

12:30



EXPORIGINES

Les 1000 ans de Sangard



Sangard s'apprête à célébrer ses 1000 ans d'existence officielle au répertoire des villages les plus quelconques de France. Les habitants, dont nous oublions d'ailleurs le nom tant ils sont quelconques, en ont pris leur parti : personne ne sait qui ils sont. Tant pis, ça n'empêche personne d'y mener une vie agréable. Anonyme certes, mais agréable. Après tout, c'est plutôt sympa Sangard. Un clocher, une mairie, une école, un boucher...

Mais c'était sans compter sur l'idée fraîchement germée dans l'esprit de quelques uns des habitants. Fiers de leur village, ils souhaitent parvenir un jour à sortir de cette liste d'anonymes et offrir à Sangard le rayonnement qu'il mérite (selon eux).

Mais pour faire connaître son village, il faut déjà le connaître soi-même. Petit souci, personne n'a jamais présenté un travail complet de recherches sur le patrimoine. Les archives municipales ? Un vrai fouillis. Des ouvrages ? Pas un seul édité. Un site internet ? Débuté, abandonné, rien n'a jamais été tenu à jour.

Bref ... seul Sangard semble connaître son passé. Ou, peut-être pas... il y a tout de même des habitants qui sont installés ici depuis plusieurs générations. Il y a des photos dans des greniers, des affiches dans des placards, des vieux bulletins municipaux dans des caves. Les gens apportent ce qu'ils ont au fur et à mesure, mais le temps presse, il faut absolument faire sortir la ville de l'ombre avant ses 1000 ans, car ça fait déjà trop longtemps !

Heureusement pour notre groupe d'habitants dévoués, il semble y avoir tout un travail de recherche mené par d'autres passionnés au fil du temps sur internet ! Des photos de familles partagées sur des sites de généalogie, des anciennes lettres scannées entre passionnés d'histoire, des trocs de cartes postales en ligne. Seul bémol, tout est éparpillé sur la toile. Jamais personne n'a osé entreprendre un travail de compilation, tri et valorisation.

Mais c'est bien loin d'effrayer nos Sangardois. Sangardais ? Sangardins ? Personne ne sait en fait. Toute cette entreprise n'est pas prête d'effrayer les habitants tant dévoués à leur village.

Parviendront-ils à mener à temps leurs recherches pour réaliser l'exposition qui fera sortir Sangard de l'ombre ?

Objectifs

Vous vous apprêtez à incarner des villageois (cartes personnages) désireux de réaliser une exposition sur les origines de leur village. Où est passée la gare ? Qui a creusé le puits derrière l'église ? Pourquoi y a-t-il une marche rouge isolée sur les escalier de la mairie ?

Ensemble, vous entreprenez une fouille intensive d'internet en vue de collecter assez de données pour répondre à ces questions, et surtout, proposer l'exposition la plus détaillée sur Sangard. Mais la toile est peuplée de surprises, d'arnaques, de fausses informations... (carte évènements). Il vous faudra beaucoup de persévérance pour, ensemble, démêler le vrai du faux et parvenir à votre but.

Petite particularité : vous commencez en groupe, vous devez finir l'aventure... en groupe. Si l'un d'entre vous abandonne, c'est perdu pour l'équipe entière qui se décourage totalement.

Restez soudés, veillez les uns sur les autres.

Ne vous spolez pas !

**Ce jeu est une aventure qui se suit comme un livre.
Ne sautez pas d'étape, ne regardez pas de carte
d'avance, cela vous gâcherait l'histoire.**

