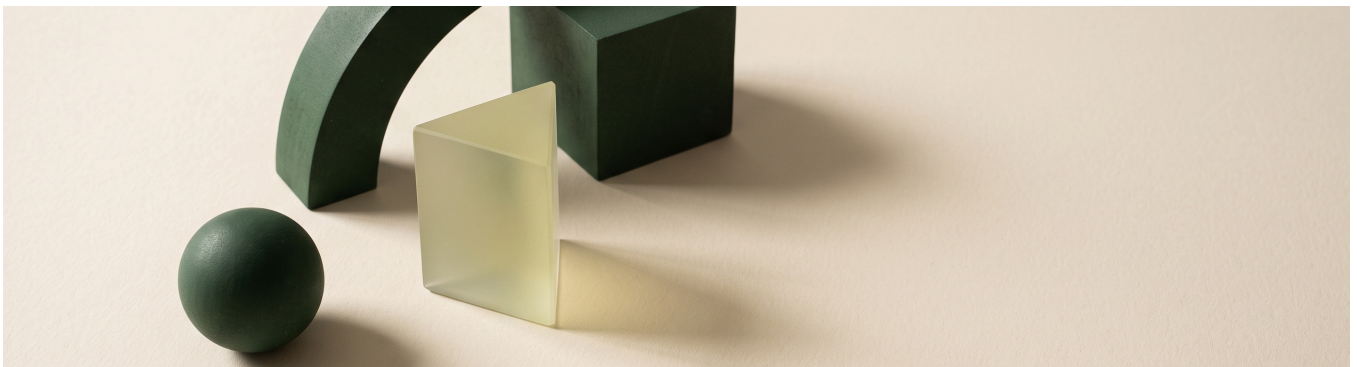


PATTERN LAB / COOPERATIVE FOLIO 02

The Glasshouse Relay

Un microjeu coopératif sur papier pour deux



La serre collective a fermé pour la soirée. Quatre plateaux de semis doivent être déplacés et le système d'arrosage doit recevoir un nouveau code. Vous travaillez dans deux parties du bâtiment, reliés par radio : une personne possède les registres, l'autre les instructions. Préparez ensemble la serre pour les bénévoles de demain. Il n'y a ni urgence ni chronomètre.

Exactement 2 personnes / Manche 1 complète / Sans découpage

Dans cette édition gratuite, le Gardien reçoit la page 2 et le Messenger la page 3. Posez les indices de la page 4 et la réponse de la page 5 face cachée. Toute la première manche est incluse, avec indices et solution.

Choisissez chacun un rôle et gardez-le. Vous pouvez parler librement, lire les indices à voix haute et dessiner sur du papier vierge, mais ne montrez ni ne passez vos feuilles de rôle à votre partenaire.

Imprimez en recto seul, à 100 % / taille réelle, sur le papier correspondant. Les niveaux de gris conviennent. Prévoyez deux crayons et du papier. Ni découpage, pliage, dés, application ou connaissance extérieure ne sont nécessaires.

01 / A / GARDIEN

Ranger les plateaux

Votre inventaire contient quatre plateaux. Placez-les aux positions 1-4, chacun exactement une fois. Votre partenaire possède les règles d'expédition ; demandez-lui les informations utiles.

Plateau	Masse (unités)	Porte
FERN	1	1
MOSS	2	16
REED	3	4
WREN	4	13

FERN, MOSS, REED et WREN sont des codes arbitraires. Aucune connaissance de l'anglais ou du jardinage n'est nécessaire.

Ordre des plateaux, positions 1-4 :

Conservez l'ordre et l'inventaire. La porte du TROISIÈME plateau est le départ de la manche 2.

01 / B / MESSENGER

Ranger les plateaux

Votre partenaire possède les valeurs de l'inventaire. Lisez ces règles et convenez d'un ordre, de la position 1 à la position 4.

1. REED se trouve immédiatement avant FERN.
2. MOSS se trouve quelque part après WREN.
3. Les masses des deux premiers plateaux totalisent 4 unités.

Ordre des plateaux, positions 1-4 :

Conservez l'ordre et l'inventaire. La porte du TROISIÈME plateau est le départ de la manche 2.

Notes communes

Indices facultatifs

Lisez uniquement l'indice suivant de la manche en cours. Les deux joueurs peuvent le lire. Arrêtez-vous dès que vous avez une idée.

1 / Ranger les plateaux

Indice 1. Quelles deux masses différentes peuvent totaliser 4 ?

Indice 2. Ce sont celles de FERN et REED. Appliquez leur règle d'ordre, puis placez l'autre paire.

Il s'agit d'un jeu unique de trois manches aux réponses fixes, conçu pour une première partie. Rejouer ne change pas les réponses. L'édition gratuite est la manche 1 du jeu complet, pas une énigme supplémentaire.

Usage personnel et dans vos propres séances internes de groupe autorisé. Vous pouvez imprimer des copies pour les participants. Ne revendez pas, ne publiez pas et ne redistribuez pas les fichiers. Téléchargement numérique ; aucun objet physique n'est expédié.

Texte et couverture réalisés avec l'aide d'une IA. Les diagrammes suivent les règles indiquées. Les réponses ont été vérifiées par énumération ; aucun test indépendant avec des joueurs n'a été effectué. Les traductions n'ont pas été relues par des locuteurs natifs. Pour tout problème de fichier ou d'achat, utilisez l'assistance proposée sur votre reçu itch.io.

Ranger les plateaux

REED / FERN / WREN / MOSS

Seules les masses 1 et 3 totalisent 4 : la première paire est FERN et REED. REED précède immédiatement FERN, donc l'ordre commence par REED, FERN. Restent WREN, MOSS, car MOSS vient après WREN. Chaque plateau apparaît une fois. Le troisième est WREN, dont la porte est le 13.

Première expédition terminée : les plateaux sont prêts. Cette manche gratuite s'arrête ici. Le jeu complet poursuit avec le parcours et le système ; il inclut cette même première manche.

Notes communes