MOTEL
GREENVILLE
1989

Florian Fay David Sitbon

GREENVILLE 1989

20-40 16+ 3-6

Greenville, été 1989.

Vous incarnez les rôles de Brandon, Julius, Kim, Cindy, Manelle et Marty, des adolescents américains ordinaires qui occupent leur temps libre à faire du jeu de rôle, explorer les environs et regarder des VHS. Mais ce soir, c'est bowling ! Enfin, c'est ce qui était prévu…

Alors que vous étiez sur le point de rejoindre vos amis, le monde autour de vous a d'un seul coup changé ! Vous êtes toujours à Greenville, mais celle-ci semble s'être vidée de ses habitants et à la place, des phénomènes étranges se déroulent sous vos yeux. Au début, vous pensiez à un mauvais rêve ou à un cauchemar, mais cela semble bien être la réalité… Comment êtes-vous arrivés ici ? Comment allez-vous en sortir ?

Alors que vous tentez de retrouver vos esprits, vous réalisez progressivement qu'il vous est possible de communiquer avec vos amis par la pensée ! Ni une ni deux, vous décidez de vous donner un point de rendez-vous afin de sortir d'ici tous ensemble…

Greenville 1989 est un jeu coopératif où les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Chacun votre tour, vous associerez des cartes à tous les joueurs et vos compagnons devront trouver à qui elles ont été associées afin de poursuivre votre aventure sains et saufs ! *Greenville 1989* comporte également une forte part de narration car vous devrez décrire non seulement ce que vous voyez sur vos cartes, mais aussi les intentions de votre personnage en laissant libre cours à votre imagination afin d'inventer la suite de son aventure ! De cette manière, vous vous approprierez plus facilement l'univers de *Greenville 1989* pour essayer d'en sortir ensemble.

MATÉRIEL

- 1 plateau des Passages vers l'Autre Monde
- 84 cartes
- 1 Livret de règles
- 6 petits plateaux Personnage

- 5 jetons Objet

- 12 jetons Personnage / Errance et 2 jetons Ectoplasme*

Recto *Verso*

- 1 jeton Guide (le Maître du Jeu)

- 6 jetons Validation Personnage et 1 jeton Validation Ectoplasme

Recto *Verso*

*L'Ectoplasme est une substance mystérieuse prenant différentes formes pendant la partie. Sa présence est représentée par une carte supplémentaire autour du plateau car elle cherche à faire perdre les joueurs.

Les jetons des joueurs sont identiques au cas où l'un de ceux-ci serait marqué ou abimé. Si cela devait se produire, utilisez alors le jeton abimé pour le plateau des Passages vers l'Autre Monde. Cela permet de ne pas reconnaitre les jetons utilisés face cachée par le Guide, mécanisme qui est au cœur du jeu. De la même manière, un seul jeton Ectoplasme est utile pour jouer à *Greenville 1989*, le 2ème étant un jeton de remplacement si le 1er venait à être endommagé.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau des Passages vers l'Autre Monde au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un Personnage et prend le matériel correspondant à sa couleur : 1 petit plateau qu'il place devant lui, 2 jetons Personnage (un qu'il garde devant lui et l'autre qu'il place au centre du plateau des Passages vers l'Autre Monde) et 1 jeton Validation. Remettez le matériel des Personnages non-joués dans la boite. Le jeton que vous gardez devant vous est appelé jeton Personnage et celui que vous placez sur le plateau est appelé jeton Errance. Placez un jeton Ectoplasme près du plateau des Passages vers l'Autre Monde.
3. Mélangez les 84 cartes et formez une pile face cachée à côté du plateau des Passages vers l'Autre Monde.
4. Placez un Objet au hasard face visible sur chacun des 3 emplacements d'Objet du plateau des Passages vers l'Autre Monde. Les 2 autres Objets sont remis dans la boite et ne seront pas utilisés lors de cette partie.
5. Chaque joueur pioche ensuite une carte qu'il place face visible au-dessus de son plateau Personnage.
6. Le dernier joueur à avoir regardé un film ou une série horrifique sera le Guide pour la 1ère Manche : il prend le jeton Guide et le place devant lui. Chaque joueur lui donne son jeton Personnage (y compris lui-même) auxquels il ajoute le jeton Ectoplasme.

