LE GRAND JEU DES PETITS INDICES

Portrait Mystère ?

Le livret de votre prochaine partie

MANUEL DU JOUEUR + 216 CARTES



Une question. Un indice. Un visage qui reste debout.
Retrouvez le plaisir de rabattre les cartes… et de rejouer.

DNB PLAY

2 JOUEURS · NAVIGATEUR · 9 COLLECTIONS

Édition numérique illustrée / v0.13.0

Votre première partie

Les règles tiennent en quelques gestes. Le plaisir vient de vos questions.

1. **Ouvrez une table.** Connectez-vous, choisissez une collection et invitez votre partenaire.
2. **Gardez votre secret.** Chaque navigateur tire un portrait au hasard.
3. **À votre tour, posez une question oui/non.** Votre adversaire répond puis prend la main.
4. **Rabattez les impossibles.** Retouchez une carte pour la relever.
5. **Proposez un visage.** Une bonne proposition gagne ; une erreur fait gagner l'autre.

Dans ce livret

Choisir sa boîte et entrer dans le jeu	03
Créer, inviter et rejoindre	04
Lire le plateau et jouer une manche	05
Questions, carnet et proposition	06
Victoire, revanche et retour après coupure	08
Compte, profil et écrans	09
Bien jouer ensemble et se dépanner	11
Les 9 collections et leurs 216 cartes	12

Deux appareils et une connexion Internet suffisent. Les deux joueurs ouvrent le même site ; aucune installation d'application n'est nécessaire.

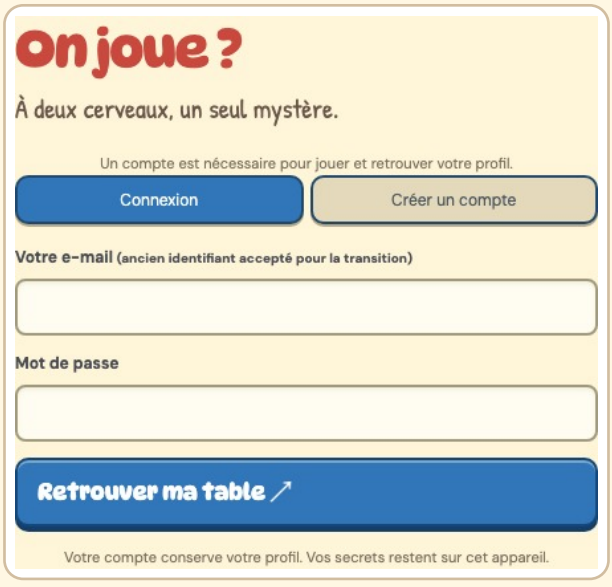
Une boîte à votre goût

Les collections changent les personnages, les règles restent les mêmes.



1 **Changer de boîte** ouvre les collections. Découvrez les portraits avant de choisir.

2 **Jouer à deux** permet de vous connecter ou de créer votre compte. Le compte est obligatoire pour jouer.



Votre place à table
Connectez-vous avec votre e-mail et votre mot de passe. Votre nom et votre avatar sont conservés.

Première visite ?
Indiquez votre e-mail, votre nom et votre mot de passe, puis acceptez la charte. Ouvrez le lien reçu (24 h), confirmez sur la page puis cliquez « J'ai confirmé mon adresse » dans le jeu.

Invitez votre partenaire

Une table privée se rejoint par un code ou un lien.



Créer une partie

Choisissez la boîte, donnez un nom à la table et gardez « Un ami · sur invitation » pour une partie privée. Puis appuyez sur **Créer ma partie**.

Partager l'invitation

Dans Menu, copiez le lien avec « Copier l'invitation » et envoyez-le vous-même à votre partenaire.

Rejoindre

Ouvrez le lien reçu, ou choisissez « Rejoindre un ami » et saisissez le code à huit caractères.



La manche démarre lorsque les deux places sont occupées. Le deuxième joueur reçoit automatiquement la même collection. Pour changer de boîte ensuite, créez une nouvelle table.

Tout est sur la table

Votre plateau cherche le personnage de l'autre. Le secret bleu est le vôtre.



1. **Les 24 cartes.** Touchez pour rabattre, retouchez pour relever. Ces choix restent privés.

2. **Le support bleu.** Votre portrait secret est tiré au hasard. Ne le montrez pas à l'autre.

