



Mathieu Casnin

LE  
**TRESOR**  
DU  
**CAPITAINE**  
**BOYLE**

Lisez le verso  
de cette carte.

The image features a central parchment scroll with a brown, textured background. The scroll is framed by a decorative border of vibrant green and blue monstera leaves. The text is written in a classic, black, serif font. At the top, the words 'LONG STORY SHORT' are prominently displayed. Below this, two paragraphs of text describe the game's mechanics: the first paragraph explains that the game tests decision-making skills by presenting two options for each situation, and the second paragraph encourages players to bounce cards, attempt to reach the end, and learn from their mistakes if they fail.

# LONG STORY SHORT

Ce jeu éprouve votre capacité à faire des choix. Chaque situation donnera lieu à deux possibilités entre lesquelles vous devrez trancher !

Rebondissez de carte en carte et tentez d'atteindre la fin de cette aventure. Si vous échouez, recommencez en apprenant de vos erreurs.

## MATÉRIEL

- 7 cartes d'introduction
- 54 cartes numérotées de 1 à 54

## RANGEMENT DU JEU

Pour remettre le jeu en place, rangez les cartes introduction en suivant l'ordre des lettres (en haut à droite), puis le reste des cartes en suivant l'ordre des numéros (indiqués deux fois sur chaque carte).

S'il n'y a pas de consigne sur une carte, passez à la suivante.



Dans *Long Story Short*, il est interdit de lire le verso d'une carte sans y avoir été invité. Ici, vous devez lire la carte suivante.

Manipulez les cartes de sorte à ne pas en changer l'ordre. En effet, vous allez être amené au cours de la partie à revenir en arrière.



Essayez d'avoir uniquement deux piles conservant l'ordre initial des cartes.

Lisez le verso d'une carte uniquement si une flèche orientée vers la droite est présente au recto.

Allez-y, retournez la carte !



# ANATOMIE D'UNE CARTE

N°<sub>carte</sub> - Situation



1<sup>er</sup> choix

2<sup>e</sup> choix



N°<sub>carte</sub> - Situation



Certaines cartes font exception et vous proposent plus de deux choix.

## FAIRE UN CHOIX

Lorsqu'une ou plusieurs flèches sont présentes au recto d'une carte, orientez cette dernière de sorte que la flèche associée à votre choix pointe vers la droite.



Vous pouvez ensuite la retourner pour découvrir les conséquences de ce choix et avancer dans le jeu.



*Si ce texte vous apparaît dans le bon sens, c'est que vous n'avez pas orienté la carte de sorte que la flèche pointe vers la droite. Réessayez !*

---

*Si ce texte vous apparaît à l'envers et que vous le lisez, c'est que vous ne respectez pas le point précédent.*

---

Lisez la consigne qui est dans votre sens de lecture et appliquez-la. La signification des symboles est donnée à la carte suivante (recto carte E).

Une fois la carte retournée, ne changez plus son sens : il est temps de découvrir la conséquence du choix que vous avez fait.

---

CONSEQUENCE  
DE VOTRE CHOIX



## SYMBOLES

**2** Rendez-vous à la carte indiquée par le numéro.  
*Voir Anatomie d'une carte (verso carte C).*



Mettez cette carte de côté. Elle pourrait s'avérer utile plus tard.



Échec ! Recommencez le scénario depuis le début.



Retournez la carte.



Vous avez atteint la  
**Fin principale.**



Vous avez atteint  
la **Fin alternative.**

*Si vous rencontrez un des deux  
symboles précédents, lisez le  
verso de la carte G.*



Vous avez rempli un  
**Objectif secondaire.**

*Les Objectifs secondaires seront  
accessibles une fois une Fin  
(principale ou alternative) atteinte.*

Dans *Long Story Short*, vous  
serez amené à récupérer et  
accumuler des éléments.

Par exemple :



**Attention, c'est à vous de savoir ce que vous possédez !**  
Les éléments peuvent se présenter à vous des manières suivantes :



Vous obtenez cet élément (ici une bouteille).



Vous devez avoir obtenu cet élément pour faire ce choix.



Vous perdez cet élément si vous l'aviez obtenu.



Vous avez de bonnes chances d'obtenir cet élément.



Retournez la carte.

# DÉNICHEZ, MOT À MOT LE TRÉSOR DU CAPITAINE BOYLE !

Kingston, 1815. En manque d'aventures, vous vous engagez comme marin sur un navire marchand. Après plusieurs jours d'ennui à naviguer en haute mer, une discussion entre matelots attire votre attention : une île non loin de votre position abriterait la fortune du capitaine Boyle, un pirate d'exception aujourd'hui disparu. D'après la rumeur, il faudrait rassembler trois morceaux d'une même carte au trésor pour retrouver le légendaire butin...



FEREZ-VOUS VOILE  
VERS LA FORTUNE ?

## FIN PRINCIPALE



Trouver le trésor

Lorsque vous aurez  
atteint la **Fin principale**  
ou alternative, lisez le  
verso de cette carte !

## POUR COMMENCER

Mettez les cartes d'introduction  
de côté et allez à :

1

## OBJECTIFS SECONDAIRES

- ★ 1  Battre un marin  
à son propre jeu
- ★ 2  Manger du requin  
à la broche
- ★ 3  Être pris pour  
un dieu
- ★ 4  Créer une amitié  
inoubliable

## FIN ALTERNATIVE

- 👑  Devenir un pirate