

Pourquoi raconter des histoires

Depuis toujours, les humains ont utilisé les histoires comme un **langage collectif** pour transmettre des règles de vie, des avertissements, des valeurs, et apprendre à affronter l'inconnu.

Une histoire aide à comprendre ce qui arrive et à s'en souvenir. Elle permet aussi de tester des choix (courage, confiance, trahison) sans le danger des implications réelles car, après tout, ce ne sont "que" des personnages dans un conte.

Finalement, au bon auditeur et au bon moment, une bonne histoire donne envie de la continuer à l'imaginer à sa façon.



... ENSEMBLE



Raconter une histoire à plusieurs, ce n'est pas seulement additionner des idées mais composer quelque chose de naturel, organique et unique par son imperfection, ce que les japonais appellent le **wabi-sabi**.

Et c'est justement là que se trouve la saveur de chaque hexploit : dans les idées qui se mêlent et se transforment jusqu'à faire naître une aventure toujours nouvelle, toujours épique.



www.hexploit.fr



Rejoins-nous sur les réseaux



 Viens jouer sur Discord !



Livret de règles



Découvre les règles en Vidéo !



Hexploit

Hexploit est un jeu de cartes coopératif de création d'histoires. Ici, on ne cherche pas à gagner ou à perdre : on crée ensemble une aventure unique, portée par l'imagination des joueurs.

Les cartes déclenchent l'aventure : rebondissements inattendus, butins convoités, affrontements épiques... À vous de raconter la suite, dans la peau de vos personnages.



Présentation et But du jeu

Une partie d'Hexploit, c'est une histoire créée en groupe pour réussir une Quête. Chaque joueur contrôle un Avatar et décide de ses actions. Pendant l'aventure, les Avatars vivent des péripéties, trouvent des objets, et se rencontrent puis s'allient ou parfois s'affrontent.

Le but : créer une aventure complète, de la première carte jusqu'à la fin de la Quête. Pour y arriver, vous construisez le Chemin de chaque Avatar, rencontrez des alliés et traversez des Péripéties en essayant de vous en sortir indemne. À la fin, en assemblant toutes les scènes, vous obtenez une histoire complète... et des Avatars marqués par ce qu'ils ont vécu.

Le Matériel

Les cartes vous aideront à construire votre histoire. Elles sont de plusieurs types :

x120 cartes

ÂMES

Illustrées avec des "?", elles symbolisent les personnages inventés par les joueurs.



QUÊTE & CONTEXTE

Ces cartes définissent l'objectif de l'histoire et son contexte (temporalité, planète, dimension).



PERSONNAGES

Servent à composer vos avatars ou des personnages secondaires.

CHEMINS & RENCONTRES

Aident à relier les personnages entre eux et à se diriger vers la Quête.

PÉRIPÉTIES, OBJETS & LIEUX

Ajoutent de l'imprévu à l'histoire et se passent toujours dans un Lieu.



x12

Avant de commencer...

Hexploit est un **jeu collaboratif**, l'expérience de jeu tourne autour du consensus des joueurs. C'est pourquoi il est important de distinguer :

- **Négocier** : Échangez vos arguments pour trouver un accord en quelques minutes. Sans accord, passez au vote.
- **Voter** : Choisissez vite une carte. Au signal (3...2...1...), chacun pointe sa préférée. En cas d'égalité, revotez jusqu'à décider.

Hexploit c'est aussi un **jeu de narration** : écoutez les autres et **respectez les temps de parole**. Les plus bavards laissent de la place aux plus timides pour que chacun participe et s'amuse.

*L'important, ce n'est pas la destination,
mais le voyage en lui-même*

Robert Louis Stevenson

Déroulement d'une partie

La partie se déroule en 2 phases : **Construction** & **Narration**

Construire l'histoire à l'aide des cartes

1. Choisir une **QUÊTE**
2. Choisir une **ÂME** pour son Avatar
3. Créer son Avatar avec l'Âmechimie*
4. Choisir un camp !
5. Construire les **CHEMINS** vers la **QUÊTE**
6. Ajouter des **PÉRIPÉTIES**

Raconter l'histoire dans la peau de vos Avatars

A tour de rôle, chaque camp raconte l'histoire de ses Avatars, leur rencontre et les péripéties qu'ils ont du surmonter pour atteindre ensemble la quête finale.

