

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Show Manager / Première

Conçu par Dirk Henn

Edité sous le nom Première par db-Spiele, en 1996

Edité sous le nom Show Manager par Queen Games, en 1997

Traduction française par François Haffner, d'après la traduction anglaise de Richard Ingram

Contenu

- **120 cartes d'artiste.**

Tous les artistes ont du talent (il faut l'espérer !). Ils sont très bons dans quelques rôles, moins bons dans d'autres. Sur chaque carte, on peut voir combien de talent possède chaque artiste et combien de points il ou elle apporterait à un spectacle musical. Ils ne conviendraient pas dans un autre rôle. Les acteurs de province servent de jokers. Ils peuvent jouer n'importe quelle rôle, homme ou femme, et valent toujours un point, quel que soit le rôle.

- **24 jetons de comédie musicale**, 4 par joueur.

Ils servent à enregistrer les points des spectacles.

- **1 plateau de jeu des villes.**

Quand un show est produit, les jetons sont posés sur ce plateau.

- **1 plateau de jeu de l'agence de casting.**

Il montre toujours quatre artistes à embaucher à un tarif dégressif (l'un d'entre eux est même gratuit !). Lorsqu'un artiste est embauché, les autres se déplacent pour combler les trous dans le sens de la flèche et deviennent donc "meilleur marché".

- **6 listes de casting.**

Les listes nomment les rôles qui sont à pourvoir dans les shows et donnent une vue d'ensemble de la partie.

- **1 feutre spécial effaçable.**

Il sert à noter les points sur les jetons.

But du jeu

Chaque joueur embauche des artistes dans le but de produire quatre shows musicaux différents. Le talent des artistes permet de gagner des points de show. Plus le talent est grand, meilleur est le show. Chaque joueur essaye bien sûr de surpasser ses concurrents. Les shows, une fois comparés avec ceux produits par d'autres joueurs, sont rangés en ordre dans chaque ville. C'est ce classement qui décidera du vainqueur.

Avant que l'exposition ne commence

Placez les 2 plateaux à côté l'un de l'autre.

Brouillez les cartes d'artiste et placez le paquet face cachée à côté du plateau de jeu de l'agence de casting.

Retournez les 4 premières cartes et placez les sur les quatre cases du plateau d'agence, en commençant par la case marquée zéro.

Distribuez l'argent de départ comme suit : avec 4, 5 ou 6 joueurs – 18 000 chacun ; pour 2 ou 3 joueurs – 36 000 chacun. L'argent restant constitue la banque.

Chaque joueur choisit un symbole et reçoit la liste correspondante ainsi que les 4 jetons. Laissez les faces visibles des autres joueurs. L'argent et les artistes embauchés doivent être tenus cachés des autres joueurs.

Si la partie ne réunit que 2 ou 3 joueurs, chacun doit prendre deux jeux de jetons ainsi que les listes appropriées. Chaque joueur peut ainsi produire chaque spectacle deux fois.

Avec 5 joueurs, un jeu de jetons sera inutilisé, et deux jeux avec 2 ou 4 joueurs. Ces jeux de jetons seront considérés comme des tournées. Leurs valeurs sont fixées au début, restent les mêmes tout au long de la partie et doivent être écrites sur les jetons.

Les sociétés de tournées n'appartiennent à aucun joueur. Leurs productions entrent en jeu quand un joueur monte en premier un spectacle. Placez leurs jetons près du plateau des villes.)

Valeurs de sociétés organisatrices de tournées

| | | | | |
|--------------------|---------------|-------------------|-----------------------|---------------|
| Show Manager : | Wolf | Queenie | King Lear | Ballet |
| Spectacle : | Freudi | Miss Hanoi | Les Misérables | Katz |
| Un jeu : | 15 | 20 | 25 | 30 |
| Deux jeux : | 13, 17 | 18, 22 | 23, 27 | 28, 32 |

La partie commence !

Le joueur qui a vu en dernier une comédie musicale commence la partie. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, vous pouvez faire trois choses. Leur ordre est fixé, mais seule la troisième action est obligatoire :

1. Vous pouvez **faire un emprunt** sur un show déjà monté.
2. Vous pouvez **payer 2 000 et changer tous les artistes** de l'agence de casting.
3. Vous devez soit **embaucher un artiste**, soit **produire un spectacle**.

Comme cette troisième action est obligatoire, on commencera par l'expliquer. Les explications des deux premières actions facultatives seront données plus loin dans les règles.

Embauche d'un artiste

Prenez la carte du plateau en main, et payez la somme appropriée à la banque. Comblez ensuite la case en déplaçant les cartes situées plus haut vers la droite et remplissez la case de gauche avec la première carte de la pile. NB : Vous ne pouvez embaucher qu'un artiste au maximum par tour.

Le nombre d'artistes que vous pouvez avoir en main dépend du spectacle que vous voulez produire. Après avoir produit un spectacle, il ne doit vous rester au maximum que deux cartes en main. Pour votre dernière production, une seule carte peut vous rester en main.

Production d'un spectacle

Pour produire un spectacle, il vous faut sortir de votre main autant d'artistes que le show que vous produisez a de rôles. Vous ne pouvez ni jeter ni échanger des artistes que vous avez en main. La seule façon de s'en débarrasser est de les produire !

Quelle est la côte de votre spectacle ?

