

ORIGIN STORY

CONÇU PAR JAMEY STEGMAIER
ET PETE WISSINGER

ILLUSTRATIONS :
CLÉMENTINE CAMPARDOU

1 À 5 JOUEURS • 45 MINUTES
14 ANS ET + • COMPÉTITIF

Petit à petit, le héros qui sommeille en vous est prêt à sortir au grand jour. Racontez votre histoire, réunissez des gadgets et vos alliés, nourrissez de la rancœur envers votre némésis et déclenchez votre compétence ultime alors que vous vous métamorphosez. Utilisez un savant mélange d'intelligence, d'amour, de vitesse et de force pour façonner votre *origin story*.

APERÇU ET BUT DU JEU

Origin Story est un jeu de plis possédant des mécaniques d'engine-building qui se joue en 5 manches. Chaque manche représente un chapitre de votre parcours et vous octroie une nouvelle carte à ajouter sur votre plateau Joueur. Chargez vos cartes et utilisez leurs compétences pour vous aider à marquer plus de points que vos adversaires.

MATÉRIEL

5 plateaux Joueur



5 cadrans de prédiction PV



10 cartes Référence
(Super-héros au verso)



18 cartes Événement



52 cartes de jeu
(4 ensembles de 13 cartes)



36 jetons Énergie



64 cartes Histoire



1 jeton Donneur



Vous pouvez regarder une vidéo en anglais des règles sur stonemaiergames.com, ou utiliser le tutoriel interactif Dized (en anglais).



SKIP THE RULEBOOK!

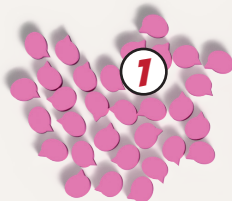
DIZED® TEACHES WHILE YOU PLAY.

The Interactive Play-Along Tutorial will guide you through the game step-by-step. Open DIZED and start playing now!

IOS • ANDROID • DIZED.COM

Le matériel du mode solo est détaillé dans le livret de règles Automa. Des pièces de rechange peuvent être demandées en remplissant le formulaire à l'adresse : stonemaiergames.com/remplacement-parts.

MODE SOLO : si vous jouez au mode solo, vous pouvez sauter cette section de la mise en place et utiliser celle présente dans le livret de règles Automa (page 2).



MISE EN PLACE

MATÉRIEL GÉNÉRAL

1. Formez une réserve générale avec les jetons Énergie et placez-la à la portée de tous les joueurs.
2. Mélangez les cartes Histoire et placez-les face cachée à côté de la réserve.
3. Mélangez les cartes Événement et placez-les face cachée à côté des cartes Histoire.

MATÉRIEL DU JOUEUR

- A. Récupérez au hasard 1 plateau Joueur.
- B. Récupérez 1 cadran de prédiction PV (point de victoire), placez-le à côté de votre plateau Joueur et réglez-le sur 0 PV.
- C. Récupérez 1 jeton Énergie et placez-le dans la réserve d'énergie de votre plateau Joueur.
- D. Récupérez au hasard 2 cartes Référence/ Super-héros. Regardez-les et placez-les face cachée sur la case Super-héros de votre plateau Joueur (vous en choisirez 1 au début de la manche 5). Rangez les cartes Super-héros non utilisées dans la boîte de jeu.
- E. Le dernier joueur à avoir regardé un film de super-héros récupère le jeton Donneur (ou l'attribue au hasard à un autre joueur).

MODE SOLO : reprenez la lecture.

APERÇU DU JEU

Origin Story est un jeu de plis où l'amour (♥) représente la couleur d'atout (voir *Aperçu d'un pli* à la page 7 pour plus d'informations). Une partie se joue en 5 manches de 8 plis chacune.

Au début de chaque manche, les joueurs utilisent leur énergie pour charger des cartes Histoire sur leur plateau Joueur (généralement après avoir joué une nouvelle carte Histoire). Ils font ensuite leur prédiction pour la manche sur leur cadran PV : les héros souhaitent remporter des plis et les méchants veulent tous les perdre.

