



L'HORIZON DES EVENEMENTS

Un jeu de Cécile Burille, Gabriel Bondia,
Jason Bigou et Jessica Ferreira de Almeida



L'horizon des événements représente la zone de non-retour d'un trou noir. Au-delà de cet horizon, tout objet, quelle que soit sa vitesse, est condamné à rejoindre la singularité, point indicible au cœur du trou noir dont les connaissances actuelles en physique ne nous permettent pas d'expliquer le comportement.

CONTENU

BUT DU JEU

MISE EN PLACE

TOUR DE JEU

- MANOEUVRES DE VAISSEAU
- RECHERCHER UNE RESSOURCE
- RÉCOLTER UNE RESSOURCE
- VAISSEAU-MÈRE
- EXPANSION DU TROU NOIR

FIN DE PARTIE

CONSEILS POUR UNE PREMIÈRE PARTIE

"Le théâtre est une destination inconnue, mais suffisamment connue pour produire une inquiétude indicible, mais moins effrayante qu'elle ne devrait l'être grâce à la certitude de n'y arriver jamais."

- Olivier Py

Ce jeu de société conçu et basé sur le sublime et l'indicible se révèle être un passage en communauté qui laisse à la manière de l'esperanto une trace linguistique universelle. Inspiré par le terme 'sublime,' dérivé du latin 'sublimis,' où 'sub-' signifie 'sous' ou 'au-dessous de,' et 'limen' évoque le 'seuil' ou la 'limite,' notre création vise à amener les joueurs à dépasser leurs propres limites, tant physiques que linguistiques.

Le concept du 'limen' prend une forme intrigante dans notre jeu, où les participants sont confrontés à la nécessité d'affranchir les barrières de la communication conventionnelle. Le langage, souvent considéré comme une limite, devient un outil de collaboration indicible. Chaque joueur, privé de l'usage des langues existantes, se voit contraint de construire une nouvelle forme de communication avec ses pairs. Le jeu évolue comme un lexique dynamique, où des mots inventés et des symboles naissent au fur et à mesure, façonnant une langue commune qui transcende les limites préétablies.

Le parallèle avec la Guerre des Mondes d'Orson Welles émerge dans la manière dont notre jeu manipule la perception de la vérité. Tout comme les auditeurs de la célèbre émission radio

d'Orson Welles ont été confrontés à une narration immersive et incertaine, nos joueurs naviguent à travers un labyrinthe de mystères, où la confiance devient une ressource précieuse. Placer sa vie entre les mains d'inconnus, à la manière des protagonistes de la Guerre des Mondes, crée une tension palpable, rappelant que l'indicible peut résider dans la confiance que l'on porte à un inconnu.

L'expérience du brouillard total se manifeste dans la quête des joueurs à travers le labyrinthe. L'incertitude du chemin à suivre devient une métaphore de l'exploration du sublime, où la découverte sans savoir où elle mène devient une expérience riche en émotions diverses et variées. C'est dans cet état de confusion, de perte, que la magie du sublime opère, et que la création de mots nouveaux devient une manière de nommer l'indicible. En donnant aux joueurs la liberté d'explorer des pensées interdites, notre jeu crée un espace sûr pour l'expression sans entraves. Cela rappelle l'importance de repousser les limites linguistiques et sociales, une expérience souvent réservée à des œuvres artistiques et narratives audacieuses telles que la Guerre des Mondes. Les joueurs ont ainsi l'opportunité de vivre une aventure immersive où l'indicible devient tangible, et où la création de nouvelles langues devient une révélation collective. En conclusion, notre jeu offre une expérience unique où le sublime et l'indicible se rencontrent. Inspiré par une créativité sans limites et les défis

de la communication non conventionnelle, il incite les joueurs à s'aventurer au-delà du seuil du connu. Tout comme la Guerre des Mondes a captivé les auditeurs avec une narration incertaine, notre jeu aspire à capturer l'essence du sublime dans l'inconnu, dans la construction de langages nouveaux et dans la confiance aveugle placée dans l'autre, créant ainsi une expérience de jeu qui transcende les frontières de l'ordinaire.