Mise en place d'une partie à 4 joueurs

COMMENT JOUER

Une partie de *Greenville 1989* se déroule en une succession de manches, chacune se déroulant en 4 phases :

1. **Phase de Narration :** Chaque joueur décrit sa carte la plus récente, mais aussi les intentions de son Personnage (fuir, se battre, chercher un véhicule, se déplacer dans un bâtiment, etc.).
2. **Phase du Guide :** Le Maître du Jeu, nommé « Le Guide » dans les règles, pioche des cartes et les révèle autour du plateau des Passages vers l'Autre Monde. Il doit associer face cachée un jeton Personnage de chaque joueur à une carte révélée, celle qui convient le mieux à la suite de l'histoire de chacun des Personnages.
3. **Phase d'Errance :** Les autres joueurs se concertent pour tenter de trouver les bonnes associations.
4. **Phase de Résolution :** Le Guide révèle ses associations afin de déterminer le sort de tous … Si votre association est bonne, vous vous approchez du point de rendez-vous et de la victoire. Mais si elle est mauvaise, le Passage vers l'Autre Monde et la défaite vous attendent …

But du jeu : Les joueurs essaient de se rejoindre pour sortir tous ensemble. Ils gagnent la partie immédiatement si chaque joueur a 4 cartes placées devant lui. Si un joueur atteint la dernière case de l'un des trois Passages vers l'Autre Monde, tous les joueurs perdent la partie immédiatement.

1 La Narration

➤ **IMPORTANT : lors de cette phase, les joueurs parlent à tour de rôle et chacun doit prêter une attention particulière à chaque détail pour espérer l'emporter !**

L'un après l'autre, en ordre horaire à partir du Guide, chaque joueur va décrire sa carte la plus récente, c'est-à-dire celle située la plus au-dessus de son plateau Personnage.

La carte reçue par les joueurs en début de partie représente la situation dans laquelle son Personnage se trouve au début de l'histoire. Décrivez précisément la carte que vous avez reçue, même si les autres joueurs la voient, car certains détails que vous soulignerez peuvent être très importants. Décrivez également les émotions et les intentions de votre Personnage. Ces informations aideront beaucoup le Guide pendant la partie.

Si votre carte est la même que lors de la manche précédente, essayez de donner davantage d'informations pour aider le nouveau Guide. Vous pouvez également modifier votre histoire si vous pensez que votre Personnage ne possède plus les mêmes intentions que lors de la manche précédente …

Exemple de description de Julius : *Je suis devant un manoir, le numéro de la rue indique le 13. Je ne me sens pas rassuré, il y a une étrange lueur rouge qui transpire des différentes fenêtres de la bâtisse ! Au premier étage, je peux apercevoir une ombre étrange. Un être humain ? Un monstre ? Pourquoi pas… Derrière la maison, deux pattes d'araignée géantes entourent presque la maison. La lune est noire, comme si une éclipse se produisait.*

Exemple d'intention du personnage n°1 : *Je suis curieux de nature et cette ombre pourrait être quelqu'un cherchant de l'aide : ni une ni deux, je franchis la barrière et je me dirige vers le manoir !*

Exemple d'intention du personnage n°2 : *Cette araignée géante m'intrigue, je vais discrètement faire le tour du manoir pour en savoir plus. J'avance en me cachant derrière les arbres et dans les bosquets.*

Exemple d'intention du personnage n°3 : *Il est hors de question que je reste ici plus longtemps, je me retourne et je cherche dans la rue s'il n'y a pas un véhicule que je pourrais « emprunter » pour fuir loin d'ici ! HEELLLPPPP !*

2 Le Guide

➤ **IMPORTANT : Pendant cette phase, aucun joueur ne peut parler ou interagir pour influencer le jeu.**