La 3^e manche inclut un retournement de situation qui se présente sous la forme d'une carte Événement aléatoire. Pour la 5^e manche, les joueurs commencent par révéler aux autres leur identité héroïque.

Une fois les 5 manches jouées, chaque joueur aura alors complété l'origin story de son personnage : 4 cartes Histoire et 1 carte Super-héros.

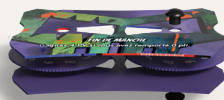
Chaque pli représente une crise. Le gagnant du pli est le joueur qui a réalisé l'action la plus héroïque de la journée.



ASSEMBLAGE DU CADRAN DE PRÉDICTION PV



Intercalez la roue de gauche et la roue de droite entre les deux masques, en utilisant les rivets fournis. Vous devriez maintenant avoir une des faces « héros » en rouge et l'autre face « méchant » en violet.



Vérifiez que la face rouge des roues se trouve du côté « héros » du cadran et que la face violette des roues se trouve du côté « méchant ». Il est également inscrit « gauche » et « droite » sur les roues, placez-les donc telles quelles. Une fois assemblé, le nombre de PV affiché doit être le même sur le côté « héros » et « méchant » du cadran.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

MODE SOLO : si vous jouez au mode solo, vous pouvez sauter cette section de la mise en place et utiliser celle présente dans le livret de règles Automa à la page 4.

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

1. DISTRIBUER LES CARTES : le donneur rassemble les 52 cartes de jeu et les mélange pour former un paquet. Il distribue ensuite 8 cartes face cachée à chaque joueur. Vous ne pouvez consulter que vos propres cartes.

PARTIE À 2 JOUEURS : les joueurs ont à leur droite un « acolyte ». Les acolytes ne sont pas des joueurs, mais ils jouent néanmoins une carte à chaque pli. Distribuez à chaque acolyte une main de 8 cartes face cachée. Ensuite, retournez face visible 2 cartes à chacun d'entre eux.

2. ÉVÉNEMENT : lors de la manche 3 uniquement, révéléz une carte Événement et suivez ses instructions pendant cette manche. Même si ces événements présentent des règles spéciales de PV, les joueurs marquent toujours les PV des prédictions de leur « héros » ou « méchant ».

3. CARTES SUPER-HÉROS/HISTOIRE

• **MANCHES 1 À 4 :** chaque joueur gagne une énergie de la réserve générale et pioche 3 cartes Histoire. Il joue ensuite 1 carte Histoire face visible qu'il place sur le numéro de la manche actuelle de son plateau Joueur, et défausse les 2 autres cartes Histoire.

• **MANCHE 5 :** en commençant par le joueur à gauche du donneur, et en sens horaire, chaque joueur choisit une de ses 2 cartes Super-héros (qui, jusqu'à présent servaient de cartes Référence), la révèle et la place sur la case Super-héros, puis active son effet. Défaussez les cartes Super-héros restantes.



4. CHARGER DES COMPÉTENCES : placez vos jetons Énergie sur vos compétences pour les charger (cette phase se joue en même temps).

- Chaque coût en énergie est indiqué en haut à droite de la carte. La plupart d'entre elles n'ont qu'un seul coût. (par exemple : **2** représente 2 énergies). Si une compétence possède 2 coûts, vous pouvez soit charger 1 coût, soit les 2 si un joueur a les ressources pour. Les coûts indiqués par **⊖** sont liés avec les compétences « Retirer » (voir *les types de compétences* à la page 6).
- Votre personnage possède une compétence unique représentée avec son coût en énergie sur votre plateau Joueur. Cette compétence peut être chargée et utilisée comme les compétences de vos cartes Histoire.
- Les coûts indiqués par **🔊** dépendent des autres joueurs ou les affectent. En commençant par le joueur à gauche du donneur (et en sens horaire), chargez ces compétences avant les autres.
- Les joueurs connaissent les compétences que les autres ont chargées.
- En cas de surplus d'énergie, elle reste dans votre réserve d'énergie pour les prochaines manches (vous ne pouvez plus l'utiliser après cette phase pendant la manche en cours).