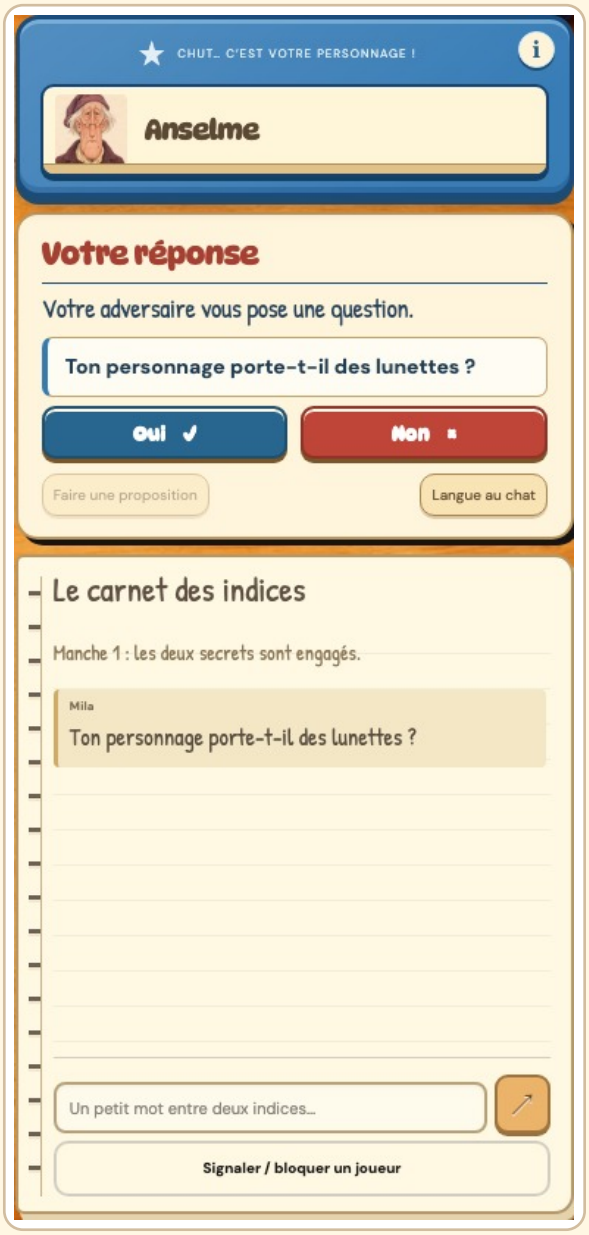
3. **La barre de table.** Adversaire, étape, manche et cartes en piste restent visibles en haut. Collection et code de table se trouvent dans Menu.

4. **Le carnet.** Retrouvez les questions, les réponses et les petits mots du chat.

5. **Je l'accuse !** Ce support reçoit la carte que vous voulez proposer.

La question qui fait tilt

Utilisez des caractéristiques visibles et sans ambiguïté.



À votre tour
Écrivez dans « Une question oui/non », puis appuyez sur « Poser la question ».

Quand on vous interroge
Observez votre portrait secret et répondez avec **Oui** ou **Non**. Vous prenez ensuite la main.

À essayer
« Porte-t-il des lunettes ? »
« A-t-il un couvre-chef ? »
« Ses cheveux sont-ils blancs ? »

Avec les Femmes remarquables, vous pouvez aussi utiliser les parcours décrits dans les fiches.

Le chat, c'est la conversation. Il accompagne la partie. Un message libre ne remplace pas une question envoyée avec le bouton de jeu, ni une réponse Oui / Non.

Cherchez des questions qui divisent les portraits encore debout en deux groupes. Regardez le plateau restant avant de vous décider.

Rabattre. Hésiter. Accuser.

Une carte écartée peut toujours revenir en jeu.



Rabattons les impossibles. Chaque indice vous aide à écarter les visages incompatibles. Vous seul voyez ces éliminations. « Tout rétablir » sur le plateau remet vos cartes debout, une fois la table synchronisée.





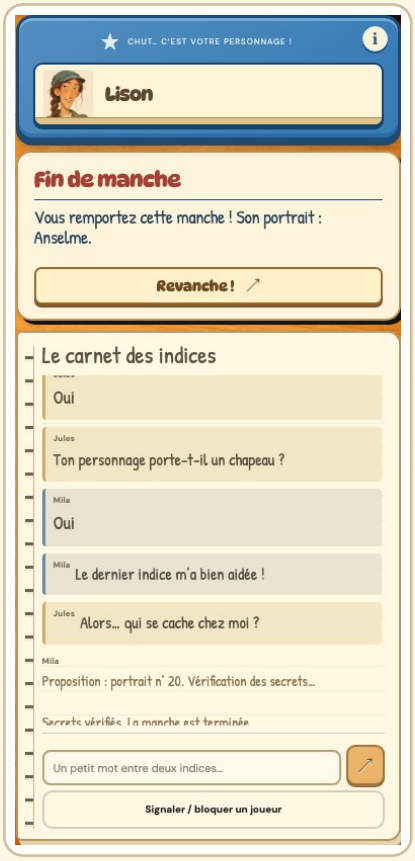
1. **Glissez une carte** sur le support « Je l'accuse ! ». Au doigt ou à la souris, gardez la carte appuyée pendant le déplacement.

2. **Vérifiez le nom et le portrait**, puis confirmez. « Continuer à observer » annule la proposition sans l'envoyer.

Vous pouvez aussi utiliser **Faire une proposition**. Déposer une carte hors du support n'envoie rien.

La victoire se mérite

Une proposition termine la manche, qu'elle soit juste ou fausse.



Le bon visage
Vous gagnez si votre proposition correspond au portrait adverse.

Une fausse piste
Votre adversaire gagne si vous vous trompez. « Je donne ma langue au chat » lui donne aussi la victoire.

La vérification finale
Les deux secrets sont révélés et vérifiés avant l'annonce du résultat.



Revanche ! La nouvelle manche démarre quand les deux joueurs la demandent. Nouveaux secrets, plateau relevé, premier joueur alterné.

Une coupure ? Revenez dans le même navigateur et le même profil. Le jeu attend votre retour jusqu'à l'expiration de la table, six heures après sa création. Une absence ne donne aucune victoire automatique.

Un nom. Une petite tête.

Le profil suit votre compte ; le portrait secret reste sur son appareil.



Ouvrez **Mon profil** depuis le menu, ou avec le petit avatar en tête du Menu pendant la partie. Changez le nom affiché, choisissez parmi **50 avatars** Brindille et Chrononautes, puis enregistrez. « Comptes que j'ai bloqués » permet de débloquer un joueur.

