

ROMANCIER SCILOF



RÈGLE DU JEU

1 “Romancier Scilof” : le jeu

De façon concise, le jeu consiste à poster une lettre dans une enveloppe adressée à un autre joueur via le bureau de poste. Le but de chaque joueur est de réunir dans sa main une collection complète de lettres de valeur.

© Jeu créé par François Merciol le 17 août 2014.

1.1 Origine

L'auteur a réalisé un travail de recherche remarquable pour trouver les éléments fondamentaux de ce jeu.

La légende prétend que *Romancier Scilof* aurait vécu en Transylvanie au 18^e siècle. Il y aurait produit de nombreux ouvrages sur sa région des Carpathes

(peut-être inspirât-il de Jules Vernes pour son roman gothique “Le Château des Carpathes” publié en 1892).

Il aurait formé un cercle de poètes (dont les ouvrages sont aujourd’hui disparus, car détruits lors de la bataille de “la passe de Dukla” en 1944). Ce cercle se réunissait nocturnement dans une grotte pour lire et exprimer des vers. Le groupe produisait également des textes de manière épistolaire, en envoyant au hasard des mots d’un membre vers les autres. Une fois qu’un membre trouvait que sa liste de mot formait une phrase suffisamment incongrue, il indiquait aux autres qu’il avait “fermé” (sa phrase), que chacun devait retrouver son “poste”, pour tenir un “bureau” du cercle.

Cette pratique, dont les traces ne subsistent que par tradition orale, serait à l’origine du jeu des surréalistes nommé “Cadavre exquis”.

Cette règle du jeu *Romancier Scilof* s’inspire de souvenirs lointains et mystérieux. L’auteur vous propose de revivre ces instants passés.

1.2 Contenu du jeu

Le jeu est constitué de deux paquets de cartes (voir la table 1) contenant :

- des lettres. Elles représentent les échanges entre membres du cercle de poètes. Une lettre de l’alphabet est inscrite sur chacune d’elle (symbolisant un contenu épistolaire).
- des enveloppes. Elles servent principalement à contenir les lettres qui sont échangées. Elles sont :
 - soit adressées à un autre joueur. Le recto pour l’envoi et le verso permet de retourner une réponse. Ces échanges sont confidentiels et ne concernent que le binôme communiquant.
 - soit utilisées pour mettre en place des rencontres. Dans ce cas, elles servent à organiser un cercle fermé d’échange parmi les joueurs potentiels autour de la table (variante “fusion de communes”). Ces cartes disposent de deux faces : le recto sert à inviter des joueurs à rejoindre le groupe, le verso sert à valider l’accroissement du nombre de participants dans le groupe.

La couleur du rabat de la lettre (ainsi que le chiffre) permette d’identifier d’un coup d’oeil le destinataire de l’envoi.

Les cartes sont toutes nominatives. Elles disposent au recto, du numéro du joueur dans chaque coin et d’un liseré de sa couleur. En revanche, le verso est anonyme.

Le centre de la table de jeu est appelé le bureau de poste. Il n'y a pas de tapis fourni pour matérialiser cet espace, et il n'est pas indispensable au déroulement de la partie.

