

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 ★★☆☆ modulaire 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



Séries Story

But du jeu

Les joueurs sont des créateurs de séries. Ils doivent produire trois séries de types différents pour l'emporter. Pour créer une série, il faut posséder un scénariste, une actrice et un acteur. Ces personnages sont acquis en se déplaçant sur le plateau de jeu et en répondant aux questions. Quand un joueur crée une série, il calcule sa valeur et la place sur le classement d'audience. À la fin de la partie, le joueur dont les séries ont la meilleure audience l'emporte.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau classement d'audience
- 30 pions séries (5 par joueur)
- 1 pion « fin de saison »
- 1 crayon
- 6 pions créateur et leurs socles
- 220 cartes
- 1 règle de jeu

Les cartes

Le recto

Au recto des cartes figurent les questions à poser aux joueurs. Il y a cinq questions par carte, une par type de série : aventure, comédie, drama, policier et science-fiction.



Le verso

Il existe trois versos de cartes différents.



- Les versos les plus communs représentent des personnages : scénariste, actrice ou acteur. À chaque personnage sont associées cinq valeurs allant de 0 à 5. Ces valeurs indiquent la compétence du personnage en question dans chaque

type de série. Les personnages sont nécessaires à la création des séries (voir plus bas « créer une série »).



Actrice



Acteur

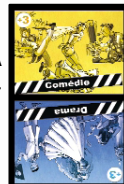


Scénariste



- Les doublures sont des personnages spéciaux. Ils remplacent n'importe quel type de personnage et possèdent tous une valeur de 2 (voir plus bas « créer une série »).

- Les choix du public permettent d'améliorer la valeur des séries créées par les joueurs (voir plus bas « créer une série »).



Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé au centre de la table avec le classement d'audience juste à côté. Chaque joueur prend un pion créateur, qu'il insère dans un socle, et les cinq pions séries correspondants. Les cartes sont battues et posées en une pioche face personnages visible. Le pion fin de saison est posé sur la case « 3 » du classement d'audience.

Le joueur qui débute la partie est le dernier à avoir vu un épisode de série. Les joueurs commencent leur parcours sur la case « entrée des studios » (voir schéma de placement page suivante), ils posent leur pion créateur dessus.

Le tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, chaque joueur lance le dé et avance son pion créateur du nombre de cases indiqué par le dé. Puis il doit répondre à une question déterminée par la case sur laquelle il arrive.

- Si cette case correspond à l'un des cinq types de séries (aventure, comédie, drama, policier, science-fiction), le joueur doit répondre à la question correspondante. Le joueur situé à droite du joueur dont c'est le tour prend la carte du dessus de la pioche et lit la question à haute voix. Si le joueur dont c'est le tour donne la bonne réponse, il gagne la carte. S'il donne une mauvaise réponse, la carte est défaussée. Les cartes défaussées sont placées dans la boîte de jeu.

- Si cette case est une case production, il se passe deux choses. Tout d'abord, le joueur choisit le type de questions que son voisin de droite lui pose : aventure, comédie, drama, policier ou science-fiction. Suivant qu'il donne la bonne réponse ou pas, il gagne la carte ou celle-ci est défaussée. Puis, il applique l'effet spécial de la case. Les effets spéciaux des cases production s'appliquent même si le joueur n'a pas su répondre à la question posée.



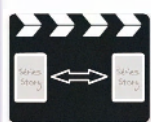
Sauf s'il est tombé sur la case production « rejouer », un joueur ne se déplace qu'une fois par tour et ne répond donc qu'à une seule question. Le déplacement sur le plateau de jeu s'effectue uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Effets spéciaux des cases production

Il y a trois types de cases production différents.



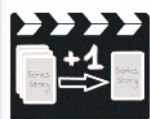
- Une case « Rejouer » : le joueur qui tombe sur l'une de ces cases relance le dé et rejoue, même s'il n'a pas su répondre à la première question.



- Deux cases « Échangez » : le joueur qui tombe sur l'une de ces cases peut, s'il le souhaite, effectuer un échange de cartes avec un autre joueur. Il doit indiquer l'adversaire avec lequel il veut faire l'échange, ainsi que la nature de la carte qu'il désire : scénariste, actrice ou acteur. On ne peut pas demander de doublure ni de choix du public. Si l'adversaire désigné possède une ou plusieurs cartes du type demandé, il doit donner l'une d'entre elles (à lui de choisir laquelle). En retour, le joueur à l'origine de l'échange doit lui donner l'une de ses cartes, au choix. Si l'adversaire désigné ne possède pas de carte du type demandé, le joueur peut demander le même type

de personnage à un autre adversaire, et ce jusqu'à ce qu'un échange soit possible. Si personne ne possède de carte du type demandé, le joueur peut soit renoncer à l'échange, soit piocher une carte au hasard dans la main de l'un de ses adversaires, avant de lui redonner l'une des siennes.

