Livret de Règles



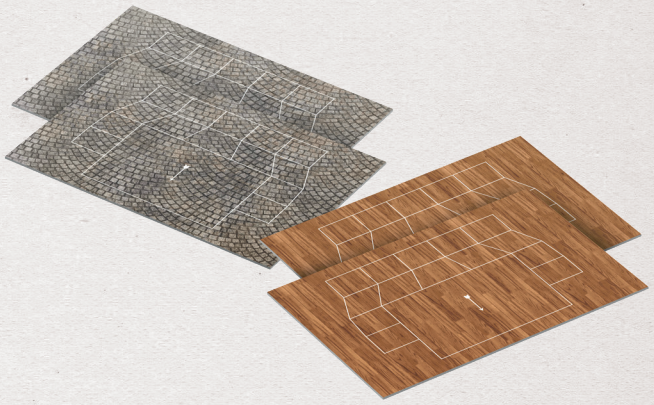
DON'T PANIC GAMES

CORAX GAMES

Matériel



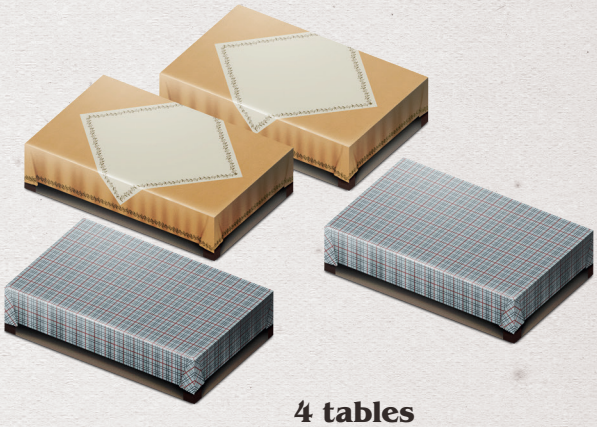
4 paravents avec une piste de score (A) et un résumé du décompte final (B)
Pour cacher votre mise en scène des autres photographes !



4 plateaux Salle de réception double face
C'est ici que tout se passe !



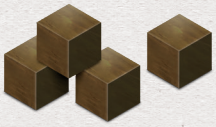
4 lots de 14 silhouettes avec des socles
Il s'agit des invités. Insérez chaque silhouette dans un socle avant de jouer.



4 tables
Les invités se regroupent autour de ces tables. Vous devez les assembler avant votre première partie.



4 cartes VIP
Ces cartes désignent les invités les plus importants.



4 marqueurs de score
Ils servent en fin de partie pour compter vos points.



1 carte Premier joueur / Aide de jeu
Elle permet de repérer le premier joueur et indique toutes les phases d'une manche.

Et surtout n'oubliez pas que vous aurez également besoin d'un smartphone pour jouer !



14 enveloppes Invité
Pendant la partie, chaque enveloppe contient les cartes Préférence de l'invité représenté.



42 cartes Préférence
Placées dans les enveloppes Invité en début de partie, elles indiquent les préférences de l'invité correspondant.



12 cartes Échanges :
6 pour des parties à 2 joueurs et 6 pour des parties à 3 ou 4 joueurs
Ces cartes indiquent le fonctionnement des échanges d'enveloppes à chaque manche.



40 décorations
Pour le jeu de base, elles ne servent que de décorations. Certaines d'entre elles doivent être insérées dans un socle avant de jouer.

Enchères

Matériel supplémentaire pour jouer la variante Enchères.
Voir page 3 du Guide du Photographe.



9 cartes Enchères
3 pour des parties à 2 joueurs et 6 pour des parties à 3 ou 4 joueurs
Rendez la phase d'échanges plus excitante !



Avec la variante Enchères, les décorations servent également de monnaie.

Mise en Place

1 Préparez les enveloppes : mélangez les cartes Préférence face cachée et placez 3 cartes dans chaque enveloppe Invité, sans les regarder. *Tous les joueurs peuvent participer pour accélérer la mise en place.*

2 Distribuez les enveloppes aux joueurs selon le tableau en bas de page. Chaque joueur place ses enveloppes devant lui, face Invité visible.

3 Placez toutes les enveloppes restantes au milieu de la table, face Invité visible.

4 *(Étape non illustrée)* Chaque joueur prend 1 paravent, 1 marqueur de score, 1 plateau Salle de réception, 1 table, 1 carte VIP, 1 lot de 14 silhouettes Invité différentes et 10 décorations au choix. (Les décorations ont toutes la même valeur, peu importe celles que vous prenez.)

