

Showtime (L'heure de la séance)

Stefan Kloß & Anna Oppolzer
Illustrations : Christian Fiore
Traduction française : Alinea - 2020

Page 2 de la règle originale

APERÇU – INTRODUCTION

Bienvenue à la projection de ce soir au cinéplex. Les portes viennent d'être ouvertes et les fans se précipitent déjà à l'intérieur, à la recherche des meilleures places. Votre plaisir cinématographique dépendra grandement de vos voisins. Vous ne le saurez que quand le film commencera !

MATÉRIEL

			<i>Fantastique</i>	<i>Science-fiction</i>
	<i>Points de satisfaction pour ce fauteuil</i>	<i>Numéro de rang</i>	<i>Romance</i>	<i>Comédie</i>
1 cinéma (constitué de 3 à 5 plateaux de jeu, en fonction du nombre de joueurs)			4 affiches de film	
12 tickets (3 par couleur)	1 sac de pop-corn		4 jetons Joueur (1 par couleur)	
			<i>Informations sur le ticket :</i>	<i>Numéro</i>
			<i>Nom</i>	<i>Genre préféré</i>
			<i>Effet</i>	
64 cartes Personne (16 par couleur)				
Avertissement : Aucune des personnes utilisées dans ce jeu ne fait référence à un homme ou à une femme en particulier. Ces personnes représentent la merveilleuse diversité d'humains et de cinéphiles. Aussi sympathique que l'on puisse être et aussi respectueux que nous nous efforçons de nous montrer, certaines de nos bizarreries peuvent être dérangeantes au cinéma. Nous sommes sûrs que tout le monde pourra comprendre cela...				
16 cartes promotionnelles «Invités spéciaux» (4 par couleur)		4 cartes Résumé		

MISE EN PLACE

Avant votre première partie : Examinez les effets de chaque personne et expliquez-les aux autres joueurs, si nécessaire. Les noms aideront à comprendre les symboles imprimés sur la carte, qui correspondent à leurs effets. Pour plus de détails, voir page 6 de ce livret de règles.

Préparez le cinéma avec son écran et son entrée. Dans une partie à 2 joueurs, le film sera présenté dans la petite salle. Placez les premier et deuxième rangs sur la table. Le premier rang affiche également l'écran actuel. Dans une partie à 3 joueurs, ajoutez le troisième rang. Dans une partie à 4 joueurs, le film apparaîtra dans la grande salle : placez les 4 rangs (le premier rang est toujours devant, suivi par les autres dans l'ordre croissant).

De plus, placez le plateau de jeu avec le tapis rouge et la caisse pour terminer le cinéma. Le tapis rouge constitue la piste de score pour suivre les points de satisfaction.

Exemple de cinéma pour 2 joueurs

*Ajoutez ceci dans
une partie à 3 ou 4 joueurs*

*Ajoutez ceci dans
une partie à 4 joueurs*

Mélangez les **4 affiches de cinéma**, face cachée. Révélez-en 1 et placez-la sur le panneau d'affichage à gauche de la caisse. Elle montre le genre du premier film présenté.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel de jeu correspondant :

- **16 cartes Personne** : Ce sont vos cinéphiles. Votre objectif est de leur offrir une soirée merveilleuse au cinéma. Mélangez vos cartes face cachée. **Tirez 4 cartes** et prenez-les en main. Ne les montrez pas aux autres joueurs. Placez les **cartes restantes** sous forme de **pioche** face cachée devant vous.
- **1 jeton Joueur** : Placez-le devant la première case du tapis rouge sur le plateau avec la caisse.
- **3 tickets** : Vous en aurez besoin plus tard dans la partie. Pour le moment, empilez-les à côté du plateau de jeu avec la caisse, avec le 60 en dessous et le 20 au-dessus.

Remettez le sac de pop-corn au cinéphile le plus enthousiaste parmi les joueurs. Il débutera la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Showtime* se joue en 3 manches (3 projections de films). À chaque manche, vous placerez exactement 4 personnes dans les fauteuils, de façon à leur procurer le maximum de plaisir. Essayez de respecter leur genre préféré et de faire attention à leurs voisins car ces deux éléments contribuent à leur satisfaction.

