

Un jeu créé par
Alban Alnot,
Ruddy Ardouin,
Julien Griffon et
Xavier Violeau



 30'
 2-4
 10+

BIENVENUE DANS LE MONDE DU CINÉMA !

Dans Faux Raccords, vous prenez le rôle de jeunes réalisateurs de films à succès. Les studios E2C ont pensé conjuguer vos talents pour créer une œuvre cinématographique qui rentrerait dans l'histoire du septième art... mais rien ne se passe comme prévu : guerre d'ego, excès en tous genres, caprices de stars font de cette année passée ensemble un joyeux naufrage cinématographique. C'est dans ce chaos que vous réunissez votre équipe et espérez monter le film du siècle... À vous de jouer !

Ce livret de règles vous propose de découvrir le jeu grâce à une **première partie en mode tutoriel**. Après cette première partie, vous pourrez relever les défis offerts par les **différents modes de jeu** dont les règles sont expliquées ultérieurement.

EN BONUS, VISIONNEZ LA BANDE-ANNONCE DE VOTRE FILM

Après une victoire,
visionnez votre bande-annonce
sur votre smartphone*.



* Non disponible pour le mode
« Studio de production spécialisé »

faux-raccords.e2c-jeux.fr



32 cartes
Rush



10 cartes
Aléa



1 carte
Plateau



1 carte
Genres



12 jetons **Clap**



4 jetons
Indice



6 jetons
Ambiance

TUTORIEL

Vous êtes à la Fémis, la fameuse école de cinéma. Pour l'examen de fin d'année, votre groupe de travail doit réaliser un moyen métrage. Mais entre votre inexpérience et vos sorties festives, le temps vous manque et le résultat demeure incertain...

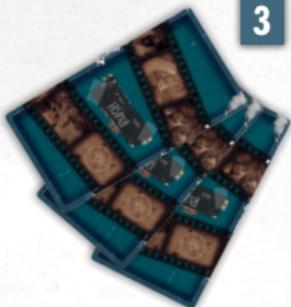
BUT DU JEU

Votre objectif commun est de réaliser un moyen métrage, c'est-à-dire une ligne composée d'exactly 12 cartes strictement croissantes.

MISE EN PLACE

Dans le tutoriel, vous n'utiliserez ni les jetons Ambiance ni les cartes Aléas.

1. Posez la carte Plateau sur un côté de la surface de jeu.
2. Retirez du paquet de cartes Rush **4 cartes avec un chiffre rouge** : une de chaque valeur (**1, 10, 19 et 28**). Puis retirez aléatoirement 4 cartes Rush. Enfin, distribuez 3 cartes Rush à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Alignez 4 cartes Rush faces cachées avec la première carte de la ligne au-dessus de la carte Plateau. Ce sont des scènes déjà présentes dans le Film.
5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs. Le premier joueur est le dernier à être allé au cinéma.





1. Valeur de la carte (1 à 28)*
2. Symbole Ambiance
3. Membre de la production
4. Action associée au membre de la production

5. Nom de l'aléa
6. Effet de l'aléa
7. Indique la zone de Défausse
8. Indique la zone de Cut

* Certaines valeurs sont en rouge, pour indiquer des valeurs en double

« Et là, paf, au début du film, on envoie le générique... »