Tout comme la présence d'un immense trou noir au centre du plateau, symbolisant l'exploration du sublime, évoque l'incertitude quant à la destination finale. Ce trou noir, semblable à une force mystérieuse, peut devenir immense et nous engloutir, illustrant la dualité de l'expérience : une ascension vers l'inconnu qui peut aussi être une descente vertigineuse vers l'infiniment petit. C'est dans cet équilibre entre l'incommensurable et le minuscule que se trouve la quintessence du sublime, définissant quelque chose d'extrêmement haut et bas à la fois, nous invitant à naviguer dans les mystères du jeu avec une humilité sublime.

Encore une fois, l'inquiétude ou la confiance accordée à une personne peuvent sembler simples de prime abord. Malgré le caractère inoffensif de ce jeu de plateau, des blocages récurrents peuvent survenir, créant un besoin humain d'avoir l'information pour éviter un état de mal-être. Être dans le flou, incapable de nommer ce que l'on cherche, va à l'encontre de la nature humaine.

...
Zati tayal

Appel de détresse !

Appel de détresse !

Ici la planète Azigda, centre des langues !

Ce message est transmis dans toutes les langues connues !

Recherche de transmission !

Un trou noir s'est formé dans la constellation Aurora ! Notre planète est perdue, mais si quelqu'un reçoit ce message, vous avez peut-être encore une chance de sauver plusieurs civilisations.

Nous avons recherché comment l'arrêter, et vous transmettons les schémas permettant la construction à base de matières exotiques d'un générateur de trou blanc qui devrait, du moins nous l'espérons, compenser la force gravitationnelle du trou noir.

Vous aurez besoin de toute l'aide nécessaire, le même danger nous menace, la coopération semble de mise si vous souhaitez survivre.

Bonne chance à vous.

Ici planète Azigda.

Fin de transmission.

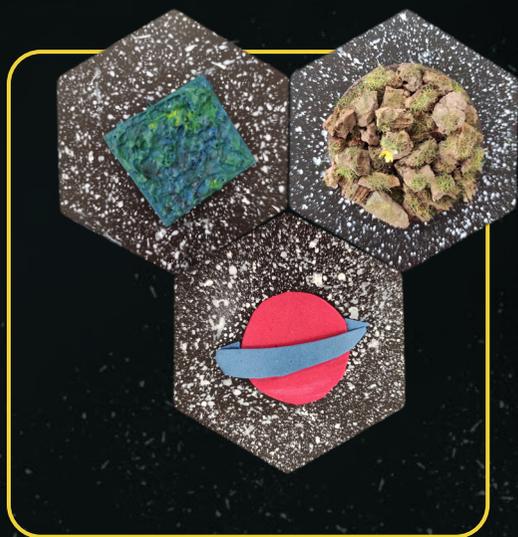
Supita tatiyo

...