Le joueur qui a accumulé le plus de points de satisfaction au cours de la partie gagne.

Le joueur avec le sac de pop-corn jouera le premier. Ensuite, chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, effectuez les 3 actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

1. Placez une personne sur un fauteuil libre
2. Vérifiez son genre préféré
3. Piochez 1 Carte

1. PLACEZ UNE PERSONNE SUR UN FAUTEUIL LIBRE

Choisissez 1 carte de votre main (contenant 4 cartes) et placez-la sur un fauteuil libre de votre choix sur le plateau.

Placez-la de manière à ce que son extrémité inférieure se termine au ras du fauteuil. Le numéro situé sous le fauteuil doit rester visible. Il montre les points de satisfaction attribués à la personne assise ici à la fin de la manche.

Exceptions : Ken Krawall (carte n° 6) et Sophie Schnulze (carte n° 11) peuvent être placés sur un fauteuil occupé (Vous trouverez tous les détails concernant les effets des cartes à la page 6).

2. VÉRIFIEZ SON GENRE PRÉFÉRÉ

Après avoir placé la personne, vérifiez **immédiatement** si son genre préféré correspond au genre du film projeté lors de cette manche. Pour ce faire, comparez le symbole en haut à droite de son ticket imprimé sur la carte avec le symbole imprimé sur l'affiche du film placardée à côté de la caisse. S'ils correspondent, la personne est ravie et rapporte 2 points de satisfaction. Avancez votre jeton Joueur sur le tapis rouge de 2 cases (voir ci-dessous).

Exception : la famille Normal a 2 genres préférés.

Points de satisfaction

Chaque fois que l'une de vos personnes rapporte ou fait perdre des points de satisfaction (figurant dans un symbole d'étoile brillante), déplacez votre jeton Joueur en conséquence (1 case par point de satisfaction). Avancez votre jeton si la personne a rapporté des points, reculez-le si elle en a fait perdre. S'il n'y a pas d'autre jeton sur la case où vous vous arrêtez, placez votre jeton à l'avant de la case. S'il y a déjà 1 ou plusieurs jetons, placez votre jeton immédiatement derrière. Il y a de la place pour 4 jetons par case.

Lorsque vous atteignez (ou dépassez) la case 20 du tapis rouge pour la première fois, prenez le ticket affichant « 20 ». Comptez tous les points suivants en reprenant à la case 1. Lorsque vous atteignez la case 20 pour la deuxième fois, échangez votre ticket pour celui qui affiche « 40 ». Échangez-le contre le ticket affichant « 60 » lorsque vous atteignez cette case pour la troisième fois. Si vous atteignez cet espace une quatrième fois (en vrai spécialiste du cinéma), prenez le ticket montrant « 20 » en plus du ticket que vous avez déjà (« 60 »).

3. PIOCHEZ 1 CARTE

Pour terminer votre tour, piochez 1 carte de votre pioche. De cette façon, vous pourrez toujours choisir parmi 4 cartes au moment d'installer une personne.

FIN DE MANCHE

Quand tous les fauteuils sont occupés, c'est-à-dire après que chacun d'entre vous a joué 4 fois et donc placé 4 personnes, le film commence. C'est la fin de la manche. Continuez à décompter les personnes du film en cours dans l'ordre suivant :

1. Fauteuils 2. Effets des personnes

Décomptez chaque personne l'une après l'autre. Commencez par le premier rang avec le fauteuil le plus à gauche. Continuer de gauche à droite et de l'avant vers l'arrière (Par conséquent, vous commencerez toujours par le fauteuil à côté du numéro du premier rang, continuerez avec le deuxième fauteuil du premier rang, etc.). N'additionnez pas le score de chaque joueur, mais décomptez chaque personne individuellement.

1. FAUTEUILS

D'abord, les personnes rapportent des points de satisfaction en fonction de leur fauteuil. Être assis aux extrémités d'un rang est beaucoup moins agréable qu'être assis au centre. Le nombre situé sous chaque fauteuil vous indique le nombre de points de satisfaction que rapporte la personne assise ici. Déplacez votre jeton Joueur en conséquence, comme décrit ci-dessus.