5. RÉVÉLER LES PRÉDICTIONS : les joueurs placent simultanément leur cadran de prédiction PV en face d'eux, révélant ainsi s'ils ont choisi le côté « héros » ou « méchant ».

• **HÉROS :** votre but est de remporter le plus de plis possible. Gagnez 1 PV par pli remporté à la fin de la manche.



• **MÉCHANT :** votre but est de perdre tous les plis. Gagnez 4 PV si vous n'avez remporté aucun pli à la fin de la manche.



REMARQUE : le nombre de plis est comptabilisé seulement à la fin de la manche, aussi bien pour les héros que les méchants. Par exemple : si un joueur remporte un pli en tant que « méchant », mais utilise une compétence pour donner ce pli à un autre joueur durant la manche, il ne compte pas comme un pli remporté.



2 Manche 3 seulement

ECHANGE DE CORPS

EN COURSE
Changez joueur control en milieu de manche si certains ne jouent pas de carte.

RENVERSEZ-LES!
Après avoir déterminé le gagnant de la manche, changez joueur control remporté au joueur de gauche.

1 **MARIA**

1

FIN DE MANCHE
SÉLECTIONNEZ UN DE VOS PLI. C'EST VOUS QUI EMPORTEZ 1 PV. LES AUTRES PLI SONT EN JEUX POUR LA MANCHE SUIVANTE.

2 **CHASSEUSE**

3

REMPORTEZ UN PLI!
Si vous avez plus de 10 PV, remportez le pli qui a le plus d'importance.



4

POSE EN PLACE PINE MANCHE

- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.

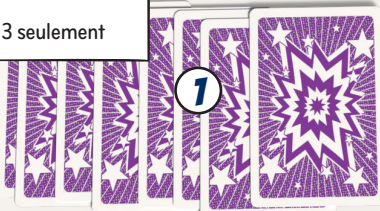
FIN DE MANCHE

- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.
- Le joueur vainqueur de la manche précédente pose ses cartes de départ dans son jeu de départ.

3 Manche 5 seulement

TENTH

REMPORTEZ UN PLI!
Si vous avez plus de 10 PV, remportez le pli qui a le plus d'importance.



CONSEIL POUR LES MÉCHANTS

La difficulté d'incarner un méchant dépend du nombre de joueurs et de méchants dans la partie. Si vous jouez mal votre coup, en tant que méchant, et que vous remportez 1 pli, vous feriez peut-être bien d'en gagner davantage (même si cela vous rapporte 0 PV, chaque pli remporté représente 1 PV qu'un héros ne récupérera pas).

PARTIE À 2 JOUEURS

Acolyte du joueur 1 **Joueur 1**

Joueur 2 **Acolyte du joueur 2**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez une série de 8 plis (voir *Aperçu d'un pli* à la page 7 pour plus d'informations, y compris les règles spéciales pour 2 joueurs). Le joueur à gauche du donneur ouvre le premier pli à chaque manche. Il se nomme le « meneur ».

Chaque pli se divise en 4 phases : la première carte du meneur annonce la couleur demandée et les autres joueurs doivent la suivre (si possible). On vérifie ensuite le gagnant et les joueurs passent au prochain pli. Même si ce sont là les règles basiques du jeu de pli, certaines cartes Histoire présentes dans Origin Story vous permettent de briser ces règles.

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin au bout de 8 plis. Chaque joueur suit ensuite les étapes ci-dessous :

1. Utilisez ou non les compétences « Fin de manche » chargées sur vos cartes Histoire (et à la manche 5, vos cartes Super-héros).
2. Résolez l'effet « Fin de manche » (s'il en existe) sur la carte Événement à la fin de la 3^e manche, puis défaussez-la.
3. Gagnez les PV de cette manche selon la prédiction de votre cadran « héros » ou « méchant ».

REMARQUE : certaines cartes Histoire peuvent modifier votre prédiction durant la manche. Pour tous les PV de « héros » ou de « méchant », seuls votre prédiction pour la **fin de manche** et les plis remportés sont pris en compte.