CONTENU

ESR1500



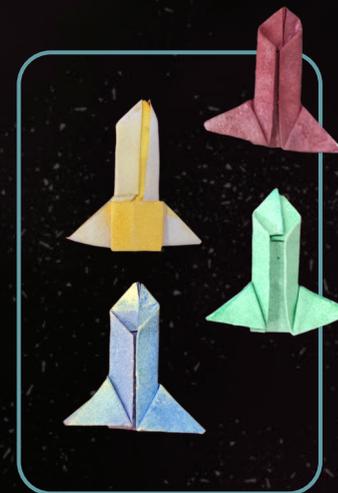
9 cases planète



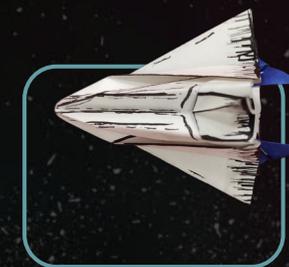
4 cases planète natale



23 cases espace



4 vaisseaux-explorateurs



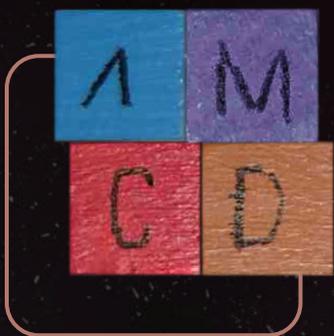
1 vaisseau-mère



16 cartes recherche de ressource



1 fiche dictionnaire universel



16 pions ressource



4 cartes emplacement des ressources



4 fiches dictionnaire personel

BOIT DU SEIN

b d
u t

Amener 1 exemplaire de chacune des 4 ressources au [vaisseau-mère](#) avant que celui-ci ne soit avalé par le trou noir ou que toutes les planètes natales des civilisations ne soient avalées par le trou noir. 🌀

Prenez autant de cases **planète natale** qu'il y a de civilisations (donc, de joueurs). Mélangez-les au autres cases **espace**. Installez le plateau de manière aléatoire, cases **espace** face cachée, en veillant à laisser une zone vide au centre. C'est le trou noir . Puis, retournez les cartes **espace** tout en les laissant sur le même emplacement, dévoilant ainsi la carte de votre univers connu. Si une **planète natale** est adjacente au trou noir , échangez la avec n'importe quelle carte espace se trouvant sur la bordure extérieure du plateau.

-  Cases **espace**
-  Cases **planète**
-  Cases **planète natale**



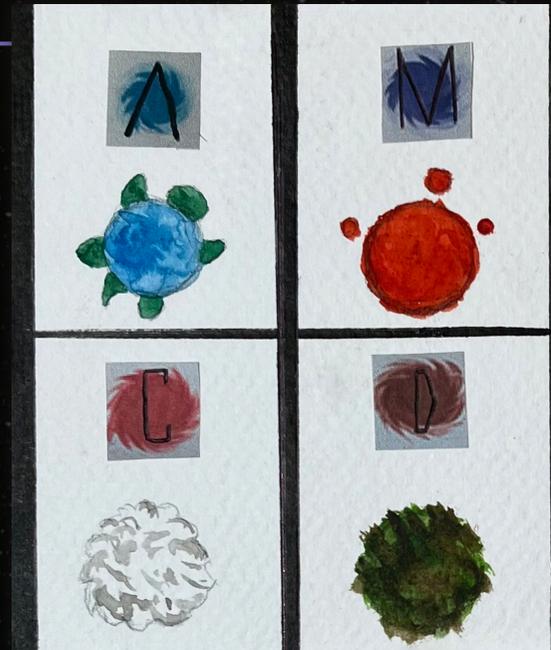
Chaque civilisation place son **vaisseau-explorateur** en orbite au-dessus de sa planète d'origine, pointant dans la direction de son choix. Le **vaisseau-mère** est ensuite placé sur une case **espace** vide adjacente au trou noir .



MISE EN PLACE

m
i
s
e
p
l
a
c
e

Puis, chaque civilisation pioche, sans la regarder, une carte **emplacement des ressources** qu'elle installe face à elle dans le support prévu à cet effet, de manière à ce que tous les autres joueurs la voient. Il s'agit de la liste des planètes sur lesquelles elle est capable de collecter des ressources de manière renouvelable.



Invisible pour la civilisation à qui elle appartient
Visible pour toutes les autres civilisations



Visibles pour la civilisation à qui elles appartiennent
Invisibles pour toutes les autres civilisations

Enfin, chacune pioche une carte **recherche de ressource**. Les civilisations ne sont capables d'extraire une ressource de manière durable que si elles possèdent la carte **recherche de ressource** associée. La ressource piochée est donc la première dont elles pourront se mettre en quête.