Jouez ensuite l'affrontement avec les joueurs adverses en gardant en tête vos forces et en exploitant leurs faiblesses.

Différents modes de jeu

Parce qu'on adore les variantes et les joueurs audacieux !
Voilà ce qu'on propose en plus des règles "classiques" :

des TWISTS

Ajoute du piment via des votes, du hasard ou des contraintes marrantes, **sans rallonger la partie.**

mode ÉPIQUE

Rend l'expérience plus riche (plus de choix, plus de matière)... mais **ça prend plus de temps.**

Pas besoin d'être un expert pour jouer en Épique : c'est surtout une question de durée, pas de difficulté.

CONSTRUIRE L'HISTOIRE

1. Choisir la Quête

Étalez les cartes **QUÊTE** et choisissez votre objectif commun en négociant.
Pas d'inquiétude ! Si votre choix n'a pas été retenu cette fois-ci, il le sera peut-être lors de la prochaine partie !!



2. Choisir une Âme



Chaque joueur choisit une carte **ÂME**.
Si plusieurs joueurs veulent la même, vous négociez jusqu'à trouver une solution.

Votre **ÂME** orientera vos décisions tout au long de la partie. Véritable **cœur de votre Avatar**, elle doit guider votre manière de jouer et d'arbitrer vos choix lorsque vous êtes face à une décision.

Démocratie

Votez ! La majorité l'emporte. Et s'il n'y a pas de majorité ? On retire les quêtes perdantes et on revote ! Votez aussi pour attribuer une ÂME pour chaque joueur.

Manipule l'espace-temps

On pose le décor de l'Hexplot :

- **ÉPOQUE** : de la Préhistoire à un futur lointain.
- **ENDROIT** : sur Terre ou sur une autre planète, dans un autre univers ou même une autre dimension ?



3. Créer vos Avatars

L'Avatar que tu vas jouer est une création hybride. Tu mélanges l'ADN de **PERSONNAGES** peuplant l'univers du jeu pour fabriquer un personnage unique : **c'est l'ÂmeChimie**.

Ton Avatar se compose de **4 traits** :

APPARENCE
à quoi il ressemble,
son style général



PERSONNALITÉ
comment il agit, pense,
ce qui le motive

POUVOIRS
ce qui le rend
exceptionnel

FAIBLESSES
ce qui le limite, l'affaiblit
ou le met en danger

Pour hériter d'un trait, tu vas interpréter les cartes **PERSONNAGE**.

i

Exemple : l'Ours Bipolaire

APPARENCES
Ours, peluche,
animal à deux têtes



POUVOIRS
Dédoublément, mode
enragé, invocation d'ours

PERSONNALITÉS
Bipolaire, instable,
hypersensible, doux

FAIBLESSES
Accès de folie ou de colère,
faible lorsqu'il se dédouble

Malformation

Les autres joueurs choisissent un 3e Personnage puis le relie à un des deux traits encore inutilisés de votre **ÂME**.

Ils expliquent en quoi cela modifie votre Avatar.

À toi de faire de cette faiblesse un atout au fil de ton aventure !

...avec l'ÂmeChimie

Choisissez 2 cartes **PERSONNAGE** (*négochiez* si besoin). Collez chacune de ces cartes sur un trait différent de votre **ÂME**.



Puis, à tour de rôle, présentez votre Avatar : pour chacun des deux traits, résumez en une phrase ce qu'il hérite du **PERSONNAGE** associé. Enfin, comment s'appelle votre Avatar ?

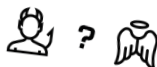


"Je vous présente Draklone, il s'agit d'un très vieux dragon. Il est très gentil avec tout le monde et il se parle à lui même dans sa tête. Il arrive à créer des tempêtes quand il veut avec ses ailes."

Spécialiste

En plus des **PERSONNAGES**, placez aussi les **OBJETS** sur la table. Vous pouvez choisir de coller un **OBJET** à la place d'un **PERSONNAGE** pour le trait super pouvoirs seulement. Pendant votre présentation, expliquez rapidement pourquoi votre Avatar l'a et comment il l'utilise.

4. Choisir un camp !



Référez-vous à la carte **QUÊTE**. Elle propose des camps (positif, négatif ou neutre) pour que chacun choisisse celui qui lui correspond. Annoncez votre camp à tour de rôle et placez votre **ÂME** du côté correspondant. Changez de place autour de la table pour vous rapprocher de votre Avatar et être à côté de vos alliés.