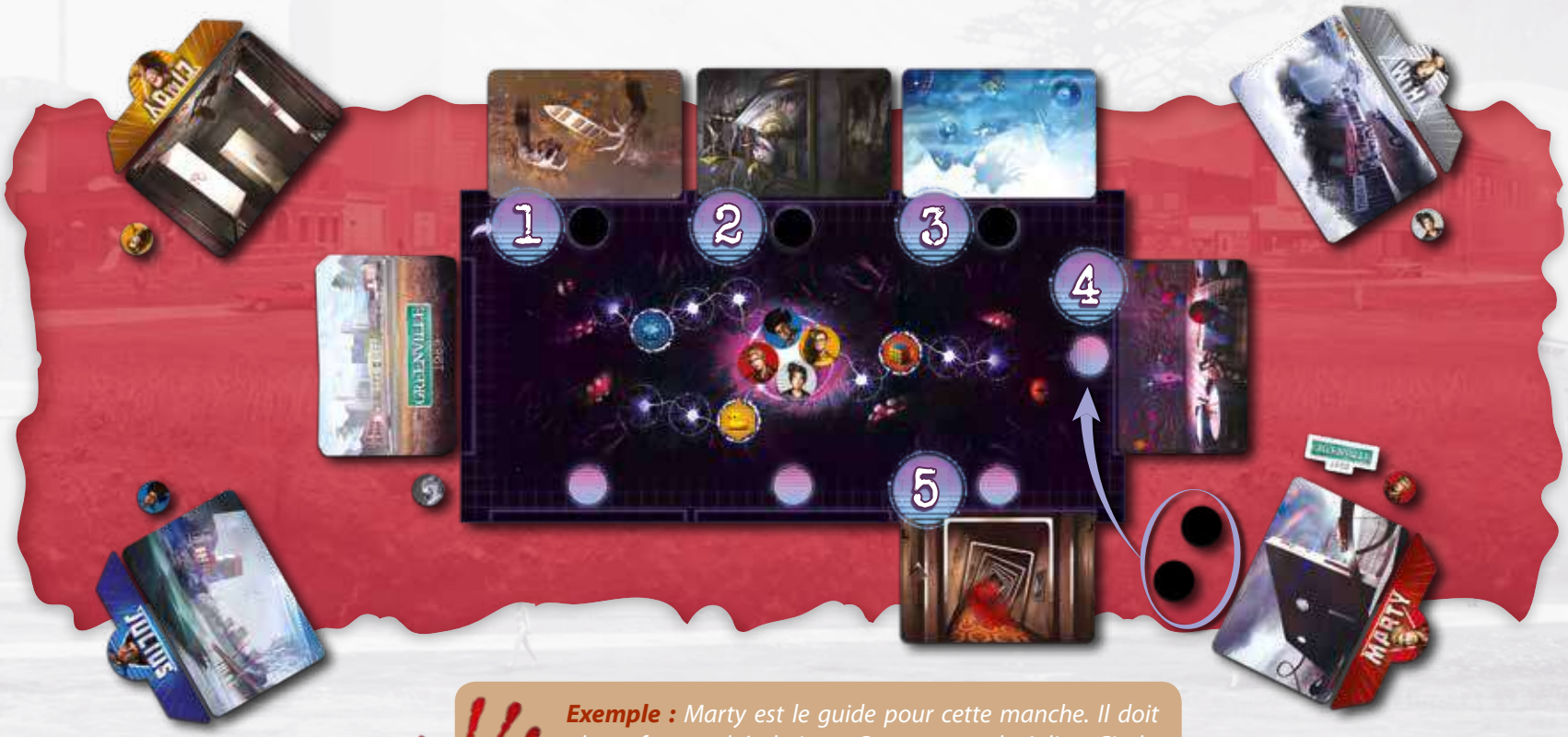
Révéler les cartes :
Le Guide pioche et place face visible dans l'ordre indiqué sur le plateau des Passages vers l'Autre Monde un nombre de cartes égal au nombre de joueurs +1.