MISE EN PLACE

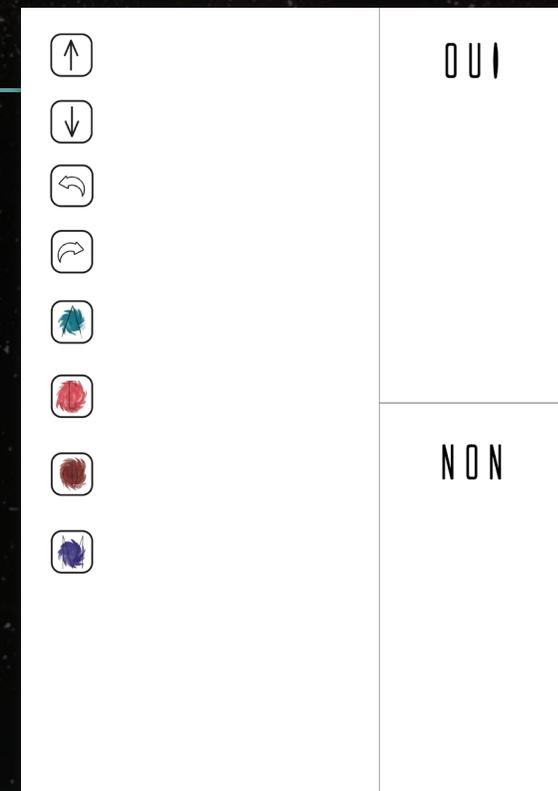
m
i
s
e
e
n
p
l
a
c
e

Une fois le plateau et les cartes en place, le jeu commence. L'utilisation de toute langue existante devient prohibée. Chaque civilisation doit poser des mots sur ce qui était, jusqu'ici, indicible : quatre manœuvres et quatre ressources. Un espace libre permet, si on le souhaite, de poser d'autres mots.

À l'opposé des manœuvres et des ressources, "oui" et "non" se communiquent par gestes. Chaque civilisation doit décider d'un geste à faire pour dire "oui" ou "non", sans mot cette fois-ci.

À l'exception de "oui", "non" et de quelques actions précisées plus loin comme **récolter une ressource**, les gestes sont prohibés. À chaque civilisation d'apprendre des autres !

Nous conseillons aux joueurs de convenir ensemble, au préalable, d'un signe indiquant une phase de vérification des règles. Durant une telle phase, les joueurs peuvent communiquer dans leur langue, le temps de préciser certaines règles du jeu.



Visible pour la civilisation à qui elle appartient
Invisible pour toutes les autres civilisations

Un tour de jeu consiste à effectuer 2 actions différentes. Si la **planète natale** de la civilisation active a disparue, son tour se limite à une seule action. Les actions réalisables sont les suivantes :

- 3 manoeuvres de vaisseau
- Rechercher une ressource
- Récolter une ressource sur la planète orbitée
- Déplacer le vaisseau-mère

Une fois que chaque civilisation a effectué un tour de jeu, on clotûre le tour de table : le trou noir  s'étend.