Votre propre image

Envoyez un JPG, PNG ou WebP de moins de 1,5 Mo. L'image est centrée et recadrée en carré ; ses métadonnées sont retirées. Choisissez une image que vous avez le droit d'utiliser.

Mes moyens de connexion. Si l'exploitant active Google, Apple ou Facebook, associez-les ici après votre connexion habituelle pour conserver ce profil. Gardez toujours un accès utilisable. Le secret de la manche reste sur son appareil.

Le plateau vous accompagne

Le carnet peut s'effacer quand vous jouez en discutant sur Discord.



Mode Discord

Dans le bouton Menu, choisissez **Masquer chat et carnet · Discord**. Le plateau gagne de la place et seul votre personnage secret reste visible à côté. Le bouton d'étape près du personnage ouvre les questions et réponses. **Réafficher chat et carnet**, sur le plateau ou près du personnage, rétablit les échanges. Votre choix est mémorisé sur cet appareil.





Téléphone

Passez du plateau aux actions par les onglets. Tournez en paysage pour voir les 24 cartes. Avec Discord, l'onglet devient « Mon personnage ».

Clavier : Tab pour rejoindre les cartes, flèches pour les parcourir, Espace pour rabattre ou relever. Les animations suivent votre préférence de mouvements réduits.

Langues FR / EN / ES : choix à l'accueil ou en tête de Menu. Chaque joueur garde sa langue ; ce livret et les cartes imprimables sont en français.

De la malice. Du respect.

Une partie doit rester agréable pour les deux joueurs.

Jouez avec bienveillance

Les réponses sont manuelles. Répondez honnêtement et accordez-vous sur les traits discutables. La vérification du secret ne peut pas vérifier vos réponses.

Gardez vos informations privées

Évitez de donner vos coordonnées, votre adresse ou des informations sensibles dans le chat et le nom de table. Votre nom et votre avatar sont visibles par l'adversaire.

Signalez ou bloquez

Ouvrez « Signaler / bloquer un joueur » dans le carnet, ou dans les options. Décrivez le problème pour joindre les derniers échanges au signalement. Le blocage ferme la table et empêche ce compte de vous rejoindre ; gérez vos blocages dans Mon profil.

Le réseau hésite

Laissez la page ouverte et attendez la reconnexion. Rechargez si nécessaire. Gardez le même navigateur et n'effacez pas ses données pendant une manche.

La table n'existe plus

Elle est fermée, expirée ou pleine. Vérifiez le code, puis créez une nouvelle table si nécessaire. Un salon dure au plus six heures et cinquante manches.

Une action est en attente

Évitez de cliquer en boucle. Le jeu réessaie les actions sans les doubler. Si le secret local a été effacé, il faut fermer la table et recommencer.

Dans les options : plateau rouge ou bleu, sons facultatifs, règle du jeu et profil. Les sons sont coupés au départ. Les préférences système de réduction des animations sont respectées.

9 boîtes, 216 caractères

Chaque table utilise une collection complète de 24 portraits.



Brindille

24 habitants du village des petits secrets

24 cartes / pages 13 à 15



Classique

24 visages et un parfum de souvenirs

24 cartes / pages 16 à 18



Femmes remarquables

24 destins qui ont changé le monde

24 cartes / pages 19 à 21



Les Excentriques

24 drôles d'oiseaux, zéro journée ordinaire

24 cartes / pages 22 à 24



Les Chrononautes

24 voyageurs aux frontières du temps

24 cartes / pages 25 à 27



Les Lucioles

24 voisins du village aux lanternes

24 cartes / pages 28 à 30



Les Inventeurs de merveilles

24 esprits curieux et des idées plein les poches

24 cartes / pages 31 à 33



Les Gens du grand large

24 caractères qui ont le pied marin

24 cartes / pages 34 à 36



Les Veilleurs des étoiles

24 voyageurs dans la lumière des autres mondes

24 cartes / pages 37 à 39

Les personnages fictifs ont de petites histoires à partager. Les fiches des Femmes remarquables présentent des personnes réelles ; cliquez sur leur nom pour ouvrir la source biographique.

Brindille

Cartes 01 à 09 / À Brindille, les secrets poussent entre les potagers et les petites cabanes.

01



Célestin

Visage très allongé, grand nez fin et oreilles décollées.

02



Mina

Visage rond, joues pleines et sourire aux dents espacées.

03



Odélie

Joues creuses, nez crochu et lèvres pincées.

04



Basile

Mâchoire carrée, nez large et regard calme.

05



Flore

Visage en cœur, grands yeux en amande et fossette.

06



Gaspard

Mâchoire large, nez rond et sourcils épais.

07



Zélie

Visage long, rides marquées et large sourire.

08



Pim

Grandes oreilles, petit menton et deux dents manquantes.

09



Alma

Joues anguleuses, menton large et regard mi-clos.

Brindille

Cartes 10 à 18 / À Brindille, les secrets poussent entre les potagers et les petites cabanes.

10



Honoré

Visage très rond, bajoues et grosse moustache blanche.

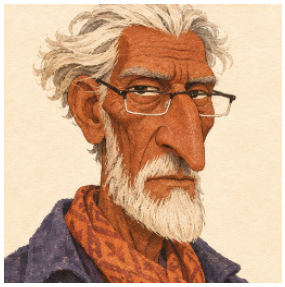
11



Lison

Visage étroit, long nez droit et sourire de biais.

12



Barnabé

Visage osseux, nez aquilin et regard profond.

13



Ysée

Visage arrondi, grands yeux ronds et air surpris.

14



Soline

Visage rond, yeux écartés et sourire à fossettes.

15



Tilio

Visage très fin, nez tombant et petit bouc.

16



Rosalie

Front haut, menton pointu et nez crochu.

17



Suzon

Mâchoire carrée, petites paupières plissées et joues souriantes.

18



Nestor

Petit menton, grands yeux tombants et air inquiet.

Brindille

Cartes 19 à 24 / À Brindille, les secrets poussent entre les potagers et les petites cabanes.

19



Nola

Visage fin, yeux très écartés et petit sourire.

20



Anselme

Visage très long, grand menton et paupières tombantes.

21



Félix

Visage court et carré, yeux en amande et grand sourire.

22



Cléa

Joues anguleuses, nez large et moue décidée.

23



Octave

Front haut, grandes oreilles et longue moustache.

24



Péline

Petit visage rond, nez triangulaire et nombreuses ridules.

Classique

Cartes 01 à 09 / Les visages du jeu original, retrouvés autour du plateau.

01



Charles

Sa moustache blonde dessine un grand sourire. Charles a toujours une histoire à raconter au bout de la table.

02



Tom

Derrière ses lunettes rondes, Tom observe tout. Il adore les énigmes et garde ses meilleures idées pour le dernier moment.

03



Joe

Avec ses boucles blondes et ses lunettes rondes rouges, Joe prépare ses coups en silence. Son petit air sérieux cache un sacré farceur.

04



Alfred

Sous sa longue chevelure rousse, Alfred fronce les sourcils. Il cherche peut-être un indice… ou simplement le dernier biscuit.

05



Maria

Maria ajuste son béret vert avant chaque partie. Elle aime les détours, les surprises et les questions que personne ne voit venir.

06



George

George ne sort jamais sans son chapeau gris. Son regard sévère impressionne, mais il craque pour les blagues les plus simples.

07



Peter

Avec ses cheveux blancs et son large sourire, Peter semble connaître tout le quartier. Il écoute les histoires jusqu'au dernier mot.

08



Richard

Richard lisse sa barbe brune quand il réfléchit. Il préfère une bonne question à dix suppositions lancées trop vite.

09



Susan

Susan garde le sourire sous sa mèche blanche. Elle remarque les petits détails et savoure les retournements de situation.

Classique

Cartes 10 à 18 / Les visages du jeu original, retrouvés autour du plateau.

10



David

David et sa barbe blonde accueillent volontiers un nouveau joueur. Mais une fois la manche lancée, son esprit de compétition se réveille.

11



Bill

Les joues roses et la barbiche rousse de Bill annoncent la bonne humeur. Il accompagne chacune de ses trouvailles d'un rire contagieux.

12



Paul

Paul observe la table par-dessus ses petites lunettes. Patient, il laisse les indices venir à lui avant de tenter sa chance.

13



Bernard

Bernard enfonce son chapeau sombre quand le mystère s'épaissit. Son air bougon disparaît dès qu'une idée malicieuse lui vient.

14



Eric

Eric porte sa casquette bleue comme un capitaine. À la table, il mène son enquête avec entrain et encourage les belles trouvailles.

15



Anita

Avec ses deux couettes et leurs nœuds rouges, Anita paraît toute sage. Elle adore pourtant surprendre les joueurs trop sûrs d'eux.

16



Sam

Sam tapote ses lunettes rondes avant de poser une question. Son calme cache un redoutable amateur de devinettes.

17



Frans

Frans passe une main dans ses boucles rousses quand il hésite. Il aime les parties animées où chaque indice relance la discussion.

18



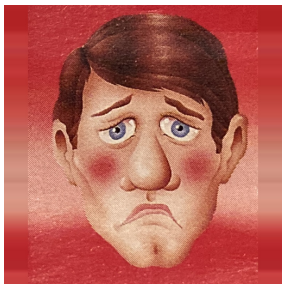
Max

La grande moustache de Max semble prête à éclater de rire. Il transforme même une fausse piste en souvenir amusant.

Classique

Cartes 19 à 24 / Les visages du jeu original, retrouvés autour du plateau.

19



Robert

Robert penche la tête sous sa mèche brune. Son regard songeur cache souvent la question qui va tout changer.

20



Anne

Anne fait danser ses boucles d'oreilles en racontant ses aventures. Elle aime les tables où l'on rit autant que l'on réfléchit.

21



Herman

Herman arbore deux touffes rousses et un sourire discret. Il garde ses intuitions pour lui jusqu'à la surprise finale.

22



Claire

Claire fleurit ses journées comme son chapeau jaune. Ses lunettes bleues ne laissent échapper ni un détail ni une occasion de plaisanter.

23



Philip

Philip sourit au milieu de sa barbe noire. Toujours partant pour une revanche, il fait durer les bons moments autour du plateau.

24



Alex

Alex relève sa petite moustache d'un sourire en coin. Il aime lancer une question toute simple et regarder le plateau basculer.

Femmes remarquables

Cartes 01 à 09 / Des laboratoires aux étoiles, des scènes aux sommets : 24 destins à découvrir.

01



Marie Curie

Ses recherches sur la radioactivité lui ont valu deux prix Nobel, en physique et en chimie.

02



Ada Lovelace

Elle a publié des notes sur la machine analytique de Charles Babbage, une étape dans l'histoire de l'informatique.

03



Katherine Johnson

Ses calculs ont contribué aux trajectoires des missions spatiales américaines.

04



Tu Youyou

Elle a contribué à la découverte de l'artémisinine, utilisée contre le paludisme, et reçu le prix Nobel de médecine.

05



Jane Goodall

Elle a étudié le comportement des chimpanzés à Gombe et défendu la protection de la nature.

06



Wangari Maathai

Fondatrice du mouvement de la Ceinture verte au Kenya, elle a reçu le prix Nobel de la paix.

07



Frida Kahlo

Cette artiste mexicaine a créé une œuvre personnelle marquée notamment par ses autoportraits.

08



Joséphine Baker

Chanteuse et danseuse devenue française, elle s'est engagée dans la Résistance pendant la Seconde Guerre mondiale.

09



Maya Angelou

Elle a écrit des récits autobiographiques et participé au mouvement des droits civiques aux États-Unis.

Femmes remarquables

Cartes 10 à 18 / Des laboratoires aux étoiles, des scènes aux sommets : 24 destins à découvrir.

10



Hedy Lamarr

Elle a mené une carrière au cinéma et co-inventé un système de communication à saut de fréquence.

11



Nina Simone

Elle a développé une œuvre musicale singulière et s'est engagée pour les droits civiques.

12



Mary Anning

Ses découvertes sur la côte anglaise ont contribué au développement de la paléontologie.

13



Amelia Earhart

Elle a été la première femme à traverser seule l'Atlantique en avion.

14



Bessie Coleman

Elle a appris à piloter en France et obtenu une licence internationale de pilote en 1921.

15



Junko Tabei

Elle a été la première femme à atteindre le sommet de l'Everest, en 1975.

16



Mae Jemison

En 1992, elle est devenue la première femme afro-américaine à voyager dans l'espace.

17



Valentina Tereshkova

En 1963, elle est devenue la première femme à voyager dans l'espace.

18



Sally Ride

En 1983, elle est devenue la première Américaine à voyager dans l'espace.

Femmes remarquables

Cartes 19 à 24 / Des laboratoires aux étoiles, des scènes aux sommets : 24 destins à découvrir.

19



Rosa Parks

Son refus de céder son siège dans un bus à Montgomery est devenu un symbole de la lutte contre la ségrégation.

20



Simone Veil

Elle a été la première présidente du Parlement européen élu au suffrage universel direct, en 1979.

21



Malala Yousafzai

Elle défend l'accès des filles à l'éducation et a reçu le prix Nobel de la paix en 2014.

22



Wang Zhenyi

Cette savante chinoise a travaillé en astronomie et en mathématiques au XVIIIe siècle.

23



Chien-Shiung Wu

Ses expériences ont joué un rôle majeur en physique nucléaire, notamment dans l'étude de la violation de la parité.

24



Mary Seacole

Née en Jamaïque, elle a apporté des soins et du soutien aux soldats pendant la guerre de Crimée.

Les Excentriques

Cartes 01 à 09 / Dans ce quartier, les idées sont aussi grandes que les caractères.

01



Oscar Biscotte

Visage très long, nez pointu et grandes oreilles.

02



Agathe Trompette

Visage rond, joues immenses et grand sourire.

03



Marcel Zigzag

Mâchoire carrée, sourcils froncés et petit nez large.

04



Bertille Boulon

Front large, menton pointu et lunettes en papillon.

05



Achille Pompon

Grosses oreilles, nez rond et petite moustache.

06



Sidonie Ficelle

Visage rectangulaire et regard à demi fermé.

07



Gustave Paprika

Bajoues, crâne dégarni et épaisse moustache rousse.

08



Pétronille Plume

Visage court et dent manquante.

09



Lucien Chardon

Grand front, long nez et petites lunettes.

Les Excentriques

Cartes 10 à 18 / Dans ce quartier, les idées sont aussi grandes que les caractères.

10



Ernestine Confetti

Grand menton, tresses rousses et taches de rousseur.

11



Raoul Mistral

Long visage et moustache aux pointes relevées.

12



Colette Crayon

Grands yeux en amande et petites oreilles décollées.

13



Anatole Pépin

Mâchoire large et grandes lunettes carrées.

14



Margot Caboche

Chignon haut et visage très effilé.

15



Ferdinand Patatras

Joues rondes et grand sourire édenté.

16



Apolline Pistache

Joues anguleuses et lunettes rectangulaires.

17



Marius Toupie

Visage étroit, grandes oreilles et nez rond.

18



Eugénie Miette

Long visage ridé et grosses paupières.

Les Excentriques

Cartes 19 à 24 / Dans ce quartier, les idées sont aussi grandes que les caractères.

19



Ninon Fracas

Visage court et large sourire aux dents manquantes.

20



Prosper Bidule

Joues creuses et barbe grise.

21



Hortense Pirouette

Joues rebondies et sourire plissé.

22



Basilette Carambole

Visage large et grands cheveux noirs.

23



Léopold Boucan

Visage très fin et petit bouc noir.

24



Isaline Faribole

Petit visage ridé et taches de rousseur.

Les Chrononautes

Cartes 01 à 09 / Montez à bord : les horloges déraillent, les machines à vapeur traversent le temps.

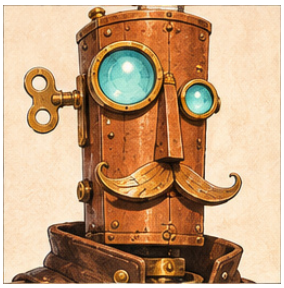
01



Alba Rivet

Humaine, peau brune, cheveux blancs et lunettes d'aviateur sur le front.

