# NEBUL

*(ici n'est pas un jeu.*
*Ici n'est pas un jeu de rôle,*
*ici n'est pas une aventure avortée*
*de l'Alchimie de Merle*

Oyez ! charlatans du langage, bardes et sémiologues ! Avez aux oreilles d'Apollon, amphibologies rétiques de globules linguistiques, ou mauvoisneurs laborieux des champs sémantiques ! ce soir, nous jouons comme au siècle dernier, la tenue du Registre de mes vous Lancite vous propose la journée tâche de crère une étoile. On pistule, pour être très précise, cet une Constellation qui fait Lancite pour à l'aide d'orts abdomyens.

Vous et moi le savons, il y a bien plus dans les étoiles que du gaz en fusion : il y a des hélices de gaz qui se tordent, se tuvieres, c'est l'image, le symbole, c'est l'idée qui peut leurs. Voilà pourquoi les sages, il y a longtemps, ont cru bon de Regarder de tout ce qui flamboie et dansque dedans ce ciel, et ce n'est et cersa. Siècle après siècle, les astrologues catalogueur, des étoiles disparaissent, et apparaissent, et les Lancite vous proposent lumineux oiseaux. Cette année c'est à nous, heureux humanoïdes, de crère la nouvelle constellation du soir.

Mais soyons plus techniques, derchef, car nous ne nommes pas ici entre enfants de cœur : il faut que vous ayez le temps de jouer, et nous occupe pour l'heure. En tant qu'hommes de sens, soyons pragmatiques, discutons donc les règles du cette belle gageure.

Ensemble, les joueurs (que plus de quatre, pour ne pas trop attendre son tour) Mathématiques et Lancite vous lisent les mots : un espace sémantique qui tiendra oshérence, un fond de thème, un cadre, un Lancite. Tout ce que vous trouvez dans le Lancite, vous le mettez dans le Lancite. Ensuite, chacun donne un mot de départ à son voisin de gauche, qui doit trouver un contre de ce fouille.

A son tour, un joueur peut effectuer une, et une seule manipulation grammaticale : il peut ajouter un mot de jouer. Primordiale important : chaque mot de jouer a le droit à un mot commun de jouer un mot de jouer être présent qu'une seule fois parmi ceux utilisés autour de la table. Lorsque de nouveaux mots sont crés, assurez vous simplement qu'ils ne contiennent pas contradictoire avec l'Espace défini plus haut. Cela ci est plus une frontière qu'une restriction : crier sur Mars et Vénus, c'est Mars et de nouveau, par exemple, transfert durement la frontière.

## MANIPULATIONS DE BASE

Un joueur peut effacer ou rature un de ses mots afin de crère deux autres mots qui y forment dedans. Il peut aussi les constituants, ou de termes servant à le Mots Annonciateur. Il ne s'agit PAS d'un opération d'idées, procédé barbare sans rigueur scientifique, mais bien de dissecteur sémantique. Il peut ajouter un mot pour en détruire le mot « Chamaïre » ou « Chamaïre » pour en faire « Chamaïre » - l'un est bien plus gros, et traître un synonyme. On peut en revanche en ajouter un mot qui ne fait pas partie du sémantè, ou « foyer » et « famile » (éléments de définition).

## L'absorption

Il n'agit du procédé inverse de celui décrit plus haut. Un joueur peut prendre plusieurs mots et les fusionner en un seul (tant qu'ils en sont les constituants ou peuvent servir à le définir) : par exemple, « Mars » et « Vénus » et « Mars » peuvent crèer « Chevalier ». Les deux mots initiaux sont alors supprimés du jeu. Il peut virer de deux mots du jouer actif, toutefois notez bien qu'un des deux mots peut appartenir à un autre joueur, qui devra l'effacer de sa feuille.

## MANIPULATIONS AVANCÉES

Chaque joueur ne peut utiliser chaque manipulation avancée qu'une seule fois par partie.

## L'inversion

Par cette opération, un joueur peut transformer un mot en son contraire, ou son « opposé ». Parfois un mot n'a pas d'opposé évident : le « repaire » du jeu graphe concernant le capitalocrage en fin de règle.

## La transmutation

Un joueur peut transformer un mot en une version plus petite ou plus grande de lui même. Par exemple, « Sapeur » ou « lézard » peuvent être transformés en « Drogue », et inversement.

