

SCRIPTOR

RÈGLE DE LA PARTIE FLASH

Vous n'avez pas assez de temps pour faire une partie classique de *Scriptor* (1h30 en moyenne) ?
Vous avez envie de faire une partie rapide à l'apéro avec des amis ?
Voici les règles de la partie flash (environ 30 minutes).

Matériel :

- Les cartes
- Le sablier
- Le dé
- Les cartes *Score*
- Des stylos et des feuilles (non inclus dans la boîte de jeu)

Le jeu se divise en trois temps.

Premier temps : Obtenir 8 cartes *Histoire* en répondant correctement aux questions

La première équipe lance le dé, chaque chiffre correspond une action :

- 1** > Répondez à une question difficile
- 2 à 4** > Répondez à une question du niveau de votre choix
- 5** > Prenez une carte *Histoire* dans le paquet de l'équipe adverse (si elle en possède)
- 6** > Piochez une carte *Vie d'écrivain*

Cette première partie se termine quand l'une des équipes a gagné 8 cartes *Histoire*. Peu importe le nombre de cartes gagnées par les adversaires. Dans le cas où ces derniers n'ont pas gagné les 3 cartes minimum (une de chaque couleur), ils piochent les cartes manquantes (une de chaque couleur obligatoirement).

Deuxième temps : L'écriture

Vous avez le temps d'un sablier (deux minutes) pour garder au minimum trois cartes *Histoire* (une de chaque couleur) et commencer à réfléchir à votre histoire. Vous pouvez garder plus de cartes, mais c'est à vos risques et périls car chaque carte choisie qui n'est pas écrite ou validée est comptée négativement.

Une fois les deux minutes écoulées, vous avez le temps de cinq sabliers (dix minutes) pour écrire votre récit avec toutes les cartes devant vous (*Histoire* + *Vie d'écrivain*) !

Temps final : la lecture/validation des histoires

A la fin des cinq sabliers, l'équipe A étale les cartes de l'équipe B devant elle et écoute celle-ci raconter son histoire. Elle déplace les cartes intégrées dans l'histoire au fur et à mesure de la lecture. Si toutes les cartes ont bien été intégrées dans l'histoire, l'équipe A valide l'histoire de l'équipe B.

Si une partie des cartes n'a pas été validée, l'équipe B soustrait les points correspondants au total. Pour les points, se référer à la carte *Score*.

Cette opération se répète pour le ou les autres équipes.

Le jeu se termine avec le comptage des points par chaque équipe. Toute carte non utilisée ou non validée comptent en négatif.

*N.B. : Les cartes **Vie d'écrivain** piochées ne peuvent pas être défaussées. Elles doivent être associées à une carte Histoire.*

Obligation d'avoir au minimum une carte Histoire de chaque couleur dans son jeu.