Éditeur : Entre 2 chaises - 2, rue de l'Ouche de Versailles, 44000 Nantes

Auteurs : Alban Alnot, Ruddy Ardouin, Julien Griffon et Xavier Violeau

Illustrateur : Nikita Daguerre • **Graphiste :** Henri Kermarrec

Merci à Aymeric Duperray et Victor Saumont, nos scénaristes, réalisateurs et bons copains auteurs. Merci aussi à Sacha Basset-Chercot et Alexis Lardilleux, pour le matériel de tournage, les scènes de drone et leur aide sur le tournage. Merci à Cyril Cailliez, Hannah Martel et Tom Vuarchex d'avoir accepté de tenir les rôles principaux de notre super-production. Merci à tous les figurants : Aurélien Boudeau, Sarah et Gaël Bourseguin, Antonin Cyrille, Fleur Duperray, Orlane et Naëlle Guillon, Mélanie Rouger, Olivier Tanguy et Sarah Vigé. Merci à la belle-mère d'Aymeric de nous avoir prêté sa maison pour le tournage (désolés pour le lave-vaisselle). Merci encore à Olivier Tanguy pour les armes badass et à Philippe Violeau pour le matériel de récup'. Merci à Marc Balay pour les photos. Merci aux custists du tournage, Armelle Balay et Cécile Lopez. Merci à Nikita et Henri pour leur flexibilité, leur patience et la grande qualité de leur travail graphique. Enfin, merci à tous les playtesters et à toutes celles et ceux qui nous ont aidé de près ou de loin à réaliser ce projet.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Durant la partie, les joueurs ne sont pas autorisés à partager des informations sur les cartes qu'ils connaissent.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer une action parmi les quatre suivantes :

- placer une carte Rush ;
- faire appel à un membre de la production ;
- visionner une scène ;
- mettre fin au montage.

Vous pouvez ensuite, une fois par partie, poser votre jeton Indice.

À la fin de votre tour, **prenez une carte dans la pioche**, s'il en reste. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

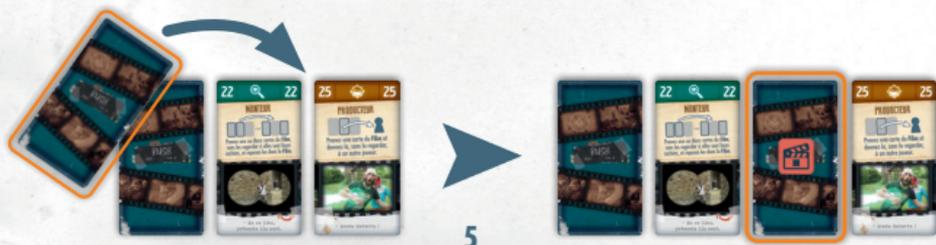
Placer une carte Rush

Le montage, c'est de l'art. Où est-ce que je colle cette satanée séquence ?

Prenez une carte de votre main et posez-la, **face cachée**, dans le Film (au début, entre 2 cartes ou à la fin). Vous ne devez pas montrer cette carte aux autres joueurs.

Posez l'un de vos trois jetons Clap  sur cette carte ; si vous n'en avez plus en réserve, vous **devez** en déplacer un qui se trouve sur une autre carte. Toutes les cartes avec un jeton clap de votre couleur sont **consultables uniquement par vous** à tout moment durant la partie.

NB : il peut à tout moment y avoir plus de cartes dans la ligne du Film que votre objectif (12 cartes dans le Tutoriel), mais vous ne pourrez gagner que si celle-ci contient exactement le bon nombre de cartes.



Faire appel à un membre de la production

La création d'un film nécessite de nombreuses compétences, il faudra gérer votre équipe afin de faire de votre film un succès.

Prenez une carte de votre main, posez-la face visible dans le Cut (1), puis vous pouvez en appliquer l'effet (voir le tableau en dernière page). Si d'autres cartes se trouvent déjà dans cette zone, la nouvelle carte est posée à la suite des autres. Ces cartes pourront éventuellement être réutilisées grâce à l'effet d'autres cartes.

S'il y a plus de cinq cartes dans le Cut à la fin de votre tour, les cartes excédentaires sont défaussées faces cachées dans la Corbeille (2), en commençant par la plus proche de la carte Plateau.

NB : il est possible de poser une carte dans le Cut sans en appliquer l'effet.



Visionner une scène

Qu'est-ce qu'ils ont bien pu me mettre là ?

Défaussez une carte de votre main, face cachée, dans la Corbeille, puis choisissez une carte du Film. Consultez secrètement cette carte et posez l'un de vos jetons Clap dessus. Si vous n'avez plus de jetons Clap en réserve, vous devez en déplacer un qui se trouve sur une autre carte.



Mettre fin au montage

Votre film est terminé, bravo ! Mais aura-t-il du succès ?