5. Construire les chemins

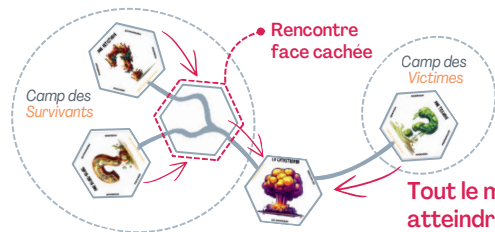
C'est le moment de tracer le chemin de chaque Avatar jusqu'à la Quête finale, où les différents camps vont s'affronter.

Plus ils avancent, plus l'histoire s'enrichit. Il y a juste **3 règles à suivre** :

1. Les joueurs d'un même camp arrivent ensemble à la Quête, donc ils se rencontrent forcément avant.
2. On ne rencontre jamais un adversaire avant la Quête finale.
3. Les alliés se rencontrent les uns après les autres OU tous en même temps.

Partez du "**Début de mon aventure**" de votre **ÂME**, ajoutez des cartes **CHEMIN** jusqu'à la **QUÊTE** (du côté de votre camp) puis reliez les Avatars qui se rencontrent avec une **RENCONTRE** (face cachée).

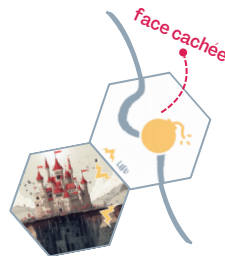
Voici un schéma rapide d'une partie pour vous aider à visualiser :



Tout le monde doit finir par atteindre la QUÊTE, soit seul soit avec ses alliés !

6. Ajouter des Péripéties

Votre histoire tient déjà debout. Vous pouvez vous arrêter là... ou passer en mode saga. Pour cela, ajoutez des **PÉRIPÉTIES**. Elles ajoutent de l'imprévu à l'aventure de vos Avatars.



Chaque **PÉRIPÉTIE** rallonge la partie de 3 à 5min. Placez une carte **face cachée** sur un chemin droit et choisissez ou tirez un **LIEU** au hasard pour le placer comme ci-contre.

Les **LIEUX** peuvent avoir plusieurs connotations représentées par l'icône . Par exemple :



Une fois toutes les péripéties placées, la phase de construction de l'histoire prend fin. Dans la phase suivante, vous allez raconter l'histoire.

Challenge accepté !

Le camp adverse choisit les cartes de ta **PÉRIPÉTIE**... mais c'est toujours à toi de la retourner et de raconter. Comme toujours, concentre-toi et transforme ce passage de l'histoire à votre avantage. Ne lâche rien !



C'est une longue histoire...

Ajoutez autant de péripéties que vous en avez envie ! N'oubliez pas qu'une péripétie dure en moyenne entre 3 et 5 minutes selon l'histoire... à vous de doser pour ajuster la durée d'une partie.

RACONTER L'HISTOIRE

Désormais, toutes les cartes ont été jouées : au fil de la partie, vous avez expliqué vos choix et construit des morceaux de récit. C'est maintenant le moment de tout remettre bout à bout, depuis le début, jusqu'à l'affrontement final et la résolution de la Quête.



Choisissez un joueur au hasard pour commencer à raconter l'histoire de son Avatar et sa motivation. Puis, en suivant son chemin il pourra rencontrer d'autres Avatars ou des péripéties :



RENCONTRE

À chaque rencontre entre Avatars, le (ou les) joueur rencontré prend la parole, raconte à son tour l'origine de son Avatar, puis retourne la carte **RENCONTRE**. Ensemble, ils improvisent l'histoire de leur lien, puis continuent leur chemin vers la **QUÊTE**.

Vous pouvez pimenter en essayant d'improviser la relation au dos de la carte **RENCONTRE** en la retournant !



PÉRIPÉTIE

Lorsque votre Avatar passe sur une péripétie, retournez la carte et piochez au besoin une carte **PERSONNAGE** et / ou **OBJET**. Lisez le texte de la **PÉRIPÉTIE** à voix haute. Improvisez une histoire cohérente avec votre Avatar et son aventure et racontez la à tout le monde.