Associer les jetons Personnage et le jeton Ectoplasme :
Après un temps de réflexion, il associe les jetons Personnage et le jeton Ectoplasme aux cartes révélées en plaçant un jeton face cachée en face de chaque carte. L'ordre de placement s'effectue en sens horaire à partir de la 1ère carte près de la pioche pour éviter de donner trop d'informations aux autres joueurs.

Le Guide doit associer chaque carte par rapport **à ce qu'il pense être la suite de l'histoire du joueur**, c'est-à-dire par rapport à la (ou les) carte(s) déjà placées devant ce joueur. Le Guide doit également associer face cachée le jeton Ectoplasme à une carte qu'il pense ne correspondre à aucun Personnage. C'est en quelque sorte un piège, une difficulté supplémentaire qui reflète l'incertitude et le danger subis par les joueurs.

Après avoir placé tous les jetons (Personnage et Ectoplasme), le Guide peut encore modifier ses associations s'il le désire. Une fois satisfait, il indique aux joueurs que son choix est définitif afin de passer à la phase suivante.

➤ **IMPORTANT : Il est interdit de suivre une mécanique comme « le joueur rouge sera toujours associé à la carte la plus proche de la pioche ».**



Exemple : *Marty est le guide pour cette manche. Il doit placer face cachée le jeton Personnage de Julius, Cindy, Kim, le sien et celui de l'Ectoplasme en face de chacune des 5 cartes qui ont été révélées pour cette Manche.*

3 L'Errance

➤ **IMPORTANT : Pendant cette phase, le Guide ne peut pas parler ou interagir avec les autres joueurs.**

Associer les cartes à un jeton Validation :

Les joueurs (sauf le Guide, qui ne peut pas participer à cette étape) se concertent et se mettent d'accord pour choisir une association « **carte / jeton Personnage** » pour chacun d'entre eux. Ils placent leur jeton Validation sur la carte qu'ils pensent leur être associée, c'est-à-dire celle qu'ils pensent être la suite de leur histoire. Ils doivent également placer le jeton Validation du Guide sur l'association qu'ils pensent être la sienne et placer le jeton Ectoplasme sur la carte qu'ils pense n'être associée à personne.

Après un temps de réflexion et s'ils pensent avoir trouvé de nouvelles informations, les joueurs peuvent encore modifier leurs choix, tout en respectant la limite d'un seul jeton Validation par association.

Quand ils estiment que leur choix est définitif, les joueurs l'indiquent au Guide pour passer à la phase suivante.

Exemple : *Marty, le Guide, ne peut pas participer à la phase d'Errance. Il doit laisser Cindy, Julius et Kim tenter de deviner les associations. Ces derniers se mettent d'accord en plaçant leurs jetons Validation sur les cartes qu'ils pensent être la suite de leur histoire. Ils placent aussi le jeton Ectoplasme sur l'association qu'ils pensent n'être liée à aucune histoire …*

4 La Résolution : vérifier les associations

Le Guide retourne les jetons Personnage un par un, dans l'ordre de placement et les joueurs vérifient :

Si l'association est bonne : le joueur récupère son jeton Validation et prend la carte associée pour la placer devant lui, au-dessus de sa carte précédente. Il devra la décrire lors de la phase de Narration de la manche suivante.

A partir du moment où un joueur a **4 cartes** devant lui, il est arrivé au point de rendez-vous, mais doit continuer de jouer pour aider ses partenaires à le rejoindre. S'il trouve à nouveau les bonnes associations lors des manches suivantes, sa carte située la plus en bas sera défaussée, de manière que les 4 cartes placées devant lui soient toujours les plus récentes de son histoire.

Exemple : *La carte de Cindy a été bien associée par les joueurs. Elle prend sa carte et la place devant elle, au-dessus de la précédente.*

Si l'association est mauvaise : le joueur récupère son jeton Validation et la carte est défaussée. Le joueur déplace son jeton Errance d'une case sur le plateau des Passages vers l'Autre Monde.