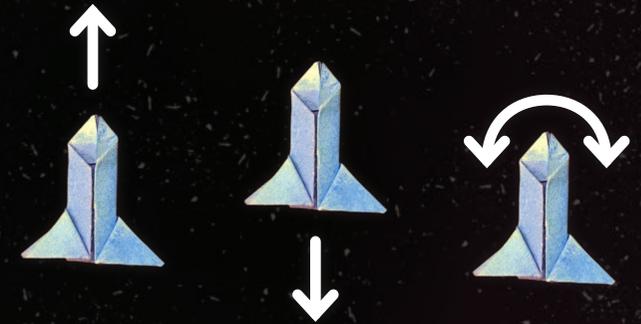
MANŒUVRES DE VAISSEAU

m
a
n
œ
u
v
e
r
s
e
m
e
n
t
s

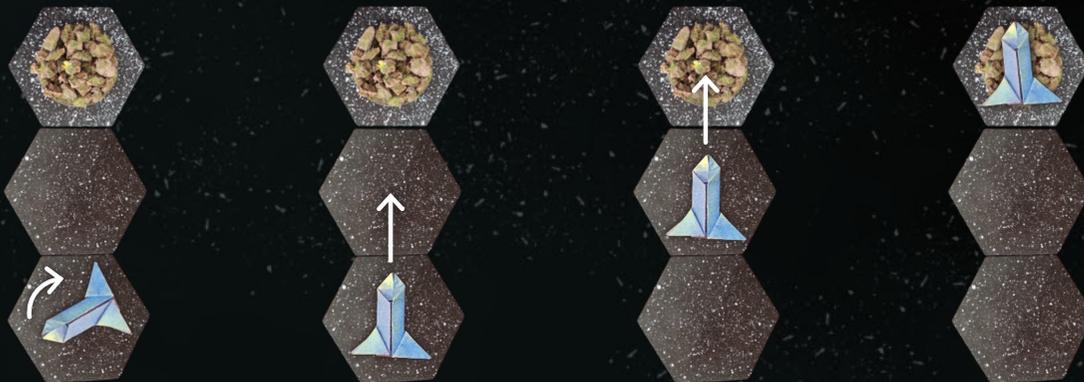
Si la civilisation active souhaite se déplacer, elle énonce dans sa langue (ou dans la langue universelle) la ressource qu'elle souhaite récolter, sans savoir où la trouver.

La civilisation à sa gauche est chargée de la guider. Elle repère une planète disposant de la ressource demandée (du moins, celle qu'elle a comprise) sur la carte **emplacement des ressources** de la civilisation active.

- Le guide énonce, dans sa langue, la manoeuvre à exécuter
- La civilisation active exécute la manoeuvre qu'elle a comprise
- Le guide réagit avec "oui" ou "non", selon si l'indication donnée a été comprise
- Le guide peut ensuite énoncer la manoeuvre suivante



3 manoeuvres de vaisseau valent 1 action.
Avancer, reculer ou effectuer une rotation sont des manoeuvres. Une rotation vaut toujours une seule manoeuvre, quel qu'en soit l'angle.



Rotation de 2 crans
1^{ère} manoeuvre

Avancer
2^{ème} manoeuvre

Avancer
3^{ème} manoeuvre

Position finale
Récolte possible



Si la civilisation active souhaite être capable de récolter de nouvelles ressources, elle peut utiliser une action pour piocher une carte **recherche de ressources**, qu'elle ajoute à son deck.

Elle est désormais capable de récolter la ressource piochée de manière durable.

Si la civilisation était déjà en capacité de récolter cette ressource, elle en récupère désormais un exemplaire de plus à chaque récolte. Le nombre de cartes **recherche de ressource** de même type en main représente le nombre de pions **ressource** qu'une civilisation est capable de récolter en un tour.

RÉCOLTER UNE RESSOURCE

ressources

Si la civilisation active souhaite récolter une ressource sur la planète qu'elle orbite, elle la pointe du doigt sur le plateau.

Les autres civilisations vérifient sur la carte **emplacements des ressources** de la civilisation active qu'elle peut bien récolter une ressource sur cette planète. Si c'est le cas, une civilisation lui indique du doigt le pion **ressource** associé à cette planète. Sinon, elle lui indique "non".

Si la civilisation active dispose d'une carte "recherche de ressource" de la ressource pointée du doigt, elle peut indiquer "oui" et prendre un pion **ressource** associé. Dans le cas contraire, il lui suffit d'indiquer "non".

Les civilisations peuvent profiter de cet instant pour échanger sur l'appellation de la ressource pointée du doigt dans leurs langues respectives.