Cette action met fin à la partie et déclenche la révélation de toutes les cartes ainsi que la vérification du film. Le joueur ne peut pas demander leur avis aux autres joueurs.

Poser un jeton Indice (action facultative)

Doués comme ils sont, si je ne les aide pas un peu, on ne s'en sortira jamais.

Une fois par partie, vous pouvez en plus de votre action, poser votre jeton Indice, face de votre choix visible, sur l'une des cartes du Film. Ceci vous permet d'indiquer aux autres joueurs que vous pensez que la carte en question est bien placée (* ✓ *) ou mal placée (* ✗ *).

Le jeton Indice reste sur la carte jusqu'à la fin de la partie, à moins que celle-ci soit retirée du Film. Le jeton est alors lui aussi défaussé.

FIN DE PARTIE

La partie se termine si l'une de ces deux conditions se présente :

- un joueur effectue l'action « **mettre fin au montage** » ;
- le joueur dont le tour commence n'a **plus de cartes en main**.

Révélez les cartes faces cachées du Film. Vous remportez la partie si :

- le Film contient **exactement 12 cartes Rush** ; et
- toutes les cartes Rush sont **en ordre croissant**.

Félicitations ! Grâce à la cohérence de votre œuvre, votre moyen métrage est une réussite. Vous décrochez votre diplôme à la Fémis. Le monde du cinéma s'offre à vous.



MODES DE JEU

Votre moyen métrage a été remarqué. Les critiques louent votre sens du travail d'équipe. Le téléphone sonne ! Choisissez votre prochain projet.

Une fois le tutoriel terminé, Faux Raccords vous propose 5 modes de jeu différents. Vous pourrez monter un **long métrage**, deux **courts métrages** de genre, une **série**, un **film avec plusieurs arcs narratifs** et même **créer votre studio de production**. La difficulté des modes varie ; elle est indiquée par des icônes . Vous pouvez jouer les modes dans l'ordre de votre choix et les refaire à volonté. D'autres défis à cocher sont aussi disponibles sur le site d'Entre 2 chaises : e2c-jeux.fr/fr-defis.

Les règles des modes de jeu s'appuient sur celles du tutoriel, avec les ajouts suivants.
NB : en cas de conflit, les règles de chaque mode s'appliquent en priorité.

CARTES RUSH

Dans les modes de jeu, les 32 cartes sont utilisées. Quatre valeurs sont en double : le **1**, le **10**, le **19** et le **28**. Deux cartes de même valeur représentent la même scène du Film. Elles ne doivent donc pas être présentes simultanément dans le Film (la valeur des cartes en double est rouge).

GENRE DU FILM

Le film que vous réalisez est-il une comédie romantique ou un thriller ? Les jetons Ambiance vous indiquent, en début de partie, le Genre de film que vous devrez monter. Il vous faudra impérativement respecter ce Genre pour espérer convaincre les producteurs et gagner la partie.

Mise en place du Genre du Film

Tirez deux jetons Ambiance au hasard et placez-les faces visibles sur la carte Plateau. Leur association désigne le Genre du film à réaliser (voir carte Genres).



Calcul du Genre du Film

À la fin de la partie, pour calculer votre score de Genre, additionnez :

- le nombre de cartes dans le Film dont le symbole Ambiance correspond au Genre du Film ;
- le nombre de cartes dans le Film portant le symbole joker : 

Si vous n'atteignez pas **un score de Genre de 7**, votre film n'a pas tenu ses promesses et la partie est perdue.



Dans cet exemple, Lana et Lilly réalisent une comédie dramatique.  Trois cartes portent l'un des symboles correspondants (les cartes 6, 15 et 16) et il y a un symbole joker (carte en seconde position). Nous arrivons donc à un score de Genre de 3 (symboles) + 1 (joker) soit 4 !

ALÉAS DE PRODUCTION

Pendant la partie, vous subirez des aléas. Leur mise en place et leur déclenchement seront différents selon le mode de jeu choisi.

Les aléas ne se déclencheront qu'une seule fois par partie. Ils se produiront **toujours** avant que le joueur dont c'est le tour pioche sa carte. Si l'aléa peut être appliqué de différentes manières, les joueurs choisissent ensemble comment l'appliquer.