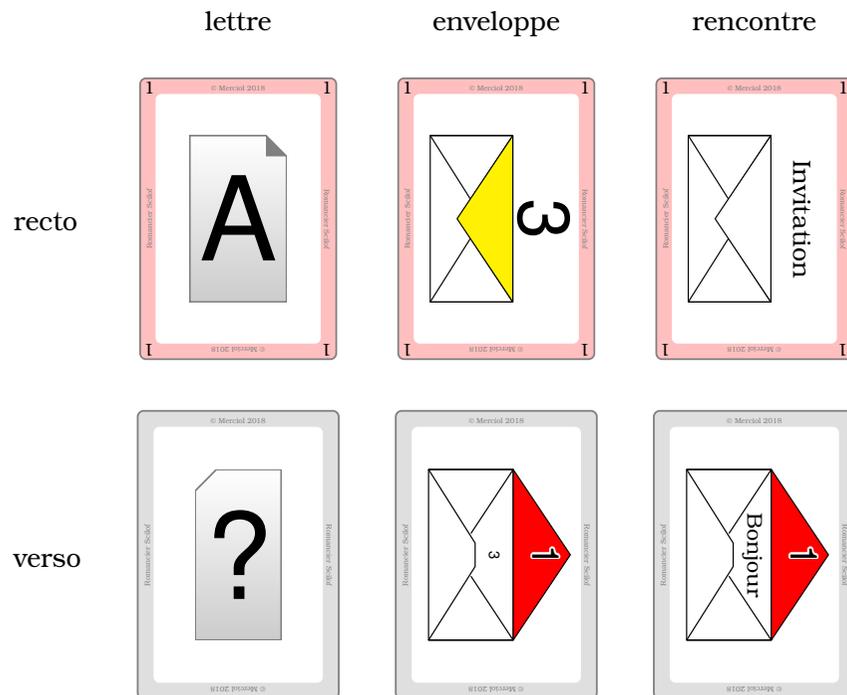


TABLE 1: Cartes du jeu "Romancier Scilof"

1.3 Nombre de joueurs

Il est techniquement possible de jouer à partir de 2. Mais dans ce cas, deux échanges suffisent pour que les deux joueurs gagnent en même temps. A 3 joueurs, l'intérêt est discutable. Le jeu devient intéressant à partir de 4 joueurs.

Il n'y a en théorie pas de limite au nombre de joueur. Plus il y a de joueurs, plus longues sont les parties. A partir de 6 joueurs, il faut développer des stratégies. Si l'on souhaite jouer à grand nombre, il est préférable de limiter le nombre de cartes (par exemple 6 : de A à F). Les cartes de ce jeu sont imprimées pour au maximum 8 joueurs. Chaque joueur reçoit un chiffre (entre 1 et 8) et une couleur (voir la table 2)



TABLE 2: Couleurs des joueurs du jeu "Romancier Scilof"

1.4 Début de partie

On définit en début de partie le nombre de joueurs. On distribue à chaque joueur ses cartes. Les joueurs n'utiliseront que le nombre de lettre et d'enveloppes suivant la table 3 :

- en commençant par la lettre A pour les lettres,
- en commençant par le chiffre 1 pour les enveloppes.

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8
Lettres jusqu'à	D	E	F	G	H
Enveloppes jusqu'aux adresses	4	4	6	7	8

TABLE 3: Cartes utilisées par joueur "Romancier Scilof"

La carte "Invitation/Bonjour" ne sert que dans la variante "fusion de communes". Les autres cartes sont placées dans la réserve de chaque joueur.

1.5 Échange de courrier

Les joueurs peuvent poster du courrier quand ils le souhaitent. Il n'y a pas de tour. On dira que le mode de communication est asynchrone.

Avant la fermeture du bureau de poste (voir le paragraphe "Fin de partie"), chaque joueur peut poster autant de courrier qu'il le souhaite à la fois. Cependant, il peut être ennuyeux de se démunir de toutes ses lettres car (comme nous le décrirons par la suite) elles seront utiles également pour répondre.

Pour poster un courrier, un joueur choisit dans sa main une lettre et la pose face cachée (ou doit voir le dos avec son "?") sur le bureau de poste (centre de la table). Il dépose ensuite sur celle-ci une enveloppe du destinataire voulu. On trouve alors deux cartes empilées : la lettre cachée (face contre table) en dessous, l'enveloppe fermée au-dessus montrant le destinataire.

Le destinataire doit faire son possible pour répondre à un courrier (même après fermeture du bureau de poste sauf pour ceux qui ont déclaré “fermeture du bureau”). Il ne doit pas découvrir la lettre avant de répondre (on ne peut pas sélectionner le courrier qu'on reçoit).

