

1

Lisez les cartes suivantes à voix haute, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mettez les cartes **X**, **Vote**, **Amulette**, **Lieu de tournage**, **Casting** de côté.

Mélangez les cartes **Sous l'œil de la caméra** et prenez 2 cartes par joueur pour constituer une pioche et posez-la sur la carte **Vote**. Les cartes **Sous l'œil de la caméra** restantes constituent la Réserve. À 2 joueurs, faites une pioche de 8 cartes.





Votre groupe est isolé du reste du monde.

Vous êtes filmés jour et nuit.

Vous devez régulièrement répondre à des questions.

Vous êtes les candidats d'une émission de téléréalité et votre vie est régie par la Prod.

Chaque semaine a lieu un vote à l'issue duquel un candidat quitte l'émission.

3

Commencez par choisir tous ensemble le type d'émission auquel vous participez. Vous pouvez utiliser les cartes **Lieu de tournage** pour vous inspirer, ou inventer votre contexte.



Disposez sur la table les cartes **Casting** à la vue de tous.

Vous pouvez utiliser ces cartes ou laisser libre cours à votre imagination pour inventer les personnages participants à l'émission que vous jouerez. Décrivez-les ensuite brièvement à tour de rôle : vos noms et la raison pour laquelle vous avez rejoint l'émission.



4

Lorsque vous aurez fini de lire les cartes **Programme TV**, continuez à jouer en piochant à tour de rôle les cartes **Sous l'œil de la caméra** depuis la pioche que vous avez constituée.

Lisez-les à voix haute. Répondez-y et interprétez-les du point de vue de votre candidat.

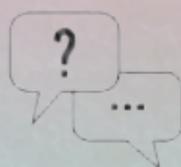
Vous pouvez répondre aussi simplement ou aussi minutieusement que vous le souhaitez.

5

Lorsque d'autres candidats sont impliqués par une carte **Sous l'œil de la caméra** ou la réponse du joueur actif, ils peuvent intervenir pour participer à la description de la scène.

Les autres joueurs peuvent également faire des suggestions et poser des questions. C'est néanmoins le joueur actif qui a le dernier mot.

Cette phase est au cœur du jeu. C'est pourquoi elle est rappelée sur chaque carte **Sous l'œil de la caméra** par cette signalétique :





Placez la carte **X** à un endroit où tous les joueurs peuvent l'atteindre facilement.



La carte **X** est un dispositif de sécurité émotionnelle. S'il y a une carte, ou une réponse, que vous ne souhaitez pas inclure dans l'histoire, touchez-la. Ce contenu est alors retiré du jeu, sans que vous ayez à en expliquer la raison.

Tirez alors une nouvelle carte **Sous l'œil de la caméra** depuis la Réserve.

7

Vous pouvez aussi passer à votre tour. Dans ce cas, passez la carte à un autre joueur en lui disant : « J'aimerais connaître ta réponse à cette question ». Reprenez ensuite votre tour en tirant une nouvelle carte **Sous l'œil de la caméra** depuis la Réserve.

Une carte peut être passée autour de la table jusqu'à ce que quelqu'un y réponde ou lui applique la carte **X**.

8

Continuez à répondre aux cartes **Sous l'œil de la caméra**, les passer ou leur appliquer la carte **X** jusqu'à atteindre la carte **Vote**.



C'est alors l'heure du vote : chaque joueur désigne le candidat (pas encore éliminé) qu'il souhaite voir quitter l'émission.

En cas d'égalité, le détenteur de la carte **Amulette** départage les ex aequo.



Le candidat qui reçoit le plus grand nombre de votes est éliminé. Il désigne ensuite le prochain détenteur de la carte **Amulette** parmi les joueurs non éliminés.

9

Tous les joueurs (même si leur candidat est éliminé) participent comme auparavant. Créez une nouvelle pioche de cartes **Sous l'œil de la caméra** à l'aide de la Réserve : autant de cartes que de **joueurs** à partir de maintenant.

Piochez-les et répondez-y à tour de rôle.



Une fois arrivé à la carte **Vote**, procédez à l'élimination d'un candidat, qui désigne le prochain détenteur de l'**Amulette**.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul candidat : il est déclaré vainqueur et la partie est terminée.

10

Le joueur qui le souhaite peut désormais tirer la première carte **Sous l'œil de la caméra**.

Il devient également le premier détenteur de la carte **Amulette**.