Effet par défaut : si un aléa ne peut pas être appliqué, le joueur dont c'est le tour défausse une des cartes de sa main. S'il n'a plus de carte en main, le premier joueur en possédant encore après lui dans l'ordre du tour en défausse une.



LONG MÉTRAGE



Vous entrez dans la cour des grands. Après une année où vous avez passé plus de temps à frapper à la porte des producteurs qu'à tourner les scènes de votre film. Il ne vous reste plus que la dernière étape avant que votre génie n'apparaisse à la face du monde. Kubrick n'a qu'à bien se tenir !

BUT DE LA PARTIE

Votre objectif commun est de réaliser un long métrage, c'est-à-dire une ligne composée de **16 cartes** strictement croissantes en respectant le Genre.

MISE EN PLACE

1. Posez la carte Plateau verticalement sur un côté de la surface de jeu.
2. Mélangez les 32 cartes Rush et distribuez-en 3 à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Disposez au-dessus de la carte Plateau :
 - à 2 ou 3 joueurs, 8 cartes Rush faces cachées ;
 - à 4 joueurs, 6 cartes Rush faces cachées.

Placez ensuite, 3 cartes Aléa faces cachées au-dessus de la ligne (voir illustration).

5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs.
6. Tirez deux jetons Ambiance au hasard et posez-les faces visibles sur la carte plateau.



Placer une carte Rush

La règle de placement d'une carte Rush est identique à celle du mode « tutoriel » sauf pour une partie à 2 joueurs (voir ci-dessous).

Déclenchement des aléas

Deux cartes Rush prendront place sous chaque carte Aléa. Si, à la fin du tour d'un joueur, les deux espaces sous une carte Aléa sont comblés, l'Aléa correspondant est déclenché. Les aléas se déclencheront donc la première fois que le Film atteindra une longueur de 10, 12 et 14 cartes. Retournez alors la carte Aléa et appliquez-en l'effet avant de piocher.

FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si :

- le Film contient exactement **16 cartes Rush** ;
- toutes les cartes Rush sont **en ordre croissant, aucune valeur n'étant en double** ; et
- le Genre du Film est **supérieur ou égal à 7**.

Partie à 2 joueurs

En mode Long métrage, lorsque vous effectuez l'action **Placer une carte Rush**, vous ne pouvez pas poser votre carte à côté d'une carte sur laquelle se trouve l'un de vos jetons Clap.

Lorsque vous effectuez l'action **Visionner une scène**, la carte que vous visionnez ne peut pas se trouver à côté d'une carte sur laquelle se trouve l'un de vos jetons Clap.



Si vous ne pouvez pas placer ou déplacer de jeton quand cela est nécessaire, **la partie est perdue.**

DEUX COURTS MÉTRAGES DE GENRE



Le festival de l'Absurde séance vous a commandé deux courts métrages. Vous avez choisi deux genres radicalement différents. Vous menez les deux projets de front avec les mêmes acteurs et les mêmes techniciens. Nous sommes à l'heure du montage et il se pourrait bien que vous ayez quelque peu mélangé les rushes. Un nouveau défi à relever !

BUT DE LA PARTIE

Votre objectif commun est de réaliser deux courts métrages, c'est-à-dire deux lignes de 8 cartes strictement croissantes en respectant deux Genres différents.

MISE EN PLACE

1. Posez la carte Plateau horizontalement sur un côté de la surface de jeu.
2. Mélangez les 32 cartes Rush et distribuez-en 3 à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Disposez à droite de la carte Plateau :
 - à 2 ou 3 joueurs, 2 lignes de 4 cartes Rush faces cachées ;
 - à 4 joueurs, 2 lignes de 3 cartes Rush faces cachées.

Placez ensuite, 2 cartes Aléa faces cachées pour chaque ligne (voir illustration).

5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs.

6. Pour chaque ligne, tirez deux jetons Ambiance au hasard et posez-les faces visibles au-dessus de la première carte de la ligne.