**Si vous avez testé ce jeu, n'hésitez pas à nous faire
parvenir vos retours !**

**MJC de Saint Nicolas de Port
69 rue Charles Courtois
54210 St Nicolas de Port**

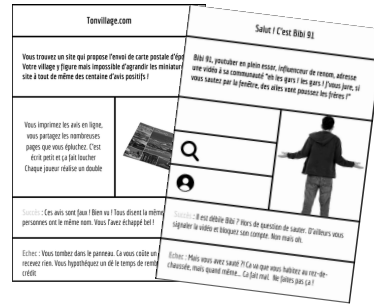
03.83.48.56.76 / mjcstnicolas@orange.fr

Contenu du Jeu

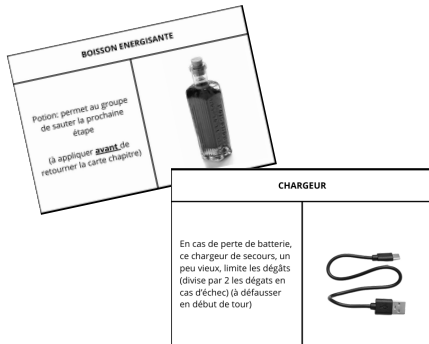
6 cartes personnages



44 cartes évènements



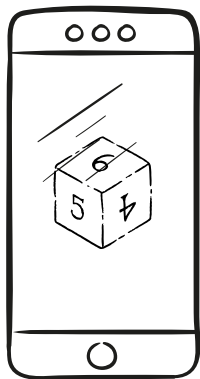
24 cartes objets



4 cartes boss



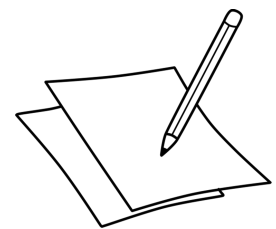
Non fournis dans le jeu



Pour jouer, vous aurez besoin de huit dès à 6 faces.

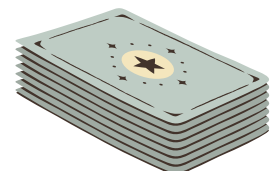
Tout le monde ne dispose pas forcément de dés. Mais pas de soucis, il existe tout un tas d'applications de jeux de rôles qui vous permettront d'obtenir des dés gratuitement sur téléphone.

Vous aurez également besoin d'un papier et d'un crayon pour compter vos points de persévérance et suivre les points lors des phases de combat.



Mise en place

- Piochez aléatoirement 15 cartes évènements SANS les regarder. Mélangez-les et créez une pile. Cette pile est à considérer comme un livre. Une carte = un chapitre. A chaque tour vous retournerez la carte du dessus.
- Piocher aléatoirement 1 carte boss SANS la regarder. Placez-la tout en dessous de la pile. Ce sera la carte finale, l'ultime chapitre avant de "refermer le livre".
- Mélangez les cartes objets et créez une pioche (face cachée également)



Choix des personnages

- Posez toutes les cartes personnages face visible. Etudiez bien leurs forces et faiblesses. Essayez de composer une équipe équilibrée. Leurs pouvoirs sont utilisables à n'importe quel moment.
- Chaque joueur prend une carte personnage qu'il place devant lui.



Rapidité



Analyse/Remise en question



Réseau/ cercle de connaissances

Les forces et faiblesses des cartes personnages sont représentées comme ci-après

Chaque numéro correspond à une face du dé 6



Les symboles correspondent au nombre d'attributs par face de dé

Par exemple, pour ce personnage, si le dé tombe sur la face "2", le personnage aura réalisé une tâche d'analyse

Si le dé tombe sur la face "4", le personnage aura réalisé deux tâches de cercle de connaissance

Points de persévérance



- Pour mener à bien votre mission, vous devrez surveiller le moral des troupes. Vous suivrez sur papier l'évolution de vos points de persévérance. Si vous arrivez à zéro, c'est perdu. Pendant l'aventure vous en gagnerez ou perdrez, mais impossible de dépasser le nombre de points fixé au départ.



- Vous démarrez avec 15 Points de Persévérance (PP).
- Ou 12 PP si vous choisissez Jean Bombeur dans votre équipe (il vous plombe le moral et fait baisser les PP, mais c'est un fin observateur)

Mécanique de jeu



Il n'y a pas d'ordre de jeu: les joueurs décident ensemble de qui retourne la carte événement. Chaque carte événement précisera si elle s'applique sur le joueur seul ou sur tout le groupe. Vous ne pouvez pas vérifier avant, c'est une surprise ! Choisissez intelligemment qui la retournera.



