



one missed call*

*Un appel en absence

ONE MISSED CALL – SECRET HITS EDITION

Copyright © 2016 par Caroline Hobbs

Un merci tout particulier aux participants du kickstarter de Downfall. Merci d'avoir rendu la publication de ce jeu possible. <3

Un appel en absence, traduction par Matthieu B avec l'aimable autorisation de Marc Hobbs.

Relecture de la VF par Macalys qui anime le génial podcast [Cosmodés](#)

RÉSUMÉ

Un appel en absence est un story game pour deux joueurs à propos d'êtres aimés séparés par la distance, s'éloignant l'un de l'autre ou se rapprochant.

Deux personnes jouant des personnages, assises dos à dos pendant la partie. Il faut 30 à 60 minutes pour le jeu et y jouer. Faites de votre mieux pour jouer dans un endroit silencieux, loin de tout bruit qui pourrait rendre vos échanges désagréables.

Assurez-vous que chaque joueur ait à sa disposition une **feuille de personnage** et une liste de **phrases clés**.

CRÉER LES PERSONNAGES

Nos personnages entretiennent une relation amoureuse, platonique ou familiale à distance. Ils essaient de maintenir ce lien malgré la distance.

Nous allons collaborer pour créer notre relation, établir ce qui nous différencie le plus, et décider de la distance qui nous sépare. Nous aurons chacun des réponses différentes pour établir ce qui nous différencie le plus, mais nous devons collaborer et créer des différences qui nous conviennent à tous les deux.

En revanche, tu dois décider seul la raison pour laquelle tu aimes l'autre personnage et si tu souhaites que ton personnage se rapproche ou s'éloigne de l'autre.

Exemples

Relation : frère et sœur, couple, amis, etc...

Notre plus grosse différence : croyance, richesse, célébrité, etc...

La distance qui nous sépare : d'un bout à l'autre d'un pays, dans des écoles différentes, sur différentes planètes, etc...

Je t'aime car : tu es ma famille, tu me respectes, tu es si gentil(le)

Nous partageons ces informations, sauf pour notre souhait de nous rapprocher ou de nous éloigner.

FEUILLE DE PERSONNAGE

MON NOM

NOTRE RELATION (réponse commune)

NOTRE PLUS GROSSE DIFFÉRENCE (réponses différentes)

LA DISTANCE QUI NOUS SÉPARE (réponse commune)

JE T'AIME CAR (réponses différentes)

Secrètement, choisis si :

JE VEUX QUE NOUS NOUS RAPPROCHIONS

OU

JE VEUX QUE NOUS NOUS ÉLOIGNIONS

NOUS JOUONS ASSIS DOS À DOS

PHRASES CLÉS

Quand tu prononces une de ces phrases, coches la case :

- Je t'aime
- Désolé, je ne pourrai être là
- Je ne peux pas venir
- Tu te souviens la fois où ... ?
- Ca fait si longtemps
- Tu aurais dû être là
- Désolé, tu me manques
- Ce n'était pas ma faute
- A bientôt, je l'espère
- Je te parlerai bientôt
- J'aurai aimé que tu sois là

Coche une phrase clés lorsque tu ...

- l'utilise dans une conversation
- l'utilise dans un message répondeur
- tu laisses un appel en absence

Ne dis pas à l'autre joueur lorsque tu auras coché toutes les phrases clés.

COMMENT JOUER

Après avoir créé les personnages, nous jouons pour voir leurs liens se resserrer ou se désagréger. Nos personnages n'interagissent pas physiquement. Au lieu de cela, leurs vies et leur relation vont se révéler au travers de leurs conversations téléphoniques.

Chaque joueur possède une liste de **phrases clés** qu'il pourra utiliser pendant la partie. Lorsque ton personnage dit une phrase, coche la case correspondante. Tu peux utiliser plusieurs **phrases clés** lors d'un même appel si tu le souhaites. Tu peux même répéter plusieurs fois une même phrase, mais cela n'a aucun impact en terme de mécanique.

Tu peux varier le rythme et le ton de ces phrases, mais tu dois les prononcer en respectant chaque mot dans l'ordre.

La partie ne peut se terminer que lorsqu'un joueur aura utilisé toutes ses **phrases clés** (mais la partie ne se termine pas toujours immédiatement). Ne révèle pas à l'autre joueur quand tu auras coché toutes tes **phrases clés**.

