



RÈGLE DU JEU

DÉBUTANTS

POUR 4 À 6 JOUEURS, DURÉE DE 2 À 3 HEURES
PLUS DE HASARD, MOINS DE STRATÉGIE

III : RÉSUMÉ DU JEU

- 1 Les **AUTEURS** négocient des contrats avec les **ÉDITEURS**. Un contrat est valable pour une série de 3 albums (Tomes 1, 2 et 3).
 - 2 Pour "dessiner" leurs albums, les **AUTEURS** avancent leur pion.
 - 3 Pour "publier" leurs albums, les **ÉDITEURS** avancent également leur pion.
 - 4 Un album publié rapportera alors de la renommée (en lecteurs ) à l'**AUTEUR** et des bénéfices (en francs ) à l'**ÉDITEUR**. La renommée des Auteurs et les bénéfices des Éditeurs serviront à départager les joueurs à la fin du jeu et à désigner le vainqueur.
- Attention : n'oubliez pas que les Auteurs doivent avoir gagné un minimum d'argent et les Éditeurs un minimum de renommée à la fin de la partie pour ne pas être éliminés (voir ces minima sur les planches auteur, les catalogues éditeur et au chapitre VII).**



I : BUT DU JEU

Durant neuf années (9 tours du plateau de jeu), deux sortes de joueurs - les **AUTEURS** et les **ÉDITEURS** - vont s'allier ou s'affronter pour produire un maximum d'albums de Bandes Dessinées et totaliser ainsi un maximum de points.

Le but des AUTEURS est d'acquérir un maximum de renommée tout en assurant un minimum d'argent.

Le but des ÉdITEURS est d'acquérir un maximum d'argent tout en assurant un minimum de renommée.

II : PRÉPARATION ET DESCRIPTION DU JEU

- 2 joueurs sont désignés **ÉDITEURS**, à vous de voir comment (dé, baffes, charme, chantage, ...). Les autres seront **AUTEURS**.

- Ne mélangeons pas les torchons et les serviettes : les **ÉDITEURS** se placent côte à côte et les **AUTEURS** faces à eux.

- Distribuer :

A chaque ÉdITEUR :

- un catalogue éditeur
- un pion éditeur (grand pion)

A chaque AUTEUR :

- une planche auteur
- un pion auteur (petit pion)
- 7 cartes contrat auteur qu'il garde secrètes.



- Disposer le plateau de jeu central avec les différentes cartes "chance" et "choix" sur les emplacements prévus, les pions des joueurs étant disposés sur la case "Bénéfices".

DESCRIPTION DU PLATEAU :

Le plateau comporte 24 cases : les cases **BLEUES CLAIRES** concernent les **AUTEURS** et les cases **BLEUES FONCÉES** concernent les **ÉDITEURS**.

Remarque : la case **FESTIVAL** et la case **SALON** concernent tous les joueurs.

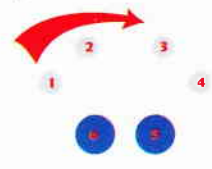
TRES IMPORTANT

Il existe 4 cases spéciales plus grandes situées aux 4 coins : les joueurs concernés exécutent ce qui est écrit lorsqu'ils passent dessus, même s'ils les dépassent.



IV : EN VOITURE SIMONE !

Vous pouvez maintenant commencer à jouer en lisant la suite au fur et à mesure. Que le meilleur gagne !



- 1 Ce sont les **AUTEURS** qui commencent.
- 2 Le premier **AUTEUR** se place sur la case «Négociation d'un contrat» située après la case «Bénéfices». Il prend alors parmi ses cartes contrat une série qu'il souhaite faire publier. Il la propose aux **ÉDITEURS**. L'**AUTEUR** peut vendre sa série à l'**ÉDITEUR** de son choix (par exemple au plus offrant). Le montant d'un contrat est compris entre 5.000 et 40.000 francs.

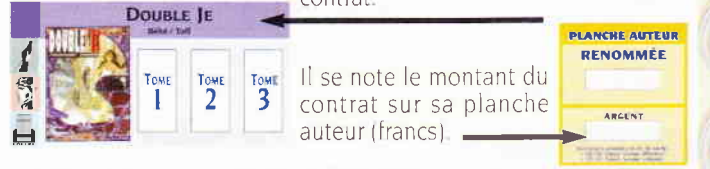
Remarques :

• Les joueurs n'ont aucun point au début de la partie. Ils doivent donc compter les points en négatif s'ils dépensent ou perdent de l'argent ou de la renommée.

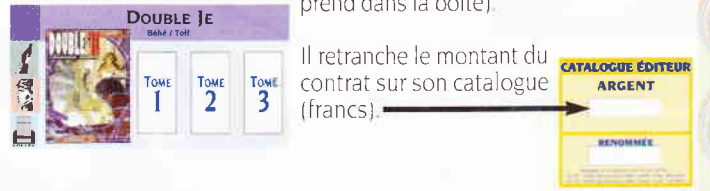
• Les **ÉDITEURS** ne doivent pas paniquer s'ils sont "dans le rouge" durant les 4 ou 5 premiers tours de la partie : c'est normal.

• Les symboles à gauche des cartes contrat ne servent que dans les cartes chances et pour les bonus du niveau "**JEU CONFIRMÉ**".

- 3 Dès le contrat "négocié", l'**AUTEUR** place sur sa planche sa carte contrat.



- 4 L'**ÉDITEUR** paye l'**AUTEUR**. L'**ÉDITEUR** place sur son catalogue sa carte contrat bleue foncée correspondant à cette série (qu'il prend dans la boîte).



- 5 L'**AUTEUR** lance le dé et avance son pion sur le plateau.
- 6 L'**AUTEUR** suivant se place à son tour sur la case "négociation d'un contrat", négocie un contrat et ainsi de suite pour chaque **AUTEUR**.
- 7 Les **ÉDITEURS** placés sur la case «Bénéfices» jouent alors directement au dé chacun à leur tour.

8 ATTENTION :

• Si l'**Argent** peut faire l'objet de nombreuses transactions parallèles plus ou moins louches (promesses, accord verbaux,...), il est totalement impossible de négocier des lecteurs qui ne peuvent en aucun cas passer d'un joueur à l'autre.

V : CASES DU PLATEAU



Case "Négociation d'un contrat" (concerne les AUTEURS qui s'y arrêtent)
 L'AUTEUR a la possibilité de négocier un contrat avec les éditeurs comme décrit au chapitre IV.



Case "ALBUM DESSINÉ" (concerne les AUTEURS qui y passent)
 Ca y est, l'AUTEUR choisit l'album qu'il va "dessiner" (un seul par tour) :

- soit le Tome 1 d'une série dont il a signé le contrat,
- soit le Tome 2 ou 3 d'une série déjà commencée qu'il prend dans la boîte de jeu et qu'il pose face bleue claire ("Album Dessiné" visible) sur son contrat.

L'AUTEUR donne à son ÉDITEUR la même carte du tome correspondant que ce dernier place sur son contrat de la même façon.
 L'ÉDITEUR paie alors 5.000 francs à L'AUTEUR.



Case "PUBLICATIONS" (concerne les ÉDITEURS qui y passent)
 Ca y est, l'ÉDITEUR peut publier un ou plusieurs albums. Il choisit parmi ses cartes "Tome Dessiné" celles qu'il veut publier et les retourne face foncée "Tome Publié" visible. Il gagne 10.000 lecteurs et 15.000 francs par tome.

Pour l'ÉDITEUR, il est interdit d'avoir plus de 3 séries incomplètes en cours de publications.
 L'AUTEUR retourne les cartes correspondantes de la même façon.
 L'ÉDITEUR peut également "promotionner" une série. Pour cela, il perd 20.000 francs et met la carte **promotion** correspondant à la série dans l'enveloppe. Seules les séries ainsi promotionnées concourent dans les FESTIVALS et les SALONS.



Case "RENOMMÉE" - (concerne les AUTEURS qui y passent)
 Les AUTEURS gagnent des lecteurs pour leurs "Tomes Publiés" (face foncée visible sur leur planche). Les points sont indiqués sur chaque tome (0 ou 5.000 lecteurs).



Case "BÉNÉFICES" (concerne les ÉDITEURS qui y passent)
 Les ÉDITEURS gagnent des francs pour leurs "Tomes Publiés" (face bleue foncée visible sur leur catalogue). Les points sont indiqués sur chaque tome (0 ou 5.000 francs). A chaque fois qu'un ÉDITEUR passe sur cette case, il note un tour de plateau sur son catalogue (1^{er}, 2^{ème}, ...). Les ÉDITEURS doivent se conformer aux règles écrites sur leur catalogue.



Cases "FESTIVAL" et "SALON" (concernent tous les joueurs qui s'y arrêtent)
 Lorsqu'il existe au moins une série promotionnée (voir case « publications »), on tire dans

l'enveloppe la « Meilleure Série de l'Année ». Son ÉDITEUR et son AUTEUR gagnent 5.000 points chacun. Si la série est complète (tomes 1, 2 et 3 publiés), ils gagnent 10.000 points chacun. Ces points sont des lecteurs pour la case "FESTIVAL" et des francs pour la case "SALON". La carte tirée au sort est immédiatement remise dans l'enveloppe.



Cases "CHANCE AUTEUR" (concerne les AUTEURS qui s'y arrêtent)
 L'AUTEUR tire une carte "Chance Auteur", lit à haute voix et exécute ce qui est écrit, puis repose la carte sous le tas (si nécessaire, description des catégories au Chap VIII de la règle « Confirmés »).



Cases "CHANCE ÉDITEUR" (concerne les ÉDITEURS qui s'y arrêtent)
 L'ÉDITEUR tire une carte "Chance Éditeur", lit à haute voix et exécute ce qui est écrit, puis repose la carte sous le tas (si nécessaire, description des catégories au Chap VIII de la règle « Confirmés »).



Cases "CHOIX AUTEUR" (concerne les AUTEURS qui s'y arrêtent)
 L'AUTEUR tire une carte "Choix Auteur", lit à haute voix et exécute ce qui est écrit, puis repose la carte sous le tas.



Cases "CHOIX ÉDITEUR" (concerner les ÉDITEURS qui s'y arrêtent)
 L'ÉDITEUR tire une carte "Choix Éditeur", lit à haute voix et exécute ce qui est écrit, puis repose la carte sous le tas.

VI : FIN DU JEU

Le jeu s'arrête quand le premier des deux ÉDITEURS a fait 9 tours complets du plateau de jeu, c'est-à-dire au moment où il note son 9^{ème} tour sur son catalogue. Il touche alors les bénéfices de son 9^{ème} tour et le jeu s'arrête.

VII : COMPTAGE DES POINTS

- 1 On vérifie que les joueurs ont bien atteint leur minimum de points, soit :
 - 100.000 francs pour les AUTEURS
 - 40.000 lecteurs multipliés par le nombre d'auteurs pour les ÉDITEURS
 Les joueurs qui n'ont pas atteint leur minimum sont impitoyablement éliminés.
- 2 Le Nombre de Points Final de :
 - l'AUTEUR est le nombre de Lecteurs qu'il a à la fin de la partie.
 - l'ÉDITEUR est le nombre de Francs qu'il a à la fin de la partie.
- 3 Est déclaré **VAINQUEUR** le joueur qui a le plus grand Nombre de Points Final. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur qui a le plus dépassé son minimum qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui fait le tour de la table sur les mains le plus rapidement a gagné. Le perdant est prié de ranger correctement la boîte de jeu en souriant. C'est cruel et injuste, mais ça se passe comme ça dans le monde de la Bande Dessinée !



RÈGLE DU JEU

CONFIRMÉS

POUR 4 À 8 JOUEURS, DURÉE DE 2 À 4 HEURES
MOINS DE HASARD, PLUS DE STRATÉGIE

Le jeu

Cette version du **JEU** propose un éventail d'interactions plus varié et plus stimulant entre les joueurs. La règle «**DÉBUTANTS**» reste valable sauf pour les changements suivants :

I : QU'EST CE QUI CHANGE ?

Désormais les symboles caractérisant les séries serviront à calculer des bonus de points à la fin de la partie. L'intérêt des joueurs sera donc de négocier des séries ayant un maximum de symboles communs. Ces **BONUS** étant différents pour les auteurs et pour les éditeurs, la tension montera vite lors des négociations de contrats ! De plus le jeu se déroule en 12 tours de plateau.

II : NÉGOCIATION D'UN CONTRAT

1. Lorsqu'un **AUTEUR** propose une série à un **ÉDITEUR**, il doit mentionner les caractéristiques de cette série (symboles à gauche sur la carte) : genre, technique, style et classement.

2. Il n'y a plus de limites pour le montant d'un contrat. Cependant il faut savoir qu'un contrat se négocie normalement aux alentours de 25.000 Frs et qu'il est dangereux, voire suicidaire pour l'**ÉDITEUR** de dépasser les 75.000 Frs.

III : QUELLES SÉRIES NÉGOCIER ?

L'intérêt des joueurs est de négocier des séries ayant un maximum de symboles en communs. Ces symboles serviront à calculer des **BONUS** de points à la fin de la partie.

Symboles



Pour bénéficier d'un **BONUS**, il faut avoir au moins 3 symboles identiques (4 pour les éditeurs lorsque la partie se joue à 6, 7 ou 8 participants). Le montant des **BONUS** est indiqué au dos de cette règle (ces bonus sont différents pour les auteurs et les éditeurs).

Une série de 3 tomes présente

4 symboles (caractéristiques) différents :

Un genre :

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| A Aventure (6) | L Légende (6) |
| J Jeunesse (6) | F Fiction (6) |
| H Humour (6) | Cl Classique (6) |
| Fa Fantastique (6) | |

Une technique :



dessins à la plume (21)



ou au pinceau (21)

Un style :



Caricatural (14)



ou Réaliste (28)

Un classement



en Collection (28)



ou Hors Collection (14)

(entre parenthèse le nombre de séries concernées)

Attention :

Un symbole n'est comptabilisé pour le calcul des BONUS que si la série à laquelle il appartient est complète à la fin du jeu, c'est à dire lorsque les 3 tomes de cette série sont publiés (faces foncées visibles).

IV : CASES "FESTIVAL" ET "SALON"

Lorsque l'on joue à 6, 7 ou 8 joueurs la case "Festival" ne concerne plus que les **AUTEURS** qui s'y arrêtent et la case "Salon" ne concerne plus que les **ÉDITEURS** qui s'y arrêtent. La distribution des points reste inchangée.

V : COMPTAGE DES POINTS EN FIN DE PARTIE

1. On vérifie que les joueurs ont bien atteint leur minimum de points, soit :

- 150.000 francs pour les **AUTEURS**;
- 60.000 lecteurs multipliés par le nombre d'auteurs pour les **ÉDITEURS**.

Les joueurs qui n'ont pas atteint leur minimum sont impitoyablement éliminés.

2. Comptage du Nombre de Points Final :

- Les **AUTEURS** calculent leurs **BONUS** et les ajoutent à leur Nombre de lecteurs. Ce total représente leur Nombre de Points Final.
- Les **ÉDITEURS** calculent leurs **BONUS** et les ajoutent à leur Nombre de francs. Ce total représente leur Nombre de Points Final.

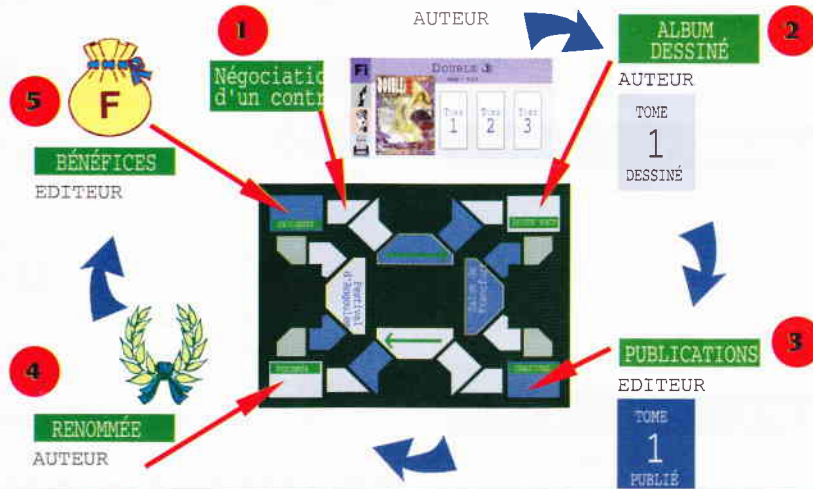
3. Est déclaré **VAINQUEUR** le joueur qui a le plus grand Nombre de Points Final. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur qui a le plus dépassé son minimum qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le joueur qui fait le tour de la table sur les mains le plus rapidement a gagné. Le perdant est prié de ranger correctement la boîte de jeu en souriant. C'est cruel et injuste, mais ça se passe comme ça dans le monde de la Bande Dessinée !

VI : CONSEILS DE JEU

- Un contrat normal se négocie autour de 25.000 francs. En dessous de 20.000 francs l'auteur risque de ne pas atteindre son minimum. Au dessus de 30.000 francs l'éditeur risque de perdre trop d'argent.
- Il vaut mieux négocier les contrats par tranches de 5000 francs (évitez les "32540,- francs" qui compliqueraient inutilement le jeu !).

- N'oubliez pas que tout peut se négocier, y compris l'obligation de promouvoir une série, la priorité dans l'ordre de publication des albums... Cependant ce ne seront que des accords verbaux (si vous voyez ce que cela sous-entend...).
- Pour corser les négociations de contrats, il est possible de les limiter à 3 minutes par exemple (passé ce délai, s'il n'y a pas eu accord, on passe son tour).

VII : SCHEMA D'UN TOUR DE PLATEAU



VIII : LES BONUS

AUTEUR pour 3 séries complètes d'un même genre		EDITEUR 3 séries complètes si 4 ou 5 joueurs 4 séries complètes si 6, 7 ou 8 joueurs	
30.000 Lecteurs	A AVENTURE (6)	30.000 francs	
	L LEGENDE (6)		
	J JEUNESSE (6)		
	Fi FICTION (6)		
	H HUMOUR (6)		
	Cl CLASSIQUE (6)		
	Fa FANTASTIQUE (6)		
20.000 Lecteurs	AU PINCEAU (21)	50.000 Francs	
50.000 Lecteurs	À LA PLUME (21)	30.000 Francs	
30.000 Lecteurs	RÉALISTE (28)	20.000 Francs	
60.000 Lecteurs	CARICATURE (14)	30.000 Francs	
30.000 Lecteurs	COLLECTION (28)	40.000 Francs	
40.000 Lecteurs	HORS COLLECTION (14)	60.000 Francs	