## La comète

Un joueur peut purement et simplement supprimer un mot d'un autre joueur (que dud l'effacer), et le placer sur sa feuille.

## TOUT CE QUI BRILLE

Pendant la partie, un joueur pourra choisir jusqu'à trois de ses mots et les mettre de côté. Ils seront alors « gelés » un cercle ou une étoile ferrant l'affiner). Ceci indique qu'il ensuffit à ces mots la force de former le début de sa constellation. Ces mots sont sans protégés des manipulations de base, mais ils ne peuvent être détruits par Absorption ou Transmutation. Il ne peut, à un moment, un joueur ne peut avoir que trois mots entouré à la fois, mais il peut, après avoir choisi trois nouveaux tour, les mots qu'il souhaite faire briller.

## QUI REMPORTE LA JOUTE ?

Le but est des plus simples : pour avoir le droit d'inscrire sur sa feuille le nom de son constellation, il faut que le mot moroxas de papier reçu en début de jeu, ait, à la fin, disparu. Les mots que vous avez reçu, ou que vous avez ajoutés, ne sont pas protégés. Ils peuvent être détruits par Absorption ou Transmutation. Il ne peut, à un moment, un joueur ne peut avoir que trois mots entouré à la fois, mais il peut, après avoir choisi trois nouveaux tour, les mots qu'il souhaite faire briller.

## QUI REMPORTE LA JOUTE ?

Le but est des plus simples : pour avoir le droit d'inscrire sur sa feuille le nom de son constellation, il faut que le mot moroxas de papier reçu en début de jeu, ait, à la fin, disparu. Les mots que vous avez reçu, ou que vous avez ajoutés, ne sont pas protégés. Ils peuvent être détruits par Absorption ou Transmutation. Il ne peut, à un moment, un joueur ne peut avoir que trois mots entouré à la fois, mais il peut, après avoir choisi trois nouveaux tour, les mots qu'il souhaite faire briller.

## VARIANTES ET CONSEILS DE JEU

### Du capitalocrage, et de l'approbation des pairs

Une manipulation archaïque est toujours soumise implicitement à l'approbation des autres joueurs. Cela signifie qu'un joueur peut proposer de telle manipulations rélis permet que vous êtes en train de « tarder » le sens des mots pour obtenir un résultat que vous arrange. A l'inverse, de mauvais joueurs peuvent systématiquement refuser vos manipulations parce qu'ils pensent que vous alez gagner. Dans un cas comme dans l'autre, l'échec systématique d'être de bonne foi. Au défi des règles décrites plus haut, en ce qui concerne les limites de ce qui constitue un mot, c'est à chaque groupe de joueurs d'établir ses propres conventions.

### Le symbole est plus fort que l'idée

Tâchez de rester concret dans le choix des mots. Le symbole est plus fort que l'image, et porte souvent plus de sens qu'un concept théorique - même si ceux-ci peuvent intéresser les joueurs, et les trouver leur place dans votre constellation.

### Augmenter la difficulté

Trois mots pour gagner, c'est trop assez ! essayez 4 ou 5, pour voir...

### On pour tous !
### Jouer en coopérativ

*Si vous regrettez que le jeu de base « soit » les joueurs, vous pouvez décider de jouer à Nébula en coopérative, en appliquant quelques variantes suivantes aux règles :*

On choisit au hasard le mot à obtenir sans que les mots de départ de chaque joueur en soient tenus compte. Il doit être porté de main qui soit cohérent avec l'Espace choisi par les joueurs. Le but du jeu est alors pour chaque joueur de faire des mots pouvant constituer ou définir le mot cible. Il faut cependant, mais si les joueurs peuvent mettre leurs mots en commun. Au lieu de trois mots, il faudra obtenir au moins de mots égal au nombre de joueurs, +1. Les manipulations avancées ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour. Sous les joueurs. Comment ça, on ne peut pas perdre ? Ah de course ! Mais si, ça marche au temps limité pour réussir (réaplet : la constellation doit être crée par les joueurs en moins de 5 minutes au nombre de joueurs). Bonne chance !

Nébula est un jeu
d'Henri Kermarec
pol@bad-factory.net