1. Le joueur désigné retourne la carte événement et la lit à voix haute pour l'ensemble du groupe. (conditions de réussite, points de compétence...)
2. Les joueurs attribuent à chaque dé une action (voir liste ci-après) et qui le lancera.
3. Ils réalisent ces actions.
4. Puis suivent les indications de résolution sur la carte (succès/échec).
5. Répéter

Actions possibles

Attention: les joueurs annoncent en début de tour l'action qu'ils comptent réaliser et se répartissent les dés - (impossible de changer ni d'ajuster en cours de tour)



Se reposer : ne rien faire pendant le tour pour regagner 1PP.
(inutilisable sur une carte "stop" ou un boss de fin)
Coûte une défausse de dé.



Chercher : piocher un objet par dé dans la pile objets.
Attention, vous n'avez que deux main et ne pouvez donc garder que deux objets (sauf carte contraire).
(inutilisable sur une carte "boss de fin")
Coûte une défausse de dé.

Précision : Les objets peuvent être utilisés et échangés à n'importe quel moment du jeu (sauf boss de fin) sans décompter une action.



Affronter: la(les) personne(s) qui lance(nt) le(s) dé(s), essaye(nt) de résoudre les compétences notées sur la carte événement.

Les faces des dés correspondent aux chiffres de la fiche personnage du joueur qui a lancé le dé comme expliqué en page n°5.

Les compétences des lancers s'additionnent.

Si une carte événement nécessite plusieurs tours de lancers, les compétences résolues aux tours précédents restent résolues (on ne remet pas les compétences à zéro si on doit relancer, on garde sa progression)

Attention: à chaque carte, au moins un joueur est forcé de combattre.

Résolution

Les joueurs qui déclarent vouloir résoudre la carte lancent chacun leur dé et identifient leur avancée dans le problème rencontré.



→ ils résolvent toutes les compétences
= ils peuvent retourner la carte suivante.



→ ils ne résolvent pas toutes les compétences
= ils perdent chacun le nombre de PP indiqués sur la carte.



Si la carte présente un symbole "stop" , vous ne pouvez pas passer à la carte suivante tant que vous n'avez pas résolu toutes les compétences de la carte (vous gardez celles résolues au tour d'avant mais vous devez résoudre celles qui n'ont pas été résolues). Par contre vous encaissez quand même les PP à chaque lancer loupé. Il n'est pas possible de se reposer avec ce type de carte (pas de récupération de PP)



Boss de fin : tous les joueurs sont obligés de combattre. Personne ne peut chercher d'objets ni se reposer. Il n'est plus possible d'échanger d'objets pendant toute la phase finale.

Vous remportez la partie si vous parvenez à vaincre le Boss final



EXPORIGINES

Les 1000 ans de Sangard

Ce jeu a été imaginé et réalisé par 22 adolescents prenant part aux actions jeunesse de la MJC, à savoir:

- les jeunes ayant participé à l'atelier Créa'jeu conduit par la MJC au sein du collège St Exupéry de St Nicolas de Port les jeudi midi de l'année 2024-2025.
- les jeunes ayant pris part aux projets vacances jeunes des d'avril 2025 et février 2026.

Nous tenons à adresser nos remerciements à :

- Patrick Vuillemin de la fédération MJC 54, qui nous a transmis outils et ressources.
- Loïc Retournard, bénévole MJC, pour son temps de relecture, d'amélioration et de test du jeu.
- Francine Beuvelot, bénévole MJC, pour son temps de relecture et de corrections.
- L'équipe du Collège St Exupéry pour leur confiance et accompagnement dans la réalisation du projet.

Enfin, nous remercions chaleureusement tous les partenaires qui ont cru en ce projet, et qui nous ont aidé à financer et réaliser ce jeu de sensibilisation aux dérives du numériques.