Page 5 de la règle originale

2. EFFETS DES PERSONNES

Ensuite, vérifiez si et comment cette personne est influencée par ses voisins. Vérifiez toujours les autres personnes devant, derrière, et toutes les personnes dans le même rang. En fonction de leurs effets, cette personne peut rapporter ou faire perdre des points de satisfaction. Si plusieurs autres personnes l'influencent, additionnez tous les effets. Déplacez votre jeton Joueur en conséquence, comme décrit à la page 4 (Voir les effets des cartes page 6).

Exception : Gloria Giggle (carte n° 3) s'affecte aussi elle-même. Heino Horch (carte n° 4) et Hildo Hahn (carte n° 5) n'affectent qu'eux-mêmes.

Remarque : Ne tenez pas compte des effets sur fond orange lors du décompte. Ces effets sont appliqués lors du placement de la personne.

Exemple : Décompte dans une partie à 2 joueurs

Tout d'abord, décomptez les fauteuils. Commencez par le premier rang à gauche (en face de l'écran) : Heino rapporte 1 point de satisfaction. En conséquence, Vert avance son jeton Joueur sur le tapis rouge d'1 case. Il avance son jeton Joueur de 2 cases pour Benny et Bea. Nina rapporte 1 point de satisfaction à Jaune. Au deuxième rang, Gloria et Linda rapportent respectivement 2 et 3 points de satisfaction à Jaune. Vert avance son jeton Joueur de 3 cases pour Linda, Jaune avance de 2 cases pour Ken.

Ensuite, décomptez les effets des personnes.

Heino rapporte 2 points de satisfaction pour être assis au premier rang, mais perd 1 point de satisfaction à cause de Benny assis au centre du même rang. Au total, Vert avance son jeton Joueur d'une case. Benny rapporte 1 point de satisfaction pour être assis à côté de Bea et Vert avance en conséquence. Bea fait perdre 1 point de satisfaction à cause de Benny, faisant reculer le jeton Joueur de Vert d'une case. Enfin, Nina fait perdre 1 point à cause de Benny et 1 point pour être assise à côté de Bea. Jaune recule donc son jeton Joueur de 2 cases.

Au deuxième rang, Gloria rapporte à Jaune 1 point de satisfaction grâce à 1 spectatrice (Linda) assise à côté d'elle. Linda rapporte respectivement 1 et 2 points de satisfaction pour être assise à côté de Gloria (à sa gauche) et d'une autre Linda (à sa droite). Au total, Jaune avance son jeton Joueur de 3 cases. La Linda de Vert rapporte 2 points de satisfaction pour être assise à côté de la Linda de Jaune. Ken ne rapporte aucun point pour son effet.

Après avoir décompté le film, toutes les personnes quittent la salle. Remettez toutes les cartes du plateau dans la boîte de jeu.

Remettez également l'affiche de film de cette manche dans la boîte. Révélez une autre affiche et placez-la sur le panneau d'affichage à gauche de la caisse.

Le joueur avec le moins de points de satisfaction prend le sac de pop-corn. En cas d'ex æquo, le joueur à égalité dont le jeton Joueur occupe la dernière position sur la case prend le sac. Il commencera la manche suivante.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine après 3 manches (3 projections de films). Le joueur avec le plus de points de satisfaction gagne la partie. Ce sont ses personnes qui ont éprouvé le plus de plaisir ! En cas d'ex æquo, le joueur à égalité dont le jeton Joueur occupe la première position sur le tapis rouge est le gagnant.

VERSION DU RÉALISATEUR - VARIANTE TACTIQUE

Au lieu d'utiliser toutes les cartes Personne, vous pouvez opter pour cette variante lors de la mise en place. Déterminez conjointement quelles seront les 12 cartes Personne que vous utiliserez tous pour cette partie. Vous pouvez les sélectionner au hasard ou les choisir. Chaque joueur aura la même série de 12 cartes Personne. Mélangez-les, comme vous le feriez avec les 16 cartes habituelles. Cette variante est beaucoup plus tactique, étant donné que vous savez tous quelles personnes seront placées par chacun.