02



Nox Balancier

Automate de cuivre, tête rectangulaire et yeux de verre.

03



Sélène Astrolabe

Humaine, visage allongé et lunettes rondes.

04



Balthazar Fumée

Humain, visage rond et grosse moustache blanche.

05



Véra Sillage

Extraterrestre bleue, plusieurs yeux et petites antennes.

06



Milo Étincelle

Humain, grandes oreilles et casquette de mécanicien.

07



Oona Quartz

Humaine, cheveux blancs et petites lunettes.

08



Gaspérol Cuivre

Humain, mâchoire large et moustache relevée.

09



Pip Dynamo

Petit automate rond, yeux lumineux et ampoule sur la tête.

Les Chrononautes

Cartes 10 à 18 / Montez à bord : les horloges déraillent, les machines à vapeur traversent le temps.

10



Ysoria Comète

Extraterrestre violette aux grandes oreilles.

11



Théodore Rouage

Humain, long visage et lunettes rectangulaires.

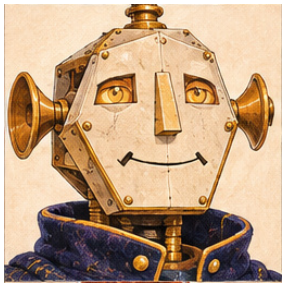
12



Lila Brume

Humaine, joues rondes et grand chapeau.

13



Céladon Clé

Automate à plaque faciale claire et oreilles de cuivre.

14



Zora Mirabilis

Humaine, cheveux argentés et pince-nez.

15



Archibald Piston

Humain, visage très fin et haut chapeau.

16



Junia Solstice

Humaine, cheveux noirs courts et tenue de vol.

17



Orso Vortex

Extraterrestre verte avec un monocle.

18



Éloi Fusée

Humain, peau brune et casque de vol ouvert.

Les Chrononautes

Cartes 19 à 24 / Montez à bord : les horloges déraillent, les machines à vapeur traversent le temps.

19



Maïa Pendule

Humaine, cheveux roux et lunettes ovales.

20



Tess Arc-en-Ciel

Humaine, peau brune et foulard sur les cheveux.

21



Octavius Fer

Humain, crâne dégarni et petite barbe blanche.

22



Iris Satellite

Extraterrestre rose aux yeux multiples.

23



Léonie Carbone

Humaine, petit visage ridé et béret corail.

24



Pétrus Orbital

Automate sombre, yeux lumineux et moustache de cuivre.

Les Lucioles

Cartes 01 à 09 / Quand les lanternes s'allument, le village des Lucioles s'éveille et les histoires commencent.

01



Zélie Soleil

Zélie fait pousser des tournesols jusque dans les bottes oubliées.

02



Papi Fenouil

Il distribue les nouvelles à vélo et connaît tous les raccourcis du village.

03



Mochi Menthe

Mochi cherche des pierres qui ressemblent à des nuages.

04



Naya Praline

Ses plans prévoient toujours une fenêtre pour regarder les étoiles.

05



Pio Biscotte

Pio compte les bonds de chaque caillou, puis recommence pour le plaisir.

06



Mamie Sésame

Elle invente une aventure différente chaque fois que la bouilloire chante.

07



Basile Cacao

Ses brioches ont des formes d'animaux que personne ne reconnaît tout à fait.

08



Yuzu Capucine

Elle garde les plus belles teintes d'automne dans un carnet à rubans.

09



Gaspard Pomelo

Gaspard redonne une seconde vie aux toupies et aux petits trains.

Les Lucioles

Cartes 10 à 18 / Quand les lanternes s'allument, le village des Lucioles s'éveille et les histoires commencent.

10



Tao Mirabelle

Il trace des cartes où les détours passent toujours devant une pâtisserie.

11



Ouma Marigold

Ouma connaît un refrain pour chaque météo, même la pluie de confettis.

12



Pippa Lilas

Elle transforme les coussins de la maison en montagnes moelleuses.

13



Nori Myrtille

Nori repère les meilleures flaques pour les grands sauts du dimanche.

14



Gustave Moka

Il teste ses inventions sur la colline en attendant la bonne bourrasque.

15



Suki Bergamote

Ses minuscules livres ont juste assez de pages pour une belle surprise.

16



Kofi Papaye

Il attend la nuit avec une couverture et un chocolat encore tiède.

17



Miette Pivoine

Elle ajoute une étoile sur chaque vêtement qu'elle répare.

18



Bobo Cannelle

Bobo donne un prénom à ses citrouilles et les encourage tous les matins.

Les Lucioles

Cartes 19 à 24 / Quand les lanternes s'allument, le village des Lucioles s'éveille et les histoires commencent.

19



Nana Vanille

Nana allume la première lanterne quand le ciel devient violet.

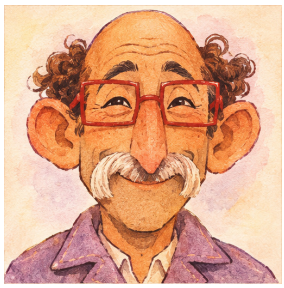
20



Tika Pistache

Ses bateaux de papier affrontent des vagues hautes comme une cuillère.

21



Paco Réglisse

Il reconnaît la porte de chaque voisin au son de sa sonnette.

22



Louna Grenadine

Louna prépare des sandwiches dont chaque étage raconte une histoire.

23



Django Noisette

Il trouve toujours un mot gentil, même pour les chaussettes dépareillées.

24



Griotte Tilleul

Elle cherche des trésors dans les cartons que tout le monde avait oubliés.

Les Inventeurs de merveilles

Cartes 01 à 09 / Dans l'atelier des merveilles, chaque invention commence par « et si… ? ».

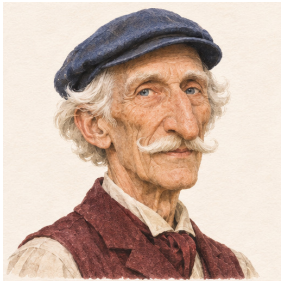
01



Alma Rivet

Alma construit des réveils qui attendent la fin des rêves avant de sonner.

02



Gaspard Volute

Gaspard invente des parapluies qui se replient avant de passer la porte.

03



Mina Boussole

Mina trouve le nord jusque dans les plans les plus désordonnés.

04



Basile Piston

Basile fait rouler ses machines à la force des bonnes idées.

05



Odette Quartz

Odette répare les horloges en écoutant les silences entre deux tic-tac.

06



Nino Ailette

Nino essaie ses ailes en papier chaque fois que le vent change d'avis.

07



Zora Bobine

Zora tisse des tissus qui gardent la chaleur des journées d'été.

08



Lucien Équerre

Lucien dessine des escaliers qui ménagent les genoux fatigués.

09



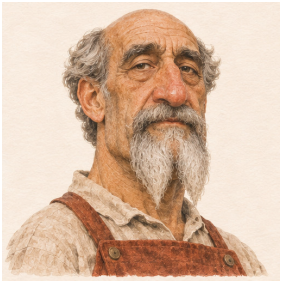
Dahlia Dynamo

Dahlia transforme les coups de pédale en lumière pour tout l'atelier.

Les Inventeurs de merveilles

Cartes 10 à 18 / Dans l'atelier des merveilles, chaque invention commence par « et si… ? ».

10



Marcel Lanternon

Marcel fabrique des lanternes pour retrouver les clés tombées sous les meubles.

11



Sumi Ressort

Sumi règle ses ressorts pour que les boîtes s'ouvrent sans faire sursauter personne.

12



Elias Pendule

Elias compte les minutes qu'on gagne en prenant le temps de réfléchir.

13



Véra Plume

Véra compose des encres dont les couleurs changent avec la lumière.

14



Octave Clé

Octave garde une clé pour chaque serrure, même celles qu'il n'a pas encore inventées.

15



Lila Sillage

Lila essaie ses petits bateaux dans les flaques après l'orage.

16



Achille Zinc

Achille récupère les pièces dont les autres ne savent pas encore quoi faire.

17



Nour Étincelle

Nour invente des interrupteurs assez grands pour être trouvés dans le noir.

18



Félix Compas

Félix dessine des cercles parfaits mais préfère les chemins de traverse.

Les Inventeurs de merveilles

Cartes 19 à 24 / Dans l'atelier des merveilles, chaque invention commence par « et si… ? ».

19



Maëlle Rosée

Maëlle arrose ses expériences comme on prend soin d'un jardin.

20



Anton Aubier

Anton construit des oiseaux en bois qui chantent quand on ouvre la fenêtre.

21



Yuna Lentille

Yuna polit des lentilles pour observer les détails qu'on oublie de regarder.

22



Samir Galet

Samir équilibre ses inventions sur le plus petit caillou de sa poche.

23



Hélène Mistral

Hélène teste les moulins les jours où les girouettes ne savent plus où donner de la tête.

24



Tao Luciole

Tao cherche une lumière assez douce pour lire sans réveiller les chats.

Les Gens du grand large

Cartes 01 à 09 / Au port des Longues-Vues, les histoires voyagent plus vite que les bateaux.

01



Capucine Marée

Capucine connaît les humeurs du port avant même que les mouettes se réveillent.

02



Balthazar Goémon

Balthazar raconte les tempêtes en gardant toujours une main sur sa tasse.

03



Mila Corail

Mila retrouve les filets perdus sans déranger les crabes qui s'y promènent.

04



Barnabé Sargasse

Barnabé cuisine la meilleure soupe entre deux escales imprévues.

05



Agathe Écume

Agathe répare les voiles en y cousant les souvenirs des traversées.

06



Nils Cabestan

Nils grimpe au mât pour annoncer une île, même quand c'est seulement un nuage.

07



Salomé Alizé

Salomé plie les cartes sans jamais égarer le chemin du retour.

08



Arsène Bâbord

Arsène distingue bâbord de tribord en regardant de quel côté se trouve son goûter.

09



Doria Perle

Doria collectionne les coquillages qui semblent avoir quelque chose à raconter.

Les Gens du grand large

Cartes 10 à 18 / Au port des Longues-Vues, les histoires voyagent plus vite que les bateaux.

10



Gustave Ancre

Gustave ancre le bateau là où le pain du port sent le meilleur.

11



Soline Nacre

Soline polit les hublots pour que chacun puisse voir la mer à sa façon.

12



Malik Ressac

Malik entend venir le ressac avant que les amarres se tendent.

13



Ysée Sirène

Ysée chante les noms des ports pour ne pas oublier ceux qui y attendent.

14



Robin Hublot

Robin surveille l'horizon, surtout lorsqu'un bateau promet des histoires neuves.

15



Inès Balise

Inès allume la balise un peu plus tôt quand le brouillard hésite à partir.

16



Marius Cormoran

Marius compte ses outils après chaque escale et découvre toujours une nouvelle clé.

17



Nora Flottille

Nora préfère les petits bateaux qui savent se faufiler entre les grandes aventures.