Si c'est la première fois qu'un joueur doit déplacer son jeton Errance, celui-ci doit choisir l'un des trois Passages vers l'Autre Monde du plateau. Il ne pourra jamais retourner en arrière et devra donc continuer de progresser sur ce chemin s'il ne trouve pas la bonne association au cours des manches suivantes. Si un Personnage se déplace sur une case où se trouve un Objet, il le récupère et le place devant lui. Il pourra être utilisé plus tard, avec l'accord des autres joueurs.

Plusieurs jetons Errance peuvent se trouver sur la même case.

Lorsque le jeton Errance d'un joueur atteint la dernière case du Passage vers l'Autre Monde sur lequel il se trouve, la partie est terminée et les joueurs ont perdu !

Note : si la carte d'un joueur possédant déjà 4 cartes devant lui est mal associée, celui-ci doit aussi faire progresser son jeton Errance. Cela peut même entraîner la défaite des joueurs si ce jeton Errance atteint la dernière case de son chemin !

Exemple : *La carte de Julius a été mal associée. Il la défausse et fait progresser son jeton d'une case vers le Passage vers l'Autre Monde de son choix car c'est la première fois qu'il se trompe dans son association de carte. Comme son jeton Errance arrive sur une case avec un Objet (le Canard en plastique), il le récupère et le place devant lui. Celui-ci pourra être utilisé plus tard par les joueurs.*

Exemple : *La carte de Julius a été mal associée. Il la défausse et fait progresser son jeton d'une case vers le Passage vers l'Autre Monde qu'il a commencé à emprunter. Comme son jeton Errance arrive sur la dernière case de ce Passage, cela entraine la défaite immédiate des joueurs !*

FIN DE LA MANCHE

Si aucune condition de fin de partie (indiquées dans le paragraphe suivant) n'a été déclenchée, une nouvelle manche commence. La carte associée à l'Ectoplasme est défaussée. Chaque joueur ayant bien associé sa carte doit décrire la suite de son histoire. **Le Guide donne le jeton Guide au joueur placé immédiatement à sa gauche, qui devient le nouveau Guide pour la manche suivante.**

FIN DE PARTIE

Une partie peut se terminer de 2 manières :

- Si un jeton Personnage atteint la **dernière case** de l'un des 3 Passages vers l'Autre Monde, ce joueur sombre dans la folie et tous les joueurs ont perdu !
- À tout moment pendant la partie, si **tous les joueurs** ont 4 cartes placées devant eux, alors les joueurs ont réussi à se rejoindre et la partie est gagnée !

Exemple : *Tous les Personnages ont réussi à accumuler 4 cartes au-dessus de leur plateau, la partie est gagnée !*

OBJETS

Les Objets sont à usage unique. Remettez le jeton Objet dans la boite lorsque vous l'utilisez. Il est possible d'utiliser plusieurs jetons Objet lors de la même manche.

Canard : Nommez un Personnage en jeu. Avant ou après que les joueurs ont posé leurs jetons Personnage mais avant que le Guide ne les révèle, les joueurs peuvent défausser le Canard pour demander au Guide quelle carte est associée à ce Personnage. Vous pouvez ensuite modifier les associations cartes / jetons Personnage.

Rubik's Cube : Lorsque tous les jetons Personnage ont été associés aux cartes mais avant que le Guide ne les révèle, montrez une carte au guide : il peut échanger le jeton Validation de cette carte avec celui d'une autre, s'il le souhaite. Les joueurs peuvent toujours décider de modifier leur choix après la réponse du Guide.

Simon : Lorsque tous les jetons Personnage ont été associés aux cartes mais avant que le Guide ne les révèle, vous pouvez défausser le Simon pour demander au Guide combien d'associations sont exactes. Vous pouvez ensuite modifier les associations cartes / jetons Personnage.

Nain de Jardin : A utiliser avant que le Guide ne révèle les associations. Défaussez le Nain de Jardin : si tous les joueurs sauf un ont 4 cartes placées devant eux, vous gagnez quand même la partie !

Dé à 20 faces : A utiliser avant que le Guide ne révèle les associations. Défaussez le Dé à 20 faces : choisissez un des 3 Passages vers l'Autre Monde. Aucun Personnage qui s'y trouve ne fera progresser son jeton Errance ce tour.