Pour répondre, le destinataire choisit une lettre dans sa main et la place (face cachée) à côté du courrier qui lui est adressé. Avec un geste auguste (n'oublions pas les nobles origines de ce jeu), il retourne l'enveloppe de l'émetteur sur la carte qu'il vient de mettre au bureau de poste. L'enveloppe a visiblement été ouverte et doit être retournée à l'envoyeur (la couleur du rabat a changé). Il récupère la lettre, dont il ne connaissait pas encore le contenu.

Les joueurs doivent obligatoirement et prioritairement reprendre leurs enveloppes ouvertes avec la lettre de réponse (même après fermeture du bureau de poste)

Un joueur peut récupérer un courrier fermé si visiblement son destinataire l'a oublié dans le bureau. A l'inverse un joueur peut refuser un courrier en retournant simplement l'enveloppe qui le recouvre. C'est le “retour à l'envoyeur”.

Ces situations peuvent arriver si un destinataire boude un écrivain qu'il sait ne pas receler des lettres qu'il convoite, ou si plusieurs écrivains se liguent pour polluer un adversaire. Mais, sachons en toutes occasions jouer un “jeu juste” (“fair play”).

1.6 Fin de partie

Lorsque qu'un joueur récupère dans sa main toutes les lettres de même valeur, il dit “fermeture du bureau de poste”. Sportivement, il réalise des “retour à l'envoyeur” (il refuse son courrier en souffrance, en retournant les enveloppes qui lui sont adressées) pour aider les écrivains à retrouver leurs correspondances.

Le moment est crucial dans la partie. A cet instant, les autres joueurs ne peuvent plus envoyer ni lettre, ni invitation (une fermeture de bureau en cours de phase d'invitation pose évidemment problème). En revanche, ils doivent répondre aux courriers envoyés.

Les joueurs qui ont toutes leurs cartes disent “boîte pleine”. Ces déclarations permettront de savoir quand les échanges cesseront. Rappelons qu'un joueur qui possède le nombre de cartes initial en main, n'est pas dispensé de répondre. Il pourra ainsi compléter une collection pendant cette phase de fin de partie.

La partie est terminée quand il n'y a plus de courrier en attente au bureau de poste. C'est-à-dire quand tout le monde aura dit soit “fermeture de bureau de poste” soit “boîte pleine”.

Les joueurs découvrent alors leurs mains aux autres. Les gagnants sont ceux qui ont complétés leur collection (toutes les cartes ont la même valeur).

1.7 Technique de jeu

Comme chaque joueur doit constituer une collection, il est donc préjudiciable de divulguer cette information. A contrario, les enveloppes ne sont utiles que comme outil de transport des lettres, leur stockage est publique.

Une bonne pratique consiste pour les joueurs à prendre en main leurs lettres pour en cacher le contenu. Ils peuvent placer devant eux les enveloppes fermées (on doit voir la face avec la bordure colorée). Ils conservent à l'écart une réserve de lettres et d'enveloppes non encore utilisées.

1.8 Variante nouveau joueur

Lorsqu'un nouveau joueur entre dans une partie, chaque joueur ajoute dans ses mains une lettre prise dans ses lettres supplémentaires et dans l'ordre alphabétique permettant d'atteindre le nombre de joueurs.

Le nouveau joueur part directement avec le bon nombre de lettres pris dans sa propre réserve.

1.9 Variante fusion de communes

Cette variante prend son sens quand il y a de nombreux joueurs. Elle permet de définir des communes possédant chacune un bureau de poste propre. Il est possible d'imaginer que deux groupes de joueur n'utilisent qu'une partie de la table. Par exemple, quatre joueurs sur la partie gauche et quatre joueurs sur la partie droite. Ils ont chacun un bureau de poste distinct (suivant leur “communes”).

L'un des joueur d'un groupe peut vouloir inviter un joueur de l'autre groupe à le rejoindre. Si l'autre accepte, les deux parties en cours seront fusionnées.

Dans le cas où un joueur lance une invitation. Il place sur un bureau de poste (le plus lisible de l'invité) une enveloppe “Invitation” avec l'enveloppe

désignant le joueur invité (dans sa réserve d'enveloppes supplémentaires). Elle n'est pas encore ajoutée à sa main.