Il se peut que vous soyez plusieurs à passer sur une péripétie.

Dans ce cas négochiez pour choisir à qui revient l'objet ou l'altération de l'Avatar.



Une fois qu'un camp a raconté l'histoire de ses Avatars jusqu'à la **QUÊTE**, c'est au tour d'un autre camp de prendre la parole. Suivez le même sens de narration en suivant les chemins de votre camp : Avatar Rencontre / Péripétie Quête.

Lorsque tous les camps ont raconté leurs aventures, c'est le moment de se confronter sur la **QUÊTE** finale !

Utilisez vos forces et celles de vos alliés, les objets trouvés sur la route. Exploitez aussi les faiblesses de vos adversaires pour trouver un moyen de tourner l'histoire à votre avantage.

Essayez de trouver un compromis afin de choisir une conclusion qui satisfasse tout le monde. Le but n'est pas de gagner ou de perdre, mais de partager un bon moment : peut-être que tu ne triompheras pas dans cette histoire, mais dans les suivantes !

FIN DE L'HEXPLOIT ?



N'hésitez pas à aider le raconteur : rappelez-lui les détails, reformulez une scène, ajoutez une idée... tout est bon pour rendre l'(h)exploit vraiment épique !



L'équipe derrière Hexplot

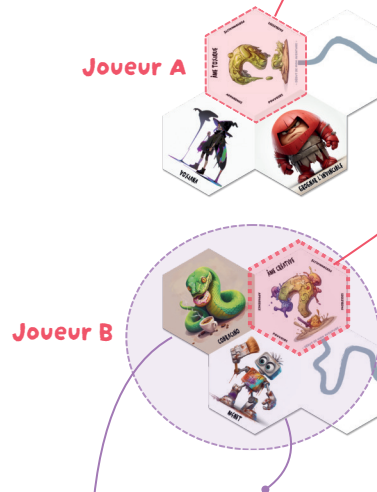
Conceptrice : **Nicoleta Petroiu**
Game Designer : **Stefan Ticu**
Direction Artistique : **Charlie Toqué**
Design Graphique : **Aurélien Mesclon**

Exemple d'une partie

Voici un exemple de partie composée de 3 joueurs

Description de l'Avatar

Cet Avatar à l'Âme Toxique est une fée adolescente un peu gothique et geek. Elle est super-musclée et a une force titanesque !



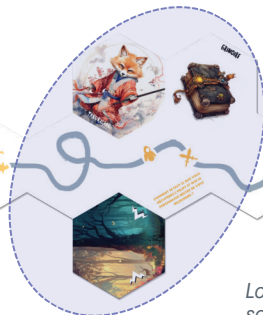
1. Les Âmes

Il y a 3 joueurs dont un a décidé d'être le vilain.



2. La Quête

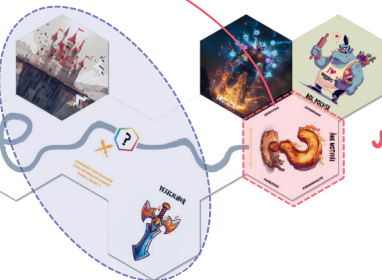
Les 2 révolutionnaires s'opposent au tyran.



Lors du passage par une forêt sombre et menaçante, ils rencontrent un renard magique oppressé lui aussi par le Joueur C. Il leur offre son grimoire et rejoint le duo pour renverser le tyran.

Description de l'Avatar

Cet Avatar à l'Âme Motivée est un gros troll à l'air effrayant qui a le pouvoir de contrôler les émotions.



En inspectant les cachots de son donjon, le tyran tombe sur un squelette tenant une épée. Il se coupe le doigt avec, et d'un coup, cette lame maudite absorbe son pouvoir. Désormais pour manipuler les émotions de quelqu'un, le tyran doit les blesser avec l'épée.

3. L'Âme Chimie

Cet Avatar à l'Âme Créative est un serpent magique et a des pouvoirs de matérialisation : il donne la vie aux traces dessinées avec son corps.

4. Les Chemins

Les Joueurs A et B incarnent les révolutionnaires. Leurs Avatars n'apprécient pas la tyrannie de l'Avatar du Joueur C (chacun pour ses raisons). Ils se rencontrent et deviennent Maître & Apprenti pour renverser le Joueur C.

5. Les Péripiéties