LES APPELS TÉLÉPHONIQUES

Les appels sont très simples. Un personnage passe un appel, et l'autre personnage choisit de répondre ou non. Voici un bref résumé montrant à quoi ressemble les appels dans **Un appel en absence** :

l'Appelant

Passe un appel

l'Appelé

Prend l'appel → nous jouons la conversation

ou

Manque l'appel → **l'Appelant**

Laisse un message sur le répondeur

ou

Laisse un appel en absence → **l'Appelé**

Raconte une anecdote

Le personnage qui passe l'appel est **l'Appelant**, et l'autre personnage est **l'Appelé**. Nous alternons à tour de rôle, de scène en scène.

PASSER UN APPEL

Lorsque nous sommes enfin prêts à jouer, nous nous asseyons dos à dos. Et nous restons dos à dos pour le reste de la partie.

Quand tu es prêt à passer ton premier appel, explique qui est l'autre personnage pour toi et pourquoi tu l'appelles. Dis "beep, beep" et débute l'appel.

L'appelant : "J'appelle mon frère Tom car son équipe favorite vient de perdre la partie et je veux le taquiner à ce sujet. Beep, Beep "

Il ne doit pas y avoir de discussion sur qui appelle en premier, ni d'ordre à respecter. Nous laissons le doute planer sur qui va faire le prochain appel.

Nous restons dos à dos. Le joueur appelé peut choisir de **Prendre l'appel** ou de **Rater l'appel**.

EST CE QUE TU PRENDS L'APPEL ?

Quand un joueur passe un appel, l'autre joueur peut choisir de **Prendre l'appel** ou de **Rater l'appel**.

Prendre l'appel

Dis "Salut" ou ce que tu veux. Ensuite nous jouons ensemble l'appel, comme si nos personnages étaient au téléphone.

Coche les phrases clés que tu prononces pendant la conversation.

Nous jouons l'appel jusqu'à ce que l'un d'entre nous raccroche.

Rater l'appel

Si tu ne prends pas l'appel, dis "Ton appel atterrit sur mon répondeur".

N'explique pas pourquoi tu rates l'appel.

L'appelant choisit ensuite soit de **Laisser un message**, soit de **Laisser un appel en absence**.

SI TU NE PRENDS PAS L'APPEL

Si l'autre joueur ne prend pas ton appel, tu dois **Laisser un message** ou **Laisser un appel en absence**.

Laisser un message

Joue ton personnage qui laisse un message sur le répondeur de l'autre.

Tu peux utiliser les **phrases clés** lorsque tu laisses un message. Si tu le fais, coche les **phrases clés** comme d'habitude.

Mets fin à l'appel quand ton message est terminé

Laisser un appel en absence

Tu peux choisir de ne pas laisser de message. Dans ce cas, tu laisses un appel en absence. Dis "Tu as un appel en absence".

Le personnage qui n'a pas pris l'appel raconte alors une expérience partagée par les deux personnages.

Quand tu ne laisses pas de message, cela représente votre relation qui se désagrège.

Coche une de tes **phrases clés** (tu n'as pas à prononcer la phrase)

TERMINER LA PARTIE

Quand un joueur a coché toutes ses phrases clés, il ne peut plus appeler ou recevoir d'appel. L'autre personnage peut continuer à appeler, mais ses appels iront toujours sur le répondeur ou apparaîtront comme des appels en absence. La règle des appels en absence continue de s'appliquer : si tu ne peux pas prendre l'appel, tu dois raconter une expérience partagée.

La partie s'achève quand aucun appel n'a pu être passé pendant 3 minutes ou lorsqu'un des joueurs se lève et se retourne. Attendre les 3 minutes peut être un moment d'introspection. Se lever et faire face à l'autre joueur peut symboliser la fin de partie. C'est à toi de décider quand et comment terminer la partie.

EPILOGUE

Quand la partie est terminée, chaque personnage raconte un court épilogue révélant ses sentiments à propos de cette relation à distance.

Chaque épilogue est prononcé comme un bref monologue en face à face. Dans ton épilogue, décide si tu veux te rapprocher ou t'éloigner de l'autre. Celui qui a épuisé ses phrases clés en premier débute.