



Mathieu Casnin

— — — — —
CARMEN
&
CARLOS
— — — — —

Lisez le verso
de cette carte.

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

- 8 cartes d'introduction
- 54 cartes numérotées :
Carmen de 1 à 37
Carlos de 38 à 54

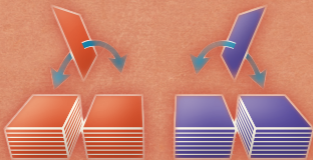
RANGEMENT DU JEU

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 par personnage, en 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° carte - Situation



1^{er} choix

2^e choix



N° carte - 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 la conséquence de ce choix et avancer dans le jeu.



J'ai compris.

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 apparaît 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.

**CONSÉQUENCE
DE VOTRE CHOIX**

SYMBOLES

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



Échec ! Recommencez le scénario depuis le début. Vous n'êtes pas parvenu à réunir Carmen et Carlos à temps.



Retournez la carte.



**Vous avez atteint la
Fin principale.**



**Vous avez rempli un
Objectif secondaire.**

*Les Objectifs secondaires
seront accessibles une fois
la Fin principale atteinte.*



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

Par exemple :



*** Les éléments obtenus
par un personnage le sont
également pour l'autre.**

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 robe).



Vous devez avoir obtenu cet élément pour faire ce choix.



Retournez la carte.

CADENAS



Si vous rencontrez ce symbole, vous êtes bloqué. **Changez de personnage** pour essayer de résoudre la situation.



Et pour résoudre la situation, cherchez le **2^e cadenas de même couleur**. Si vous ne trouvez pas le cadenas similaire au premier, c'est que Carmen et Carlos ne peuvent plus se rejoindre... Vous devez recommencer.

RÉSOLUTION DES CADENAS

Associez correctement les deux cartes cadenas de même couleur pour trouver la solution !

Ensuite, retournez ces deux cartes comme s'il s'agissait d'une seule.



Une fois les deux cartes ainsi retournées, observez la fleur qui apparaît :

► **Fleur unie**

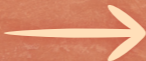


Vous avez trouvé la solution !
Résolvez les effets associés à la fleur.

► **Fleur désunie**



Ce n'est pas la bonne solution... Revenez à l'étape précédente et réessayez.



Retournez la carte.

ÉCRIVEZ MOT À MOT L'HISTOIRE DE CARMEN ET CARLOS !

Bienvenue au *Día de Muertos* !
Le jour où un passage s'ouvre
entre le monde des morts et
celui des vivants. L'occasion
pour Carmen, serveuse à la
cantina du village, et Carlos,
son âme sœur partie trop tôt,
de se retrouver.

**Guidez Carmen et Carlos
à travers leur monde respectif
pour leur offrir la possibilité
d'être à nouveau réunis.**



**Y PARVIENDREZ-VOUS
AVANT QU'IL NE SOIT
TROP TARD ?**

FIN PRINCIPALE



Réunir
Carmen & Carlos



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



POUR COMMENCER

Mettez les cartes d'introduction de côté. Ensuite, répartissez les cartes en deux piles : une pour le personnage de Carmen (de 1 à 37) et une pour le personnage de Carlos (de 38 à 54).

Jonglez librement entre la pile de Carmen et celle de Carlos pour réussir à les guider l'un vers l'autre ! Allez à :

Carmen



Carlos



OBJECTIFS SECONDAIRES

★ 1 Retrouver
une vieille
connaissance

★ 2 Se rire de
la mort

★ 3 Se regarder
en face



CRÉDITS



Auteur

Quentin Schoemacker

Scénario

Mathieu Casnin

Illustration et boîtage

Crocotame Studio

Graphisme des cartes

Frédéric Derlon

Gestion de projet

Amélie Scordilis,
Quentin Schoemacker

Relecture

Maëva Debieu Rosas