Exemple : il ne manque qu'un scénariste à Danny pour créer une série. Il décide donc d'en demander un et s'adresse d'abord à Laetitia car elle a de nombreuses cartes en main. Hélas, Laetitia n'a pas de scénariste. Danny se tourne alors vers Juliette. Bonne intuition, celle-ci en possède deux ! Elle décide de donner celui qui vaut 0 en policier car elle espère créer une série de ce type et préfère garder son scénariste à 4 qui va bien avec son acteur à 5 en policier. En échange, Danny lui donne l'une de ses actrices, car il en possède deux. Juliette jubile intérieurement : justement il lui manquait une actrice...



- Deux cases « Piocher une carte » : le joueur qui tombe sur cette case pioche une carte qu'il ajoute à sa main, même s'il n'a pas su répondre à la question. Donc, s'il a répondu correctement, cette case permet d'obtenir deux cartes.

Rappel : les effets des cases production s'appliquent même si le joueur n'a pas su répondre à la question posée.

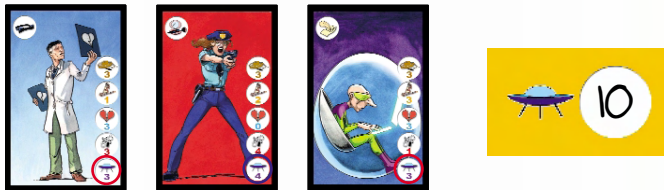
Les cartes gagnées

Un joueur qui gagne une carte la garde en main face personnage tournée vers lui, de façon à ce que ses adversaires ne voient pas quel personnage il possède. Ces personnages permettent de créer des séries (voir « créer une série » ci-dessous). Un joueur ne peut jamais avoir plus de huit cartes personnages en main (voir plus bas « trop de cartes en main »).

Créer une série

À la fin de son tour de jeu, un joueur peut, s'il le souhaite, créer une série. Pour cela il utilise les cartes personnages qu'il a en main. Pour créer une série, il faut trois cartes qui doivent impérativement être : un scénariste, une actrice et un acteur. Aucune autre combinaison de cartes n'est possible (à l'exception du cas des cartes doublures, voir plus bas).

Quand il crée une série, un joueur pose ses trois cartes sur la table pour les montrer à tous. Puis il additionne leur valeur dans le type de série qu'il souhaite créer et inscrit cette valeur globale sur le pion série correspondant grâce au crayon fourni dans le jeu. Enfin, il pose le pion série sur le classement d'audience dans la colonne correspondant au type de série qu'il vient de créer (pour plus de détails, voir « le classement d'audience » plus bas). Les trois cartes personnages utilisées sont défaussées.



Exemple : maintenant qu'il a un scénariste, Danny peut créer une série. Il se décide pour la science-fiction. La valeur totale de ses personnages en SF est de 10. Il inscrit cette valeur sur son pion série et pose celui-ci sur le classement d'audience dans la colonne science-fiction.

Les joueurs doivent créer trois séries en tout. Ces trois séries doivent impérativement être de types différents. Par exemple : aventure, comédie et policier. Un joueur peut créer plusieurs séries à la fin de son tour s'il le souhaite et s'il a les cartes pour.

Les doublures

Les doublures sont des personnages particuliers. Elles remplacent n'importe quel personnage (scénariste, actrice ou acteur) et sont utilisables pour n'importe quel type de série. Elles ont toujours une valeur de 2. Il n'y a pas de limite au nombre de doublures qu'on peut utiliser pour créer une série.

Les choix du public

Les cartes choix du public modifient à la hausse, de trois points, la valeur des séries créées par les joueurs. Une carte choix du public peut être jouée soit au moment de la création d'une série, et dans ce cas elle la bonifie immédiatement ; soit plus tard pour bonifier une série déjà créée.

Les cartes choix du public agissent toutes sur deux types de séries. Au moment d'en jouer une, le joueur choisit quel type de série il bonifie. Une même carte choix du public ne peut donc pas servir à bonifier deux séries. De la même manière, une série ne peut être bonifiée qu'une seule fois.

Une fois utilisées, les cartes choix du public sont posées devant soi, et ne comptent plus dans la limite des huit cartes maximum qu'un joueur peut avoir en main (voir ci-dessous).