Additionnez les points de talent des artistes qui jouent un rôle correspondant à leur répertoire dans le spectacle. Un artiste inapproprié, c'est à dire qui n'a aucun talent pour le rôle qu'il joue, rapporte zéro. Chaque artiste ne peut bien sûr jouer qu'un seul rôle et on ne peut attribuer chaque rôle qu'à un seul artiste. Si vous produisez deux artistes qui ont le même talent, l'un d'entre eux seulement aura le rôle, et l'autre aura un rôle inapproprié et rapportera 0 points. Les acteurs de province (Provinzschauspieler) valent toujours 1 point - ils ne sont jamais inappropriés.

Si un spectacle est produit sans contre-emploi, c'est à dire sans aucun artiste inapproprié, le joueur marque des points de bonus supplémentaires. Le bonus est égal au nombre de rôles du spectacle musical.

Écrivez le total sur le jeton approprié. En tenant le jeton avec votre symbole à droite, inscrivez le total au-dessus du chevron. Le jeton est ensuite placé dans une ville que le joueur choisit, s'il s'agit d'une première, où dans la ville qui a déjà accueilli ce spectacle. Les cartes d'artiste utilisées sont ensuite mises de côté. Elles ne serviront plus.

Où la première aura-t-elle lieu ?

Lorsqu'un spectacle est produit pour la première fois, vous pouvez choisir la ville dans laquelle aura lieu cette première.

Posez le jeton sur la case la plus haute de la ville libre de votre choix. Votre choix sera dicté par votre sens du risque. Quelques villes peuvent vous faire gagner plus de points de victoire si vous restez en bonne place, mais très peu si vous vous retrouvez en bas de l'échelle. Ce n'est qu'à la fin de la partie que les points seront comptés.

Lorsque la ville a été choisie pour y produire un spectacle musical, toutes les productions suivantes de ce même show doivent être placées dans cette même ville. Aucun autre spectacle ne

peut non plus être accueilli dans cette ville. Toutes les productions suivantes seront classées conformément à leurs valeurs, c'est-à-dire qu'une meilleure production du même spectacle repoussera vers le bas du plateau les productions plus modestes. En cas d'égalité, la production la plus récente est placée sous celle de même valeur qui était déjà placée.

Sociétés organisatrices de tournées

Si de telles sociétés sont en jeu, dans le cas de 2, 4 ou 5 joueurs, leurs jetons sont placés sur le plateau dès qu'un spectacle est donné pour la première fois. Le jeton de la tournée est placé sur le plateau sur la case la plus haute et sa position est ajustée si nécessaire conformément au total de points réalisé par la production du joueur actif.

Revenons maintenant à nos actions facultatives

Emprunt d'argent

Si vous avez besoin d'argent, exécutez donc l'action n°1. Pour cela, vous devez déjà avoir produit au moins un spectacle. Si vous êtes à court d'argent avant d'avoir monté un show, c'est que vous avez tout simplement mal joué, et qu'il faudra en tenir compte pour les prochaines parties ! Chacun de vos spectacles ne peut servir qu'à un seul emprunt. En jouant à 2 ou 3 joueurs, alors que vous disposez éventuellement de deux productions du même spectacle, vous ne pouvez cependant emprunter que pour l'un d'entre eux. Vous ne pouvez emprunter qu'un maximum de 10 000 marques par spectacle, en supposant bien sûr que votre spectacle vaille au moins 10 points !

Vous ne pouvez emprunter qu'une fois par tour.

La somme que vous empruntez est déduite de la valeur de la production, et la nouvelle valeur est écrite sous le chevron. La nouvelle position de la production dans la ville est alors déterminée en conséquence. En cas d'égalité, la production sur laquelle on vient d'emprunter est considérée comme nouvelle et donc placée en dessous de sa ou de ses égales en valeur.

Prenez la somme d'argent appropriée, soit 1 000 pour chaque point déduit, à la banque. Cet argent ne pourra pas être échangé à nouveau pour récupérer des points de production.

Dès que les 6 productions de n'importe quel spectacle ont été posées, il n'est plus possible d'emprunter sur ces productions.

Changement des artistes de l'agence de casting

Si les artistes disponibles ne vous conviennent pas, vous pouvez payer 2 000 à la banque et enlever tous les artistes exposés, en les envoyant à la défausse. Vous ne pouvez pas changer une partie des artistes : c'est tout ou rien. Tirez ensuite les 4 premières cartes de la pioche et remplissez à nouveau l'agence, en commençant par la case de valeur zéro.

Si vos finances vous le permettent, vous pouvez répéter cette action aussi souvent que vous le souhaitez pendant le même tour, mais vous devez payer 2 000 à chaque fois.

Si la pioche est épuisée, brouillez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Le rideau tombe, la partie est terminée

Quand tous les jetons ont été posés sur le plateau des villes, la partie est terminée. Avec 4, 5 ou 6 joueurs, chacun produira 4 spectacles musicaux. Avec 2 ou 3 joueurs, chacun en produira 8. Additionnez les points que vous avez gagnés dans chaque ville conformément aux valeurs imprimées sur le plateau. Les valeurs écrites sur les jetons ne sont plus maintenant d'aucune signification. Celui qui a le plus de points est l'étoile des imprésarios et gagne la partie. En cas d'égalité, c'est l'argent qui détermine le gagnant.