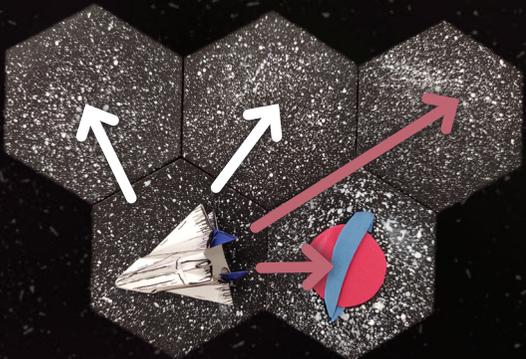


Si une civilisation dispose de plusieurs cartes **recherche de ressource** de la même ressource, elle peut en récolter plus d'un exemplaire à la fois. Son **vaisseau-explorateur** est alors capable de transporter autant de pions **ressource** de cette ressource que la civilisation peut en récolter en un tour.

Attention : cela ne s'applique pas aux autres ressources. Par exemple, une civilisation disposant de 2 cartes **recherche de ressource**  et de 1 carte **recherche de ressource**  pourra transporter 2 pions **ressource**  OU 1 pion **ressource** , mais jamais un de chaque.

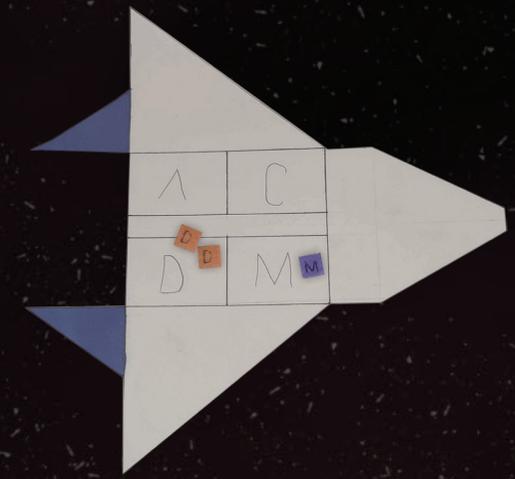


v a i s s e a u m è r e
VAISSEAU-MÈRE



Le **vaisseau-mère** peut être déplacé d'une case à la fois, dans la direction choisie par la civilisation active. Extrêmement imposant, il ne peut se trouver sur une case **planète**. Le **vaisseau-mère** tire son énergie du trou noir : s'il n'est pas à celui-ci, les **vaisseaux-explorateurs** peuvent toujours s'amarrer au **vaisseau-mère**, mais il est impossible d'y transférer des ressources.

Tout **vaisseau-explorateur** se trouvant sur la même case que le **vaisseau-mère** y est considéré amarré. Lorsque le **vaisseau-mère** se déplace, les **vaisseaux-explorateurs** qui y sont amarrés se déplacent également.



Wagloux	
Balazdopi	

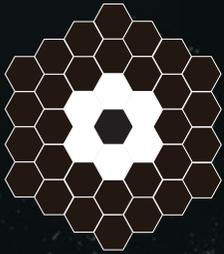
Exemple de dictionnaire universel

L'amarrage au **vaisseau-mère** ne consomme pas d'action, et permet d'y transférer immédiatement les éventuelles **ressources** transportées par le **vaisseau-explorateur**. Une fois qu'une **ressource** de chaque type y est rassemblée, l'assemblage de matière exotique permet la construction d'un générateur de trou blanc , stoppant ainsi l'expansion du trou noir . Chaque pion **ressource** ramené au **vaisseau-mère** permet également d'alimenter le traducteur universel : la civilisation qui dépose une ressource dans le **vaisseau-mère** peut ajouter un mot au dictionnaire universel, en illustrant sa définition par un dessin dans la case adjacente.

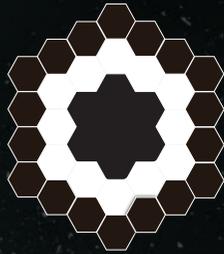
EXPANSION DU TROU NOIR



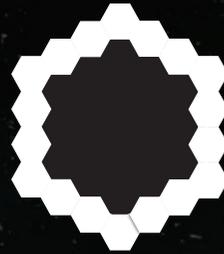
À chaque fin de tour de table, le trou noir  s'aggrandit : on y retire une case adjacente, par ordre de proximité du centre de la singularité. Rien n'est épargné, tout objet, **planète**, **vaisseau** présent sur la case retirée est avalé par le trou noir .



Le trou noir s'étend d'abord sur le premier cercle de cases



Une fois les 6 premières cases retirées, le trou noir s'étend au deuxième cercle



Si vous avez survécu jusqu'ici, le trou noir s'étend maintenant au dernier cercle



Exemple de première expansion du trou noir



Exemple de septième expansion du trou noir

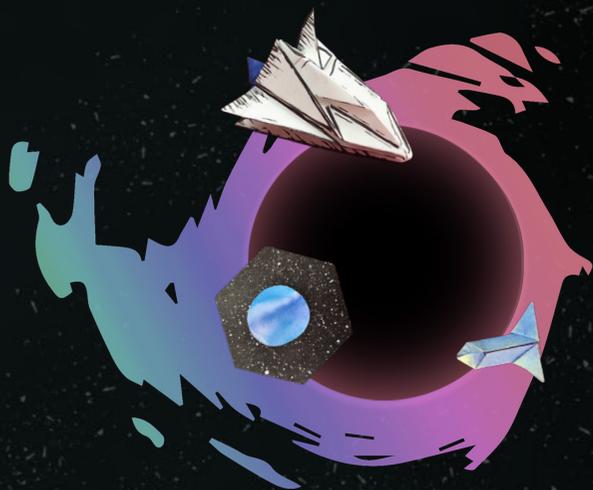
Une civilisation dont le **vaisseau-explorateur** est avalé par le trou noir  est capable d'en reconstruire un sur sa **planète natale**, mais cela lui coûte l'ensemble de ses **cartes de recherche de ressource**, en plus de la perte de l'éventuel **stock du vaisseau-explorateur**.

Une civilisation dont la **planète natale** a été engloutie par le trou noir  ne peut plus reconstruire de **vaisseau-explorateur** si celui-ci est détruit. Elle voit également ses **possibilités d'action réduites** : elle ne dispose plus que d'une **seule action par tour**.

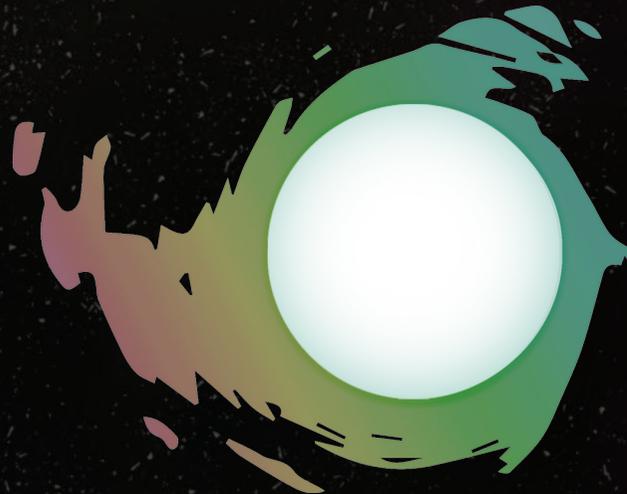
FIN DE PARTIE

fin
de
partie

Le vaisseau-mère est nécessaire à la construction du générateur de trou blanc . S'il est détruit, la partie s'achève.



Si une civilisation perd sa planète natale et son vaisseau-explorateur, elle est hors-jeu. Si toutes les planètes natales sont englouties par le trou noir , la partie s'achève.



Si les civilisations parviennent à amener au moins un pion ressource de chaque type au vaisseau-mère, alors l'association de matière exotique leur permet de générer un trou blanc  de puissance gravitationnelle égale à celle du trou noir , stoppant ainsi son appétit (presque) insatiable.

La partie s'achève alors sur une victoire des joueurs !



Un jeu de Cécile Burille, Gabriel Bondia,
Jason Bigou et Jessica Ferreira de Almeida