4. Remplacez tous les jetons Énergie de vos compétences dans votre réserve d'énergie.
5. Le jeton Donneur est remis au prochain joueur en sens horaire.

LES TYPES DE COMPÉTENCES

Les compétences (sauf cartes Super-Héros) n'ont aucun effet si elles ne sont pas chargées.

À VOTRE TOUR : ces compétences s'appliquent seulement à chacun de vos tours.

CONTINU : ces compétences s'appliquent tout au long de la manche.

FIN DE MANCHE : ces compétences s'appliquent lors de la fin de manche (une fois tous les plis joués).

FIN DE PLI : ces compétences s'appliquent à la fin de chaque pli.

PREMIER/DERNIER PLI : ces compétences s'appliquent seulement lors du premier ou du dernier pli d'une manche.

REMPORTER/PERDRE UN PLI : ces compétences s'appliquent chaque fois que vous gagnez ou perdez un pli.

RETIRER : ces compétences commencent par « vous pouvez retirer X énergies » (X renvoie généralement à 1 ou 2). Si vous chargez une de ces compétences lors de la mise en place d'une manche, vous pouvez retirer de l'énergie de la compétence pour l'activer (l'énergie retourne dans votre réserve).

SI VOUS MENEZ : ces compétences s'appliquent chaque fois que vous êtes le meneur d'un nouveau pli.

UNE FOIS CHARGÉ : ces compétences s'appliquent au moment où vous placez de l'énergie sur des cartes Histoire lors de la mise en place d'une manche.

UNE FOIS RÉVÉLÉ : ces compétences s'appliquent lorsqu'une carte Super-héros ou Événement est révélée.

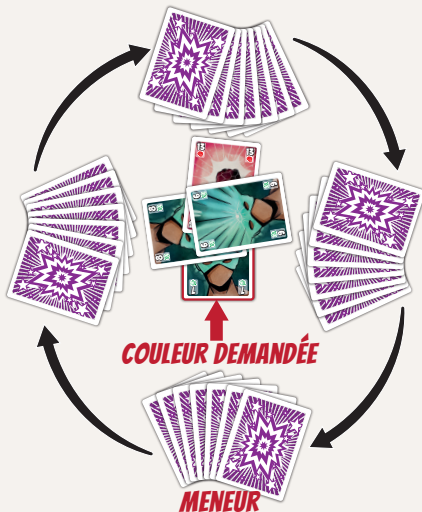
FIN DE PARTIE

La partie prend fin après la 5^e manche. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire.

APERÇU D'UN PLI

Dans un jeu de pli comme Origin Story, les joueurs jouent une série de plis. Suivez les étapes ci-dessous pour chaque pli :

- L'ANNONCE :** au début de chaque pli, le meneur choisit une carte de n'importe quelle couleur dans sa main et la joue face visible. Cette carte va définir la **couleur demandée** pour le pli :
🧠 (intelligence) ♥ (amour) ⚡ (vitesse) ou 🍀 (force).
- SUIVRE LA COULEUR :** en commençant par le joueur à gauche du meneur, et en sens horaire, chaque joueur joue une carte face visible. Les joueurs doivent suivre la couleur demandée si possible : ils sont obligés de jouer une carte de la couleur demandée s'ils en ont une. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il peut se « défausser » (c'est à dire, jouer une carte différente de celle annoncée).
- REMPORTER UN PLI :** une fois que tous les joueurs ont joué, on vérifie le gagnant du pli. Normalement, le joueur qui a joué la carte de plus forte valeur dans la couleur demandée remporte le pli. Toutefois, ♥ étant la couleur d'atout, les cartes de cette couleur prévalent. Si le pli contient des cartes de la couleur « amour », le joueur qui a joué la carte « amour » de plus forte valeur remporte le pli, même si ce n'était pas la couleur demandée.
- PRÉPARER LE PROCHAIN PLI :** le gagnant du pli ramasse toutes les cartes de ce pli, les empile face cachée et les dépose devant lui. Veillez à bien distinguer les piles des plis remportés lors de cette manche. Le gagnant mène ensuite le prochain pli, et le jeu continue jusqu'à ce que 8 plis aient été joués et que la manche s'arrête.