Remarque : Lors de la troisième manche, vous ne piochez plus de cartes Personne. En conséquence, vous ne pourrez pas choisir parmi une main complète de 4 cartes, à la fin.

LES EFFETS DES PERSONNES

Remarques générales :

Une personne affecte toujours d'autres personnes. Selon l'effet, le voisin de gauche, de droite, de devant ou de derrière peut être affecté, ou même tout le rang. En général les effets augmentent (symbole Fauteuil vert) ou diminuent (symbole Fauteuil rouge) les points de satisfaction.

Exception 1 : Gloria Giggle (carte n° 3) s'affecte aussi elle-même. Heino Horch (carte n° 4) et Hildo Hahn (carte n° 5) n'affectent qu'eux-mêmes.

Exception 2 : Le fond orange de l'effet d'une personne indique que cet effet est appliqué lors du placement de la personne. Ignorez-le durant le décompte.

Les numéros barrés en rouges à droite des symboles de l'effet indiquent que l'effet ne s'applique pas du tout à ces cartes voisines. Pour plus de détails, voir la personne respective ci-dessous.

♀ indique une personne de sexe féminin, ♂ indique une personne de sexe masculin.

Les différentes couleurs du symbole Fauteuil indiquent (voir les cartes Résumé) :

Le fauteuil de la personne

Ici la satisfaction de la personne augmente

Fauteuil occupé

Le fauteuil de la personne.
La satisfaction peut être augmentée par les voisins

Ici la satisfaction de la personne diminue

Fauteuil libre

1 - Bea Biene ♀ *Reine du Cinéma*

Une femme assise immédiatement à droite ou à gauche de Bea fait perdre 1 point de satisfaction.

Un homme assis immédiatement à droite ou à gauche de Bea rapporte 1 point de satisfaction.

2 - Benny Blase ♂ *C'est toujours urgent !*

Si Benny est assis sur l'un des deux fauteuils centraux d'un rang, toutes les autres personnes de ce rang font perdre 1 point de satisfaction.

3 - Gloria Giggle ♀ *Son rire est contagieux !*

Une femme assise immédiatement à droite ou à gauche de Gloria rapporte 1 point de satisfaction.

Gloria elle-même rapporte 1 point de satisfaction supplémentaire par femme assise directement à sa droite ou à sa gauche (max. 2).

4 - Heino Horch ♂ *Montez le son !*

Si Heino est assis au premier rang, il rapporte 2 points de satisfaction supplémentaires.

S'il est assis au deuxième rang, il fait perdre 1 point de satisfaction.

S'il est assis au troisième ou au quatrième rang, il fait perdre 2 points de satisfaction.

5 - Hildo Hahn ♂ *Hé mesdames...*

Hildo lui-même rapporte 1 point de satisfaction supplémentaire par femme assise directement à sa droite ou à sa gauche, ou derrière lui ou devant lui (max. 4).

6 - Ken Krawall ♂ *C'est ma place !*

Ken peut être placé sur un fauteuil occupé par un homme.

Cette personne est déplacée. Elle est relogée sur un autre fauteuil par le joueur qui a joué Ken.

Remarque : Ken ne peut pas déplacer un autre Ken.

7 - Leo Lulatsch ♂ *Je ne peux pas me faire plus petit !*

Une personne assise immédiatement derrière Leo fait perdre 3 points de satisfaction.

Remarque : si la personne derrière Leo est un autre Leo, elle ne fait pas perdre de points de satisfaction.

8 - Linda Love ♀ *Quatre yeux se voient... entre eux !*

Si Louis L'Amour ou une autre Linda est assis(e) immédiatement à droite ou à gauche de Linda, cette autre personne rapporte 2 points de satisfaction. Aucun(e) autre Linda ou Louis ne peut être placé(e) à côté d'un tel couple Linda / Louis.

Remarque : L'effet de Sophie n'est pas appliqué si celui-ci conduirait à placer une Linda à côté d'un tel couple.

9 - Louis L'Amour ♂ *Quatre yeux se voient... entre eux !*

Si Linda Love ou un autre Louis est assis(e) immédiatement à droite ou à gauche de Louis, cette autre personne rapporte 2 points de satisfaction. Aucun(e) autre Linda ou Louis ne peut être placé(e) à côté d'un tel couple Linda / Louis.