Le joueur invité peut décliner l'invitation. Pour cela, soit il ne fait rien, soit il retourne l'enveloppe portant son numéro dans le paquet d'invitation. Dans ce cas, l'invitant reprends se cartes d'invitation est les replace dans sa réserve.

Si l'invité accepte, il ajoute dans sa main l'enveloppe de sa réserve correspondant à l'invitant et complète la lettre manquante (dans l'ordre alphabétique) pour atteindre le nombre de joueurs. Il place alors devant lui une enveloppe "Bonjour" avec toutes les enveloppes qu'il utilise (hors celles encore en réserve).

Tous les joueurs qui sont concernés par ce "Bonjour" vérifient qu'ils connaissent déjà tous les participants. Si c'est le cas, ils n'ont rien à faire et reprennent leurs cartes "Invitation" et "Bonjour" qu'ils auraient déposés sur bureau de poste. Sinon, ils ajoutent à l'ensemble de enveloppes utilisées celles qu'ils ne possédaient pas encore. Ils placent devant eux une carte "Bonjour" avec toutes les enveloppes qu'ils possèdent (donc avec les nouveaux arrivants). Cette étapes est répétée tant que de nouveaux joueurs apparaissent (les amis des amis qui étaient en train de jouer).

Chaque joueur complète le nombre de lettres pour correspondre au nombre de joueurs.

Les "Invitation" et "Bonjour" sont repris du bureau de poste lorsqu'elles ne sont visiblement plus utiles.

Dans le cas de la variante avec abandon de joueur, les "paniers de lettres abandonnées" des bureaux de postes concernés sont fusionnés.

1.10 Variante abandon de joueur

Dans cette variante on ajoute un "panier des lettres abandonnées" au bureau de poste.

Lorsqu'un joueur abandonne une partie, il ne poste plus de courrier. Mais la partie continue. Plusieurs joueurs peuvent partir en même temps.

Tous les autres joueurs ne peuvent plus poster les lettres dont la bordure indique un joueur parti.

Les joueurs qui abandonnent doivent :

- réaliser un "retour à l'expéditeur" sur le bureau de poste les enveloppes qui leur étaient destinées.

- reprendre dans le bureau poste toutes les enveloppes (avec les lettres qu'elles contiennent) qui leurs appartiennent (suivant la bordure).
- placer dans le panier des lettres abandonnées les lettres (face cachée) dont la bordure correspondant aux joueurs actifs.

Les autres joueurs doivent :

- rendre à ceux qui abandonnent les lettres qui leur appartiennent (suivant la bordure).
- retirer les lettres au-delà de celles permises en fonction du nombre de joueurs (voir table 3).
- limiter le nombre de lettre dans leur main au nombre de joueur. Les cartes supplémentaires sont placées (face cachée) dans le "panier des lettres abandonnées".
- reprendre les enveloppes qui leur sont destinées. Si leur main est déjà pleine, il place les lettres supplémentaires sans les regarder dans le "panier des lettres abandonnées"

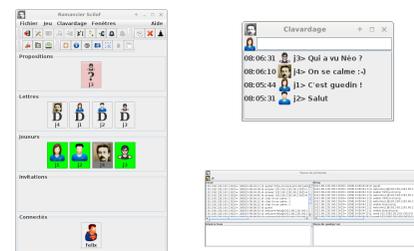
Si un joueur ne dispose pas suffisamment de lettre en main en comptant les enveloppes qu'il a dans le bureau de poste, il doit compléter sa main en piochant au hasard dans le "panier des lettres abandonnées" (ne vous battez pas!).

1.11 Variante équipe

Les joueurs peuvent constituer des équipes. Le nombre des parties gagnées est mis en commun.

"Romancier Scilof" c'est également un logiciel à retrouver sur :

<http://romancierscilof.parlnet.org/>.



Apprendre c'est s'amuser!