LE ROYAUME INTÉRIEUR

Catalogue des entrées et amorces

245 entrées · Plus de 5 000 lectures pour réfléchir



Les Facettes du temps

Choisir sa première Traversée 02

Amorces, cinéma, animés et aventures 03

Mythologies 04

Civilisations et parcours historiques 05

Sages, mondes cachés et autres parcours 06

Ce que les parcours transmettent 07

Choisir sa première Traversée

Dans L’OA, le jeu de stratégie ouvre sur des récits, des cultures et des ateliers de création.

Les entrées

Choisissez votre point de départ selon votre envie. Une aventure originale, un film, une figure historique ou un monde caché donnent chacun une autre couleur à la partie.

Les amorces

Lisez quelques lignes avant le premier coup. Une mission ou une question donne du sens au trajet du Gardien et peut ouvrir une discussion à son retour.

Les Portes de l’OA

Jouer pour découvrir la Traversée, Comprendre pour explorer les mécanismes du jeu, Traverser pour rencontrer des cultures et Créer pour prolonger la partie par un récit ou une composition.

Les niveaux de jeu

I · La Traversée

Libérez les six cristaux de votre Gardien, gagnez la Grande Forge et revenez à votre case de départ.

1.5 · Le défi du retour
Annoncez votre nombre de coups, puis adaptez votre trajet.

II · La Clef

Apprenez à lire la géométrie du plateau et à anticiper les chemins ouverts par les pièces.

2.5 · Les figures de la Forge
Tracez des figures géométriques avec vos compagnons.

III · Le Royaume variable

Faites entrer les pièces éjectées en réserve et préparez leur retour sur une case autorisée.

3.5 · La Renaissance des pions
Unissez deux pions adverses pour ramener une pièce capturée.

IV · L’Émergence

Composez votre stratégie dès l’entrée des pièces sur un plateau qui commence vide.

4.5 · Les Deux Destins
Rejouez une Mémoire en changeant le premier coup.

V · Le Chronographe qui remonte le temps

Sauvegardez une Mémoire et, si l’occasion se présente, rejouez à partir de cet instant.

5.5 · Le Choix du présent
Décidez à deux de rouvrir une Mémoire ou de poursuivre la partie.

Explorer l’Univers
Découvrir les niveaux
Ouvrir le Chronographe

Amorces et aventures

Choisissez une amorce selon votre public ou un univers qui vous donne envie de jouer.

Par public · 4

- L’Île volante aux messages secrets
- Les Archives interdites du monde
- Les Voix du monde
- Maîtriser le retour

Aventures originales · 15

- Le Dernier Phare
- La Bibliothèque des histoires effacées
- Le Conseil des six royaumes
- Les Passeurs de rêves
- La Cité qui avait oublié demain
- Le Jardin des graines inconnues
- Les Messagers du premier contact
- L’Archipel des promesses
- Les Artisans du monde réparé
- Le Musée des objets sans voix
- Le Train des destinations oubliées
- Les Navigateurs du vivant
- Les Veilleurs du volcan
- La Malle des voix lontan
- Les Routes de l’océan Indien

Cinéma · 23

- Inception
- Matrix
- Total Recall
- Le Cinquième Élément
- Les Mondes engloutis
- TRON : L’Héritage
- Retour vers le futur
- Le Voyage de Chihiro
- Le Magicien d’Oz
- Stargate
- Mission : Impossible
- Apollo 13
- Jurassic Park
- Alien
- The Thing
- Ocean’s Eleven
- Dark City
- Minority Report
- Jumanji
- Pirates des Caraïbes : La Malédiction du Black Pearl
- Labyrinthe
- Dune
- Ready Player One

Mangas et animés · 26

- Fullmetal Alchemist: Brotherhood
- Hunter × Hunter – Greed Island
- Le Château dans le ciel
- Digimon Adventure
- Frieren
- One Piece
- Naruto
- Demon Slayer
- My Hero Academia
- Dr. Stone
- World Trigger
- Log Horizon
- Sword Art Online
- Fairy Tail
- Pokémon
- Ranking of Kings
- Nausicaä de la Vallée du Vent
- Princesse Mononoké
- Le Garçon et la Bête
- Suzume
- Le Voyage de Chihiro
- Death Note
- L’Attaque des Titans
- Vinland Saga
- Steins;Gate
- The Promised Neverland

Mythologies

Partez à la rencontre de figures et de récits du monde entier qui donnent un sens nouveau à la Traversée.

Guan Di à Brahma

- Guan Di
- Confucius
- Lao-Tseu
- Shenlong
- Chang’e
- Erlang Shen
- Le Dragon Jaune
- Pangu
- Yu le Grand
- Amaterasu
- Susanoo
- Ganesha
- Shiva
- Aditi
- Agni
- Les Ashvins
- Bhumi
- Brahma

Chandra à Minerve

- Chandra / Soma
- Krishna
- Durga / Dourga
- Indra
- Kali
- Le Phœnix
- Vishnu
- Athéna
- Zeus
- Artémis / Diane
- Héphaïstos
- Prométhée
- Iris
- Hermès
- Hadès
- Perséphone
- Janus
- Minerve

Anubis aux Porteurs

- Anubis
- Thot
- Râ
- Odin
- Thor
- Cernunnos
- Anansi
- Mami Wata
- Shango
- Quetzalcóatl
- Viracocha
- Pachamama
- Maui
- Pélé
- Le Royaume de La Fournaise
- Le Piton des Neiges
- La Vierge Noire
- Les Porteurs de mémoire

Ouvrir les Mythologies

Envie d’un premier voyage ? Suivez Anansi dans un récit d’Afrique de l’Ouest, découvrez Amaterasu au Japon ou explorez le Royaume de La Fournaise à La Réunion.