EXEMPLE : le meneur annonce la couleur demandée avec un 7 « intelligence ». Chaque joueur joue une carte « intelligence » à l'exception du joueur 2, qui ne possède pas de cartes « intelligence » dans son jeu.

CARTE GAGNANTE

COULEUR DEMANDÉE



EXEMPLE : la carte de valeur la plus forte ne gagne pas le pli, car elle ne suit pas la couleur demandée, et n'est pas non plus un atout.

CARTE GAGNANTE

COULEUR DEMANDÉE



EXEMPLE : une carte de valeur faible gagne le pli, car il s'agit d'un atout.

PARTIES À 2 JOUEURS : jouez les plis dans le sens horaire en alternant entre les joueurs et les acolytes. Lorsque le tour de votre acolyte arrive, choisissez 1 de ses 2 cartes face visible et jouez-la, puis retournez si possible une nouvelle carte face visible. Si un acolyte remporte un pli, défaussez les cartes (le pli n'appartient pas aux joueurs). Les acolytes n'ont jamais le rôle de donneur, et ils ne mènent jamais les plis (si ce devait être au tour d'un acolyte de faire une annonce, c'est son joueur qui la fait à sa place). Ils ne marquent pas de points de victoire, et les joueurs ne peuvent pas interagir avec eux au moyen de cartes Histoire. Les acolytes ne sont pas affectés par les compétences (par exemple : seuls les joueurs se passent des cartes pendant l'événement « Transfert de pouvoir »).

AUTRES INFORMATIONS

- **Vous devez toujours défausser vos cartes face cachée.** Cela s'applique aux cartes Histoire et aux cartes de jeu.
- Vous pouvez consulter vos cartes Super-héros à n'importe quel moment, mais pas les cartes jouées dans les précédents plis.
- Les compétences mentionnant « cartes » font référence aux cartes de jeu (et non les cartes Super-héros, Histoire ou Événement).
- La valeur des cartes va de 1 à 13, mais certaines compétences peuvent la modifier en allant en dessous de 1 ou au-delà de 13.
- Si une compétence change la couleur ou la valeur d'une carte et que cela donne lieu à une égalité, **la première carte jouée prévaut.**
- Si un paquet est vide et que vous devez piocher une carte, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet. Si le paquet est vide et qu'il n'y a pas de pile de défausse, vous ne piochez pas.
- Chaque fois que vous gagnez ou perdez des PV, actualisez immédiatement votre cadran de prédiction PV (et non à la fin de la manche).
- Lorsque des joueurs échangent ou tirent des cartes, les cartes sont données en même temps et face cachée. (les joueurs ne voient pas les cartes qu'ils reçoivent avant de choisir celles qu'ils donnent.)
- **Les augmentations en énergie sont permanentes.** L'énergie retirée est remise dans votre réserve d'énergie personnelle (sauf si une compétence précise que vous perdez définitivement cette énergie).

VOUS SOUHAITEZ VOIR UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES, UTILISER LE TUTORIEL DIZED OU LIRE LA FAQ ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/origin-story/rules-faq

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE OU VOUS SOUHAITEZ PARTAGER UNE ANECDOTE ?

Postez-la sur le groupe Facebook de Origin Story, parlez-en sur BoardGamGeek ou sur le serveur discord de Stonemaier Games, dans le canal Origin Story à l'adresse stonemaiergames.com/discord

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur stonemaier.com/replacement-parts

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Abonnez-vous pour des actualités mensuelles sur stonemaiergames.com/e-newsletter



Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles ici !

Distribué par **Publishing Technology & Solutions**, 1 Chemin de la Coume, 09 300 LAVELANET
© 2025 Stonemaier LLC. Origin Story est une marque déposée par Stonemaier LLC. Tous droits réservés.



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr