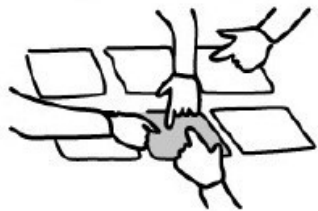


**5.3** Le réalisateur compte jusqu'à 3 et tous les joueurs montrent du doigt le meilleur compte-rendu. Le vainqueur est candidat pour le show. S'il y a égalité, les deux comptes-rendus sont sélectionnés.



**5.4** L'assistant met de côté les sélectionnés pour le show.

Pour les parties de 3 à 6 joueurs, répétez ces étapes 3 fois. Pour les parties à 7 joueurs ou plus, répétez ces étapes 2 fois seulement.

Vous gardez le même rôle pendant les trois (ou deux) manches.

*Maintenant que vous avez quelques sélectionnés pour l'émission, l'atmosphère de la salle de réunion devient plus tendue ! Il est temps de choisir.*



## 6 choisir le vainqueur

**6.1** L'assistant aligne les sélectionnés

**6.2** Tous les joueurs désignent du doigt, le show qu'ils pensent être le meilleur.

Le réalisateur a le vote décisif, s'il y a égalité pour la première et la seconde place. Le candidat qui a obtenu le vote du réalisateur sera désigné pour passer en Prime time, l'autre passant pendant l'émission de la nuit.

S'il y a égalité pour la seconde place, et que le réalisateur a voté pour l'un des 2, c'est alors celui qui a obtenu le vote du réalisateur qui passe dans l'émission de la nuit.



**6.3** Le vainqueur est donc sélectionné pour passer en Prime time. Le joueur qui a dessiné le cryptid reçoit la tuile Prime time et le reporter reçoit la tuile animateur (host) du Prime time. Chacun les applaudit. (Parfois, il se peut qu'une seule personne reçoive les deux tuiles)

1er



2ème



**6.4** Le joueur qui a dessiné le cryptid classé second obtient la tuile émission de la nuit (midnight) et le reporter obtient la tuile animateur de l'émission de la nuit (host).



3ème



4ème

## 7 discussions

Maintenant chacun étudie les suggestions émises et les discute.

### Règles pour débutants

\*Vous pouvez augmenter le temps pour dessiner.

\*Vous pouvez prendre connaissance du cryptid qui vous a été attribué avant le début du reportage (compte-rendu)

### Règles pour les enfants

Lorsque vous jouez avec des enfants âgés de 5 ans ou moins, vous pouvez éviter les étapes 3 et 4 sur le reportage.

### Informations complémentaires

« Prime time » et « Night time » sont des expressions anglaises utilisées pour définir les moments de diffusion des émissions.

« Prime time » désigne le moment où beaucoup de monde regarde la télévision.

« Night time » désigne le moment où très peu de personnes regardent la télévision.

### Pour prendre plus de plaisir avec ce jeu

Nous avons réuni ici quelques trucs et astuces pour ceux qui ne se sentent pas sûrs d'eux pour dessiner ou pour faire un reportage (compte-rendu).



### Pour le dessin

Le but n'est pas de faire un beau dessin, mais plutôt un dessin marquant dont les gens se souviendront. Un dessin maladroit est un matériau parfait pour une émission dès lors qu'il est audacieux et direct.



### Pour le reportage (compte-rendu)

Le plus important c'est d'être capable d'improviser. Nous avons aussi réuni quelques trucs et astuces de base



### Les bases du reportage

\*Si vous n'êtes pas sûr de vous, montrez l'image à tout le monde et décrivez la. Vous avez le croquis, c'est un atout important. Le simple fait de regarder la créature et dire ce que vous pensez qu'elle fait sera déjà très bien.

\*Regardez les gens dans les yeux et parlez assez fort pour qu'il puisse vous entendre.

\*L'accroche est cruciale. Commencez par quelque chose de vraiment étrange pour que l'auditoire soit d'emblée captivé.

\*Posez des questions rhétoriques pour attirer les gens dans votre présentation. C'est un bon moyen pour éviter que l'audience ne se fatigue. Posez leur des questions puis inventez une réponse farfelue.

\*Inventez une toile de fond. Lorsque vous avez respecté ces étapes, vous pouvez enchaîner en inventant une toile de fond, une histoire à votre créature.

\*Vous pouvez essayer d'imiter le témoin qui a vu la créature, vous pouvez même inventer un petit air à fredonner lorsque vous en parlez voire lui donner un nom. Vous devez tout faire pour que les gens s'en souviennent.

\*Une pause...L'effet d'un bon timing. Ne parlez pas trop rapidement. Regardez vos spectateurs pour observer leurs réactions. En faisant de petites pauses de temps en temps vous pourrez les amener à mieux se concentrer sur votre histoire.

\*Vous pouvez aussi emprunter les bonnes idées des autres joueurs.

\*Soyez un bon auditeur

Faites des commentaires ou bien posez des questions, cela rend la présentation plus fluide et cela augmente le flot d'informations. Attention à ne pas trop en faire cependant.

### Mot de l'auteur

Le simple fait de créer une interaction entre les gens en les regardant dans les yeux, en parlant, en dessinant, et en leur racontant quelque chose, me semble rafraîchissant et divertissant ces temps-ci.

J'ai inventé ce jeu en espérant que nous pourrions peut-être, retrouver ce petit « quelque chose » que nous avons perdu, dans cette période où le monde qui nous entoure est devenu si facile et si pragmatique.

Et qui sait? Peut-être que le fait d'inventer des créatures étranges ainsi que leurs histoires, réveillera en vous et vos amis des talents jusque là insoupçonnés.

Et d'ailleurs ne serait-ce pas un bon début?

14/04/2011 Pigphone Kai Fujiwara

### Crédits

Conception du jeu :	Kai Fujiwara
Traduction Anglaise :	Simon lundstrom, Nathan Beeler
Traduction Française :	Stéphane Athimon, Delphine Barcon
Aides pour les règles :	Takumi Kawakami, Yuki Shimizu
Aides au développement :	Mr Momose, Mr Tanakama, Mr Taguchi, Mr Takebe, Mr Kyio, Mme Takano, Mme Hibiki, Mme Shima.
Aide couverture de la boîte :	Stéphane Athimon, les membres de Tric Trac
Édition :	Manindo Inc.
Présenté par :	Pigphone
E-mail :	<a href="mailto:pigphonegame@gmail.com">pigphonegame@gmail.com</a>
Site web :	<a href="http://pigphone.web.fc2.com">http://pigphone.web.fc2.com</a>
Blog :	<a href="http://pigphone.blog96.fc2.com">http://pigphone.blog96.fc2.com</a>
Facebook :	Kai Fujiwara