Exemple : Laetitia a créé une série comédie. Quelques tours plus tard, elle gagne une carte choix du public. Elle décide de l'utiliser pour bonifier sa série qui à 9 points n'est pas exceptionnelle. Elle efface le 9 sur son pion et inscrit à la place la nouvelle valeur, 12. Elle laisse la carte choix du public posée devant elle pour se souvenir qu'elle ne peut pas bonifier de nouveau sa série comédie.

Trop de cartes en main

Un joueur ne peut jamais avoir plus de huit cartes en main. Si, à la fin de son tour, il en possède plus, il doit défausser les cartes en surplus.

Le classement d'audience

C'est là que les joueurs posent leurs pions séries avec la valeur des séries qu'ils ont créées. Les pions sont posés dans la colonne correspondant à chaque série. Dans chaque colonne, les séries sont classées dans l'ordre de leur valeur. La série de plus grande valeur occupe donc la première place et celle de moins grande valeur la dernière.

- Quand un joueur crée une série dont la valeur est supérieure à celle d'une série déjà classée, il prend la place de cette dernière et la pousse vers le bas.

- Quand un joueur crée une série dont la valeur est identique à celle d'une série déjà classée, il se place juste derrière cette dernière : il n'y a pas d'ex-aequo.

- Quand un joueur crée une série dont la valeur est inférieure à celle d'une série déjà classée, il se place derrière celle-ci.

13	12	13	13	13
10	10	10	10	10
8	9	8	8	8
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
Fin de Saison	3	2	1	0

13	12	13	13	13
10	10	10	10	10
8	10	8	8	8
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
Fin de Saison	3	2	1	0

Exemple : en bonifiant sa série comédie de 9 à 12, Laeticia bouscule le classement des séries de ce type qui comprend, en plus de la sienne, la série de Juliette, en tête avec une valeur de 12, puis celle de Danny à 10. Laeticia double Danny mais se place juste derrière Juliette car il ne peut y avoir d'ex-aequo.

Les points d'audience

À chaque place du classement correspondent des points d'audience qui sont imprimés sur les cases. Ce sont ces points qui déterminent le vainqueur de la partie (voir ci-dessous).

Fin du jeu

Dès qu'un joueur crée sa troisième et dernière série, le jeu prend fin pour lui. Après avoir placé son pion série dans le classement d'audience, il défausse les cartes qu'il a encore en main et se retire du jeu.

Le premier joueur à créer sa troisième série débute le compte à rebours qui amène la fin de la partie. En commençant par le joueur situé à gauche du joueur qui vient de finir, la partie dure encore trois tours, comptabilisés par le pion fin de saison. À la fin de chaque tour de table, le pion fin de saison est déplacé d'une case. Quand il arrive sur la case « 0 », la partie est terminée. Bien entendu, les joueurs qui créent leur dernière série durant ces trois derniers tours se retirent eux aussi immédiatement du jeu.

Le vainqueur

À la fin de la partie, les joueurs additionnent les points d'audience que leur rapportent leurs séries. Le joueur

avec le plus de points d'audience est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur dont les séries ont la plus grande valeur cumulée qui l'emporte.

13	12	11	13	12
10	12	9	10	10
8	10	8	8	8
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
Fin de Saison	3	2	1	0

Exemple : Danny est le premier à avoir fini ses trois séries. Dans les trois tours de jeu restants, Juliette parvient elle aussi à finir sa troisième série, mais pas Laeticia qui finit le jeu avec deux séries. Chaque joueur additionne ses scores : Danny a 13 (science-fiction) + 8 (comédie) + 10 (policier) soit 31 points. Laeticia a 13 (drama) + 10 (comédie) soit 23 points. Juliette l'emporte de justesse avec 13 (comédie) + 13 (policier) + 10 (drama) soit 36 points.

Conseils et variante

Conseils

- Ne laissez pas plus de trente secondes à chaque joueur pour répondre aux questions, sous peine de trop ralentir le rythme du jeu.
- Ne soyez pas trop pointilleux sur la qualité des réponses. Si, par exemple, un joueur ne se souvient que du prénom d'un personnage mais pas de son nom de famille, il est de bon ton de lui accorder tout de même la réponse.
- Jouez en équipes. Les connaissances de deux personnes valent mieux qu'une, surtout si ces personnes ne s'intéressent pas au même type de séries.

Variante

Pour des parties plus longues, on peut choisir de créer quatre séries au lieu de trois. Le déroulement du jeu est identique.

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan
© TILSIT 2006

Auteur : TILSIT Team
Illustrateur : David Cochard
Maquette : TILSIT Studio
Fabriqué en France