prend une carte Thème et lance les dés numérotés...** 

- ➔ Le joueur/narrateur choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.
Par ex., avec 1 et 6, il choisit 16 ou 61 : 16 On m'a offert un château 61 Je suis un(e) magicien(ne)
- ➔ S'il fait un **double**, les autres joueurs lui proposent un thème inventé ou pioché dans une carte Thème, et le narrateur choisit le thème qui l'inspire le plus.
- ➔ S'il fait un **double 6**, il doit obligatoirement raconter... **Comment j'ai adopté un dragon !**

C'est parti !

Le narrateur prend la planchette et pose les six dés « histoire »

il lance **le dé jaune** et démarre sa première phrase **avec les mots obtenus**.

Dès qu'il en a **envie ou besoin**, il poursuit son récit en lançant **le dé suivant** et en utilisant les mots indiqués. Il **poursuit ainsi** et, durant son histoire, il devra lancer **le dé blanc** - quand il veut - mais avant le **dé de conclusion**. **Voir exemple ci-dessous** 



Thème choisi : La Princesse qui pue des pieds !



TOUT LE MONDE PENSE que, dans les contes, les princesses se marient forcément avec le Prince charmant...

EN RÉALITÉ ça ne se passe pas toujours comme ça. Parfois, un simple détail peut tout faire rater!

EN TOUT CAS la Princesse des Fleurs a connu ce mauvais sort. Un jour, elle a donné rendez-vous à la piscine au Prince des Chouquettes...

NI UNE, NI DEUX elle a voulu enfiler son maillot de bain. Elle enleva sa robe, sa couronne et... ses chaussures...

ET LÀ, COUC le prince tomba dans les pommes, asphyxié par l'odeur qui émanait des pantoufles de verre de la belle...

C'EST AINSI QUE depuis ce jour, la Princesse des Fleurs fut surnommée la Princesse qui pue des pieds !

Après son histoire, le narrateur jette un dé numéroté et **obtient le score indiqué** : **5**
Si les autres joueurs estiment que son histoire **méritait mieux**, ils l'invitent à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il **cumule la valeur des deux dés** : **5 + 3 = 8 points**
Ce système peut être cruel, mais l'amour est cruel et ce jeu, c'est l'amour !
Le joueur suivant relance les dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire...
Après un tour complet, la partie est terminée ! Si vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour, **bravo !** Vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...



Mais messieurs les auteurs... À quoi sert le dé noir ?

Bonne question, Kevin ! C'est un **dé de contre pour les autres joueurs** : à tout moment, pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour prendre la parole. **Le narrateur doit alors adapter son histoire** et la poursuivre. L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à **3 lancers par histoire**, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.

- Toute première partie ? **Faites seulement une phrase par dé !**
- Une histoire courte est souvent meilleure : **visez environ 2-3 minutes !**
- Démarrez sans trop réfléchir, aidez-vous en répétant le thème, puis **laissez libre cours à votre imagination** en lançant les dés suivants !