Remarque : L'effet de Sophie ou de Ken n'est pas appliqué si celui-ci conduirait à placer un Louis à côté d'un tel couple.

10 - Mia Mampf ♀ *Délicieux! Je suis prête !*

Une personne assise immédiatement à gauche ou à droite de Mia fait perdre 1 point de satisfaction.

Remarque : Si cette personne est une autre Mia ou Heino, elle ne fait pas perdre de points de satisfaction.

11 - Sophie Schnulze ♀ *Excusez-moi...*

Sophie peut être placée sur un fauteuil occupé, si au moins un des fauteuils immédiatement à gauche ou à droite est libre. La personne dans le fauteuil de Sophie est déplacée. Elle est relogée sur un fauteuil libre directement à gauche ou à droite par le joueur qui a joué Sophie.

12 - Lisa Lästig ♀ *Ça ne vous dérange pas, n'est-ce pas ?*

Une personne assise directement devant Lisa fait perdre 2 points de satisfaction.

13 - Nina Normal ♀, **14 - Nora Normal** ♀,
15 - Nino Normal ♂, **16 - Norbert Normal** ♂

Mariés avec enfants

Ces 4 personnes ont chacune 2 genres préférés. Si l'un des symboles indiqués sur la personne correspond au genre du film actuel, cette personne rapporte 2 points de satisfaction.

Feuillet séparé

CARTES PROMOTIONNELLES « INVITÉS SPÉCIAUX »

Cette extension ajoute 4 nouvelles personnes. Ajoutez simplement ces 16 cartes aux 64 cartes de base. Comme vous aurez désormais 20 personnes dans votre pioche, vous ne les placerez pas toutes durant la partie. À la fin, il restera 4 personnes dans votre pioche.

Vous pouvez également décider, en début de partie, de retirer 4 personnes du jeu (en les choisissant ou bien au hasard). Assurez-vous que tous les joueurs remettent les mêmes personnes dans la boîte. Dans la variante « Version du Réalisateur », remettez 8 personnes dans la boîte.

Enfin, vous pouvez aussi sélectionner individuellement 12 de vos 20 personnes pour participer à la partie. De cette façon, chaque joueur aura une pioche différente. Remettez les personnes inutilisées dans la boîte.

Voici les effets des « invités spéciaux » :

17 – Molly Moon ♀ *Comment, une place ?*

Une personne assise immédiatement à gauche ou à droite de Molly fait perdre 2 points de satisfaction.

18 – Gary Garlic ♂ *L'ail ne sent pas mauvais, il parfume !*

Quand vous placez Garlic, relogez chaque personne assise immédiatement à sa gauche, à sa droite, devant ou derrière lui 1 fauteuil plus à gauche ou à droite, si ce fauteuil est libre. Si plusieurs fauteuils sont disponibles pour les personnes assises devant et derrière, le joueur qui a placé Gary choisit les fauteuils.

19 – Mary Mobile ♀ *Meilleures amies pour toujours !*

Quand vous placez Mary, si les fauteuils immédiatement à sa gauche et/ou à sa droite sont libres, relogez une femme assise n'importe où à côté de Mary. Si les deux fauteuils sont disponibles, le joueur qui a placé Mary choisit le fauteuil.

Remarque : L'effet de Mary n'est pas appliqué si celui-ci conduirait à placer une Linda à côté d'un couple Linda/Louis.

20 – Nick Nap ♂ *Un film ? Quel film ? C'était bien ?*

Si Nick a pu dormir tranquillement durant la projection (c'est-à-dire qu'il n'a fait perdre aucun point de satisfaction suite aux effets d'autres personnes), il rapporte 3 points de satisfaction. Les 4 numéros barrés en rouge à droite indiquent les personnes qui peuvent le déranger (à savoir Benny, Mia, Lisa et Molly). En détail, Nick est dérangé si :

- ... Benny est assis dans le même rang que lui,
- ... Mia ou Molly sont assises immédiatement à sa gauche ou à sa droite,
- ... Lisa est assise immédiatement derrière lui.