Placer une carte Rush

La règle de placement d'une carte Rush est identique à celle du mode « tutoriel », sauf pour une partie à 2 joueurs (voir ci-dessous).

Déclenchement des aléas

Deux cartes Rush prendront place sous chaque carte Aléa. Si, à la fin du tour d'un joueur, les deux espaces sous une carte Aléa sont comblés, l'Aléa correspondant est déclenché. Les aléas se déclencheront donc la première fois que chaque film atteindra une longueur de 5 et 7 cartes. Retournez alors la carte et appliquez-en l'effet.

NB : l'action du monteur permet de passer les cartes d'un Film à l'autre.

FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si :

- chacun des courts métrages contient exactement **8 cartes Rush** ;
- les cartes Rush de chaque court métrage sont **en ordre croissant, aucune valeur n'étant en double dans l'ensemble des cartes Rush des deux courts-métrages** ; et
- le Genre de chaque court métrage est **supérieur ou égal à 5**.

Partie à 2 joueurs

En mode Deux courts métrages, lorsque vous effectuez l'action **Placer une carte Rush**, vous ne pouvez pas poser votre carte à côté d'une carte sur laquelle se trouve l'un de vos jetons Clap.

Lorsque vous effectuez l'action **Visionner une scène**, la carte que vous visionnez ne peut pas se trouver à côté d'une carte sur laquelle se trouve l'un de vos jetons Clap.



Si vous ne pouvez pas placer ou déplacer de jeton quand cela est nécessaire, **la partie est perdue.**



AmaFlix vous propose de réaliser une série. Un scénario improbable, des acteurs médiocres, des techniciens payés au rabais, les ingrédients étaient réunis pour faire une série inoubliable. Les producteurs comptent maintenant sur vous pour en faire un succès... financier.

BUT DU JEU

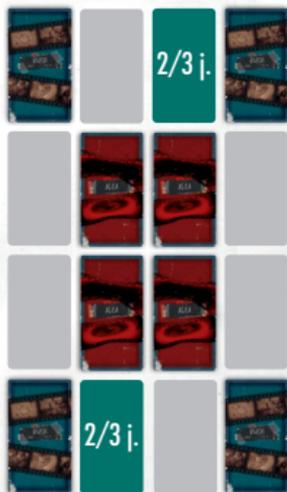
Votre objectif commun est de réaliser une série, c'est-à-dire quatre lignes de quatre cartes croissantes respectant le Genre.

MISE EN PLACE

1. Posez la carte Plateau horizontalement sur un côté de la surface de jeu.
2. Mélangez les 32 cartes Rush et distribuez-en 3 à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Selon le nombre de joueurs, disposez à droite de la carte Plateau :
 - à 2 ou 3 joueurs, 4 cartes Aléa faces cachées en carré. Placez 6 cartes Rush faces cachées comme indiqué dans l'illustration ;
 - à 4 joueurs, 4 cartes Aléa faces cachées en carré. Placez 4 cartes Rush faces cachées aux 4 coins de ce carré.

On obtient ainsi une grille de 4 x 4 cases.

5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs.
6. Tirez deux jetons Ambiance au hasard et posez-les faces visibles sur la carte Plateau.



Placer une carte Rush

Lorsque vous placez une carte Rush dans le Film, posez-la sur l'une des cases libres de la grille (sans déplacer les autres cartes). Il est interdit de placer une carte Rush sur une carte Aléa.

Déclenchement des aléas

Les aléas sont déclenchés lorsqu'ils sont entourés sur leurs 4 côtés, que ce soit par des cartes Rush ou des cartes Aléa.

À la fin du tour du joueur, retournez la carte Aléa, effectuez l'aléa correspondant, puis défaussez cette carte.

L'espace libéré pourra recevoir une carte Rush dès le tour du prochain joueur.



FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si :

- toutes les cases de la grille contiennent une carte Rush ;
- les valeurs des cartes sont **croissantes verticalement** (pour chaque colonne, de haut en bas) et **horizontalement** (pour chaque ligne, de gauche à droite) ;
- aucune valeur n'est présente en double dans la Série ; et
- le Genre du Film est **supérieur ou égal à 7**.



FILM À PLUSIEURS ARCS NARRATIFS



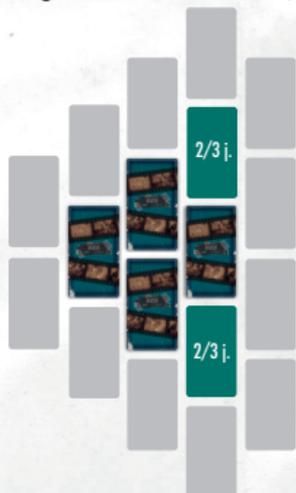
Enfin une œuvre à votre Démonstration. Star Wars, le Seigneur des anneaux : un début, une fin et mille histoires à raconter. Les plus grandes stars vous ont supplié pour participer, magnanime vous avez cédé. Après un tour du monde pour tourner les différentes scènes, les rushes reviennent des quatre coins de la planète. Voilà le moment ultime avant de passer à la postérité.

BUT DE LA PARTIE

Votre objectif commun est de réaliser un film à plusieurs arcs narratifs, c'est-à-dire 16 cartes en losange en respectant le genre.

MISE EN PLACE

1. Posez la carte Plateau horizontalement sur un côté de la surface de jeu.
2. Mélangez les 32 cartes Rush et distribuez-en 3 à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Disposez à droite de la carte Plateau :
 - à 2 ou 3 joueurs, 6 cartes Rush faces cachées en triangle (voir illustration) ;
 - à 4 joueurs, 4 cartes Rush faces cachées en losange (voir illustration).
5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs.
6. Tirez deux jetons Ambiance au hasard et posez-les faces visibles sur la carte Plateau.
7. Placez 3 cartes Aléa à gauche du Cut en face des 4, 5 et 6^{ème} emplacements.



Placer une carte Rush

La zone de jeu n'est pas définie au début de la partie. Ce sont les joueurs qui la définissent à mesure qu'ils placent des cartes.

Lorsque vous placez une carte Rush dans le Film, vous devez le mettre au contact d'une carte déjà posée. Verticalement, les cartes sont disposées en colonnes. Horizontalement, les cartes sont disposées avec un décalage d'une demi-carte.

Retirer/déplacer une carte Rush

À la fin du tour d'un joueur, le Film ne doit pas être coupé en plusieurs groupes de cartes Rush que ce soit par l'action d'un Métier ou d'un Aléa. Le Monteur et la Star peuvent momentanément couper le Film en plusieurs groupes de cartes Rush mais le Film doit être composé d'un seul groupe à la fin de leurs actions.

Déclenchement des aléas

La première fois que le Cut atteint la limite de 4, 5 ou 6 cartes, l'Aléa correspondant est déclenché. Retournez alors la carte et appliquez-en l'effet. La limite est constatée juste avant de piocher et de défausser l'éventuelle 6^{ème} carte excédentaire du Cut.

NB : le Directeur de production par son action défausse une carte du Cut. Il ne déclenche donc jamais d'Aléa.

FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si :

- le Film contient exactement **16 cartes Rush** en quinconce sur sept colonnes (voir illustration) ;
- les cartes en contact horizontal sont **strictement croissantes de gauche à droite, aucune valeur n'étant en double** ; et
- le Genre du Film est **supérieur ou égal à 7**.



STUDIO DE PRODUCTION SPÉCIALISÉ



Votre réputation n'est plus à faire. Votre surnom : « Les Edwards aux mains d'or ». Le métier de réalisateur est devenu trop facile, de plus vous ne supportez plus d'obéir aux requins de la finance. Un nouveau pari vous anime : acheter un immeuble à Los Angeles afin de créer votre studio de cinéma. Recrutez les meilleurs techniciens pour créer des films qui vous ressemblent.

BUT DE LA PARTIE

Votre objectif commun est d'organiser votre studio, c'est-à-dire de placer les 8 différents symboles Ambiance par niveau selon une pyramide de 15 cartes.

NB : dans ce mode, les valeurs des cartes ne sont pas du tout utilisées.