Civilisations et histoire

Entrez dans l’histoire par une figure, un événement ou un récit de mémoire réunionnais.

Parcours historiques · 13

- Le métissage créole réunionnais
- Les chemins de la liberté
- L’Atlantide
- Le marronnage à Bourbon – XVIIIe–XIXe siècles
- La Révolution française
- Les droits des femmes – Des voix pour l’égalité
- Saint-Leu 1811 – Les voix qui refusent l’oubli
- L’engagisme à La Réunion – XIXe–début du XXe siècle
- L’abolition de l’esclavage – 1848
- L’Endurance
- La Résistance
- Cuba 1962
- L’abolition de la peine de mort – La justice sans retour

Sages de Chine · 4

- Confucius
- Lao-Tseu
- Sun Tzu
- Zhuangzi

Civilisations · 1 à 26

- Ashoka
- Hatchepsout
- Cyrus
- Mansa Moussa
- Pachacútec
- Auguste
- Wu Zetian
- Akbar
- Charlemagne
- Saladin
- Gengis Khan
- Nzinga Mbande
- Tokugawa Ieyasu
- Pierre le Grand
- Catherine II
- Sejong le Grand
- Shaka Zulu
- Moctezuma Ier
- Sundiata Keïta
- Meiji
- Soliman
- Élisabeth Ire
- Kamehameha Ier
- Samory Touré
- Toussaint Louverture
- Haïlé Sélassié

Civilisations · 27 à 51

- Rani Lakshmibai
- Périclès
- Alexandre le Grand
- Cléopâtre VII
- Hannibal Barca
- Constantin Ier
- Théodora
- Justinien Ier
- Frédéric II
- Jeanne d’Arc
- Henri IV
- Napoléon
- Nelson Mandela
- Hammurabi
- Ramsès II
- Darius Ier
- Chandragupta Maurya
- Trajan
- Boudicca
- Zénobie
- Seondeok
- Jayavarman VII
- Gajah Mada
- Tamerlan
- Simón Bolívar

Ouvrir les Civilisations

Sages et mondes cachés

Explorez un monde légendaire, suivez un sage ou interrogez le vivant, le temps et le cosmos.

Sages et Transmetteurs

- Siddhartha Gautama
- Mohandas K. Gandhi
- Mère Teresa
- Socrate
- Épictète
- Hypatie
- Djalâl ad-Dîn Rûmî
- Rabindranath Tagore
- Martin Luther King Jr.
- Wangari Maathai
- Jésus de Nazareth · Yeshua
- Muhammad · Mahomet
- Marie
- Moïse
- Abraham
- Maître Saint-Germain
- El Morya

Mondes cachés · 1 à 18

- Atlantide
- Lémurie
- Mu
- Ys
- Hy-Brasil
- Dwarka engloutie
- Shambhala
- Agartha
- Shangri-La
- Mont Penglai
- Iram aux Colonnes
- Aztlán
- Le Douat
- Xibalba
- Yomi
- Hel
- L’Hadès
- Irkalla

Mondes cachés · 19 à 36

- Avalon
- Tír na nÓg
- Les Champs Élysées
- Le Palais du Roi-Dragon
- Le Royaume des Nāgas
- L’Île des Bienheureux
- Asgard
- Le Mont Olympe
- Le Mont Meru
- Svarga
- Takamagahara
- Les Neuf Cieux
- Le Royaume de La Fournaise
- Le Royaume du Piton des Neiges
- La Forêt des Brumes de Bébour
- Le Cirque des Mémoires
- La Cité sous l’océan Indien
- Le Labyrinthe intérieur

Autres parcours

- Le Tissage du vivant
- Les Facettes du temps

Chronographe

- L’Atelier des récits
- Le Plateau sonore · Le plateau qui s’écoute

Niveaux intermédiaires

- 1.5 · Le défi du retour
- 2.5 · Les figures de la Forge
- 3.5 · La Renaissance des pions
- 4.5 · Les Deux Destins
- 5.5 · Le Choix du présent

Les 245 entrées reprennent les catalogues par rubrique. Le Voyage de Chihiro et l’Atlantide figurent dans deux rubriques. Les ateliers et niveaux intermédiaires sont présentés en complément.

CATALOGUE DES AMORCES

Au-delà de la partie

Des questions à se poser, des pensées à partager et des valeurs à mettre en pratique.

5 256

LECTURES DE QUESTIONNEMENT

Dans 73 parcours de cinéma, d’animation, d’aventure et d’histoire, les 36 symboles ouvrent chacun une lecture enfant et une lecture adulte.

36

Pensées de l’OA

Chaque symbole de la planche officielle porte une phrase à relire après la partie ou à partager autour du plateau.

36

Repères de valeurs

Amitié, courage, écoute, justice, responsabilité… Chaque symbole donne un point de départ pour parler de ce que l’on a vécu.

7

Citations sourcées

Sept extraits relevés dans deux parcours réunionnais, sur le métissage créole et Les Chemins de la liberté.

Après le retour du Gardien, choisissez un symbole. Lisez sa question, repensez à un moment de la partie et découvrez ce que les autres en ont retenu.

Périmètre du comptage. Les 5 256 lectures correspondent à 73 parcours × 36 symboles × 2 versions. Certaines formulations reviennent dans plusieurs parcours. Les chiffres des pensées et des valeurs concernent la planche officielle. Les sept citations concernent les deux parcours nommés ci-dessus.

Le métissage créole

Les Chemins de la liberté

Les Facettes du temps