18



Achille Tangage

Achille marche aussi droit par gros temps que les autres au milieu du quai.

Les Gens du grand large

Cartes 19 à 24 / Au port des Longues-Vues, les histoires voyagent plus vite que les bateaux.

19



Awa Mousson

Awa abrite sous son parapluie toutes les nouvelles arrivées au port.

20



Théodore Sextant

Théodore demande leur chemin aux étoiles quand les cartes deviennent trop bavardes.

21



Yoko Varech

Yoko cultive un jardin d'algues dont elle garde jalousement les recettes.

22



Paco Gabier

Paco noue ses cordages si bien que même les secrets ont du mal à s'échapper.

23



Éléonore Brisante

Éléonore garde le phare ouvert pour les marins comme pour les visiteurs égarés.

24



Téo Bonvent

Téo donne aux bateaux des noms assez courts pour être criés dans le vent.

Les Veilleurs des étoiles

Cartes 01 à 09 / À bord du Petit Zénith, on veille sur les rêves autant que sur les étoiles.

01



Vega Amarante

Vega tient une serre où les fleurs s'ouvrent au lever des trois lunes.

02



Orion Cuivre

Orion répare les radios pour que personne ne se sente trop loin de chez soi.

03



Mira Satellite

Mira connaît les raccourcis entre les anneaux des petites planètes.

04



Atlas Nova

Atlas ramasse les météorites pour en faire des presse-papiers.

05



Lyra Solstice

Lyra règle les horloges des gares où les journées n'ont pas toutes la même durée.

06



Cosmo Flocon

Cosmo transforme les cartes du ciel en avions de papier interstellaires.

07



Sélène Pulsar

Sélène rassemble les messages qu'on envoie quand toute la station dort.

08



Nadir Comète

Nadir classe les comètes par la longueur des histoires qu'elles lui inspirent.

09



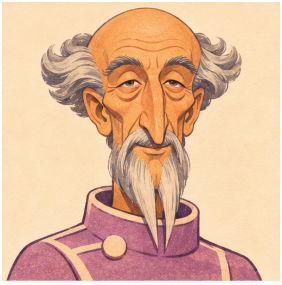
Astra Pollen

Astra cherche le premier jardin capable de pousser sous la lumière d'une autre étoile.

Les Veilleurs des étoiles

Cartes 10 à 18 / À bord du Petit Zénith, on veille sur les rêves autant que sur les étoiles.

10



Saturnin Halo

Saturnin collectionne les halos sans jamais enfermer la lumière.

11



Yuki Parallaxe

Yuki dessine les plans des fenêtres d'où l'on verra les prochaines aurores.

12



Rami Quasar

Rami écoute les vibrations du moteur comme d'autres écoutent de la musique.

13



Cassia Solaire

Cassia garde les souvenirs des mondes visités dans de petites boîtes légères.

14



Léo Astrolabe

Léo vérifie toujours qu'un hublot laisse assez de place pour admirer le ciel.

15



Iris Gravité

Iris fait danser des rubans pour repérer les courants d'air dans la station.

16



Boris Orbite

Boris gare les navettes avec une précision qui fait taire les bavards du quai.

17



Néa Boréale

Néa note chaque couleur nouvelle qui apparaît dans les aurores.

18



Félicien Filant

Félicien assure que les étoiles filantes passent plus vite lorsqu'on les regarde à deux.

Les Veilleurs des étoiles

Cartes 19 à 24 / À bord du Petit Zénith, on veille sur les rêves autant que sur les étoiles.

19



Zia Lointaine

Zia invente des jeux pour les traversées qui durent plus longtemps que prévu.

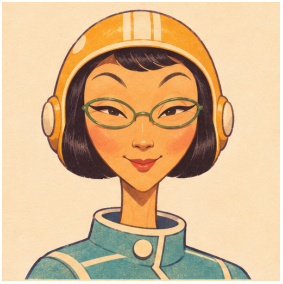
20



Archibald Néon

Archibald répare les enseignes des relais où les voyageurs échangent leurs histoires.

21



Rika Céleste

Rika pilote les navettes comme si chaque passager découvrait les étoiles pour la première fois.

22



Pavel Zénith

Pavel cultive une petite routine rassurante au milieu de l'immensité.

23



Estelle Équinoxe

Estelle ne confond jamais une étoile inconnue avec une étoile oubliée.

24



Sohan Météore

Sohan ramène de chaque escale une chanson que tout l'équipage finit par connaître.

Encore une dernière ?

La bonne question fait toute la différence.



Zélie Soleil



Papi Fenouil



Mochi Menthe

Le plaisir du jeu tient à peu de choses : un visage qu'on observe, un indice qu'on partage et cette seconde d'hésitation avant de se lancer.

À vous de faire tomber les bonnes cartes.

Ouvrez votre prochaine table :
quiestce.digitalnoodlebakery.fr

Captures réalisées dans une partie de démonstration du jeu. Noms de joueurs de démonstration. Classique : photographies des cartes fournies par l'utilisateur, redressées et recadrées. Les portraits des huit autres collections et la table ont été produits avec un outil de génération d'images, puis préparés pour le jeu. Collection Les Lucioles : direction originale, sans reproduction de la signature d'un artiste.

Typographies : DynaPuff, Patrick Hand et DM Sans, sous licence SIL Open Font License. Marque DNB Play : identité fournie par le projet. Les noms et visages classiques sont présentés dans la collection de référence photographiée ; aucune affiliation à une marque de jeu tierce n'est revendiquée.