MISE EN PLACE

1. Posez la carte Plateau horizontalement sur un côté de la surface de jeu.
2. Mélangez les 32 cartes Rush et distribuez-en 3 à chaque joueur.
3. Donnez à chaque joueur les trois jetons Clap et le jeton Indice de la couleur de son choix.
4. Disposez à droite de la carte Plateau :
 - à 2 ou 3 joueurs, 6 cartes Rush faces cachées de manière à commencer une pyramide (voir illustration) ;
 - à 4 joueurs, 4 cartes Rush faces cachées en pyramide (voir illustration).

Ensuite, placez une carte Aléa face cachée en face de chacun des 4 premiers niveaux de la pyramide à créer (voir illustration).

5. Formez une pioche avec le reste des cartes Rush, faces cachées, accessible à tous les joueurs.



Placer une carte Rush

La zone de jeu n'est pas définie au début de la partie. Ce sont les joueurs qui la définissent à mesure qu'ils placent des cartes. Cependant, le premier niveau de la pyramide ne peut jamais contenir plus de 5 cartes.

Dans ce mode, l'ordre des scènes n'est pas pris en compte. Lorsque vous posez une carte Rush dans la pyramide, vous devez la placer au contact d'une carte déjà posée. De plus, elle doit être :

- soit au niveau le plus bas de la pyramide ;
- soit soutenue par deux autres cartes situées au niveau inférieur.

Retirer/déplacer une carte Rush

À la fin du tour d'un joueur, que ce soit par l'action d'un Métier ou d'un Aléa, une carte de soutien ne doit pas être manquante (1), et la pyramide ne doit pas être coupée (2).

NB : le Monteur et la Star peuvent momentanément couper le Film en plusieurs groupes de cartes Rush mais le Film doit être composé d'une seule pyramide à la fin de leurs actions.



Déclenchement des aléas

La première fois que l'un des quatre premiers niveaux de la pyramide atteint sa taille maximum (par exemple, 5 cartes pour le premier niveau), l'aléa correspondant à ce niveau se déclenche. À la fin du tour du joueur, retournez la carte Aléa et appliquez-en l'effet.

FIN DE PARTIE

Vous remportez la partie si :

- la pyramide contient **15 cartes Rush** ;
- chaque niveau contient **au maximum deux des huit symboles Ambiance** ; et
- aucun symbole Ambiance n'est présent sur **deux niveaux différents**.



DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS MEMBRES DE LA PRODUCTION

Directeur de production

Choisissez une carte du Cut, défaussez-la puis appliquez son effet.

« *On a encore un peu de boulot pour toi, coco !* »

Monteur

Prenez une ou deux cartes dans le Film, sans les regarder si elles sont faces cachées, et reposez-les comme vous le souhaitez dans le Film.

« *Une petite coupe, pas de problème, j'ai ma colle et mes ciseaux.* »

Star

Échangez une carte du Cut avec une carte du Film. La carte déplacée dans le Cut est révélée et prend la place de la carte provenant du Cut, qui reste face visible. Si un jeton Clap se trouve sur la carte du Film, celui-ci est rendu à son propriétaire.

« *Mon brave, échangez moi ces deux scènes, j'aimerais être mise plus en valeur !* »

Producteur

Prenez une carte du Film, face cachée ou visible, et donnez-la sans la regarder à un autre joueur. Si un jeton Clap se trouve sur la carte du Film, celui-ci est rendu à son propriétaire.

« *Non. Décidément, cette scène n'a rien à faire là. Tiens, débrouille-toi avec !* »

Scripte

Placez une carte de votre main face visible dans le Film.

« *Peut-être dans l'ombre, mais c'est moi qui donne des repères à l'équipe.* »

RAPPEL D'UN TOUR DE JEU

1

Effectuer **une action** parmi :

- placer une carte Rush
- faire appel à un membre de la production
- défausser une carte pour visionner une carte du film
- mettre fin au montage

2

Action bonus facultative : poser le jeton indice

3

Aléa : appliquer l'effet d'un éventuel aléa

4

Fin de tour :

- piocher une carte si possible
- défausser la première carte du Cut s'il contient 6 cartes