5 Prenez les 6 cartes Échanges présentant ce symbole au recto : ↻, et le nombre de joueurs présents pour cette partie au verso. *(Par exemple, pour une partie à 2 joueurs, utilisez les cartes avec* **2** *au dos.)*

Mélangez ces 6 cartes et créez une pioche, face cachée, au milieu de la table. Remettez les autres cartes Échanges dans la boîte.

6 Le joueur qui s'est pris en selfie le plus récemment devient le premier joueur et prend la carte Premier joueur/Aide de jeu.



2 Nombre d'enveloppes par joueur

2 joueurs : 5 enveloppes par joueur – 4 au milieu
3 joueurs : 4 enveloppes par joueur – 2 au milieu
4 joueurs : 3 enveloppes par joueur – 2 au milieu
5 joueurs : 2 enveloppes par joueur – 4 au milieu
6 joueurs : 2 enveloppes par joueur – 2 au milieu

Note : les parties à 5 ou 6 joueurs nécessitent d'ajouter le matériel de l'extension 5-6 joueurs.

Chaque joueur installe son matériel de la manière suivante :

7 Placez votre plateau Salle de réception devant vous, la flèche pointant vers vous. (Chaque joueur peut choisir la face qu'il souhaite utiliser.)

8 Placez votre table sur la grande case qui contient la flèche au milieu de votre plateau Salle de réception.

9 Placez toutes vos décorations sur votre table.

10 Installez votre paravent de sorte à cacher votre plateau Salle de réception des autres joueurs.

11 Regroupez toutes vos silhouettes Invité à l'extérieur de votre paravent.

12 Gardez votre carte VIP à l'abri des regards indiscrets, derrière votre paravent.

La partie peut maintenant commencer !



Le Cliché du Siècle

La réception a été un immense succès et tous les invités se sont bien amusés. Il ne reste qu'à prendre une photo pour immortaliser ce moment. En tant que photographe, parviendrez-vous à saisir cet instant de liesse ? Il sera peut-être impossible de contenter tout le monde, mais si vous y parvenez, vous pourriez bien réussir la photo parfaite !

But du Jeu

Dans « *Le Cliché du Siècle* », vous incarnez l'un des photographes qui essaient de prendre la photo parfaite. Apprenez un maximum d'informations sur les invités et leurs préférences. Positionnez-les de manière à les satisfaire au mieux. Plus vous contentez les invités, plus vous marquez de points en fin de partie. Le joueur dont la photo rapporte le plus de points remporte la partie.

Ce Livret

Ce livret explique tout ce dont vous avez besoin pour vous lancer le plus vite possible. Pour plus de précisions ou si vous avez une question sur les règles, consultez le manuel de référence, le **« Guide du Photographe »**.

Déroulement du Jeu

Une partie se déroule en 6 manches. Lors de chaque manche, vous placez les invités à mesure que vous en apprenez plus sur la manière dont ils souhaitent apparaître sur la photo. À la fin de la dernière manche, vous pouvez les replacer une dernière fois avant de prendre votre photo. Chaque invité présent sur votre photo est décompté en fin de partie : plus votre photo correspond à ses préférences, plus il vous rapporte de points. Mais attention, si votre photo ne remplit aucun de ses critères, il vous fait perdre des points !

Première Manche

Le premier joueur est chargé d'organiser la manche et d'annoncer aux autres joueurs les différentes phases qui la composent.

Phase 1

Ouvrir les Enveloppes et Placer les Invités

Chaque joueur ouvre ses enveloppes et prend connaissance des cartes Préférence qu'elles renferment. Tous les joueurs jouent cette phase simultanément, mais chaque joueur ne doit ouvrir qu'une seule de ses enveloppes à la fois. Il doit remettre les cartes dans l'enveloppe avant d'en ouvrir une autre. Lors de cette phase, les joueurs peuvent placer ou déplacer librement leurs invités derrière leur paravent, afin de coller au mieux à leurs préférences. Lors de cette phase, il n'y a aucune contrainte sur le placement des invités. Les joueurs ont simplement intérêt à les placer de manière à se souvenir de leurs préférences car il y a de fortes chances qu'ils échangent leurs enveloppes et ne puissent plus les revoir. Vous pouvez placer autant d'invités que vous voulez, y compris ceux sur lesquels vous n'avez aucune information.

Pour plus de détails sur les cartes Préférence, consultez la page 9 du « Guide du Photographe ».

Phase 2

Piocher une Carte Échanges

Le premier joueur révèle la première carte Échanges de la pioche et la lit à voix haute. Cette carte indique comment les enveloppes sont échangées pour cette manche.

Phase 3

Échanger les Enveloppes

Suivez les instructions de la carte Échanges. Pour plus de détails sur le fonctionnement des cartes Échanges, consultez la page 6 du « Guide du Photographe ».

Phase 4

Défausser la Carte Échanges & Passer la Carte Premier Joueur/Aide de Jeu

Une fois que tous les échanges ont été effectués, le premier joueur défausse la carte Échanges et passe la carte Premier Joueur/Aide de Jeu à son voisin de gauche.

Exemple de Manche :

Léa est la première joueuse et guide ses camarades au cours des différentes phases.

Phase 1: Tous les joueurs consultent leurs enveloppes et placent leurs invités. Léa voit que le petit garçon veut être à côté de la dame en robe jaune, elle installe donc les deux silhouettes l'une à côté de l'autre (bien qu'elle ne sache pas encore comment la dame souhaite apparaître).

Phase 2: Léa révèle la nouvelle carte Échanges (Choisissez votre Partenaire) et la lit à voix haute.

Phase 3: Comme elle est première joueuse, Léa est la première à choisir 2 enveloppes du centre de la table et y remet 2 des siennes en échange. C'est ensuite au tour de Marc (le joueur à sa gauche) d'échanger 2 enveloppes, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué l'échange indiqué.

Phase 4: Léa défausse la carte Échanges et donne la carte Premier Joueur/Aide de Jeu à Marc.

Une nouvelle manche commence…

Et Après ?



Jouez plusieurs manches successives (6 au total). Lors de la partie, à chaque fois que vous consultez le contenu d'une enveloppe Invité, vous pouvez décider d'ajouter votre carte VIP aux cartes Préférence qui s'y trouvent, si vous pensez que votre photo correspondra aux préférences de cet invité. Une fois placée, une carte VIP doit rester dans la même enveloppe jusqu'à la fin de partie. Lors du décompte final, chaque invité est décompté une fois de plus pour chaque carte VIP présente dans son enveloppe, pour tous les joueurs (peu importe qui a placé la carte VIP dans l'enveloppe). Après la 6e manche (une fois la dernière carte Échanges résolue), vous pouvez effectuer les derniers ajustements avant de prendre votre photo et procéder au décompte final.

La Photo

Vous avez une dernière opportunité de consulter vos enveloppes et de placer vos invités afin de satisfaire au mieux à leurs préférences. Vous pouvez consulter vos enveloppes comme lors de la phase 1 d'une manche normale. Vous pouvez placer ou déplacer autant d'invités que vous le souhaitez (les invités non placés ne sont pas décomptés). Chaque invité doit être placé sur une case du plateau Salle de réception et vous faire face (illustration de la silhouette visible).

Lorsque vous avez fini de placer vos invités, prenez une photo de votre scène avec un téléphone portable. Attention, c'est cette photo qui sert au décompte final ! Laissez vos invités en place, au cas où vous auriez besoin de vérifier une position lors du décompte.

Décompte Final

Étalez votre paravent devant vous, piste de score visible, et placez votre marqueur de score sur la case 0. Ouvrez toutes les enveloppes Invité l'une après l'autre en montrant les cartes Préférence présentes à tous les joueurs. Pour chaque invité, chaque joueur avance ou recule son marqueur de score en fonction du nombre de préférences qu'il a su satisfaire (voir le tableau ci-dessous). Consultez la page 9 du « Guide du Photographe » pour plus de détails sur les cartes Préférence. Après le décompte de tous les invités, le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !

Préférences satisfaites		**Points**
0	→	-3
1	→	1
2	→	3
3	→	6
Non placé	→	0

Cartes VIP : Décomptez un invité une fois supplémentaire pour chaque carte VIP présente dans son enveloppe. *Par exemple, si une enveloppe contient 2 cartes VIP, décomptez l'invité correspondant 3 fois au total. Si vous satisfaites toutes ses préférences, vous marquez ainsi 18 points pour cet invité ! Par contre, si vous ne satisfaites aucune de ses préférences, vous perdez 9 points. Rappelez-vous que vous n'êtes pas obligé de placer un invité si vous ne connaissez pas ses préférences !*

Rejouer !

Maintenant que vous connaissez le jeu de base, essayez de jouer avec la variante Enchères (voir page 3 du « Guide du Photographe »).