

CINEMA

Spielregel 2 - 4

Set of rules 5 - 7

Règle du jeu 8 - 10

Spelregels 11 - 13

Regolamento del gioco 14 - 16

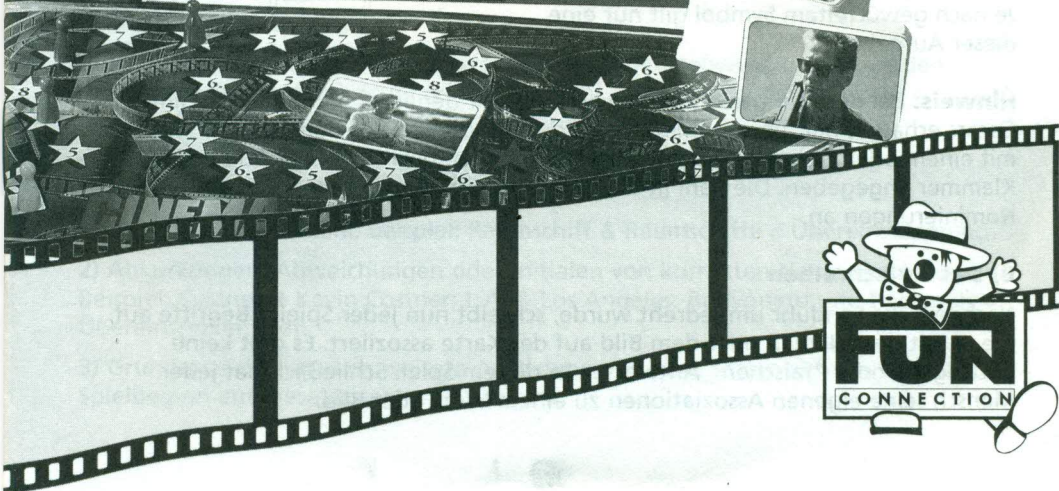
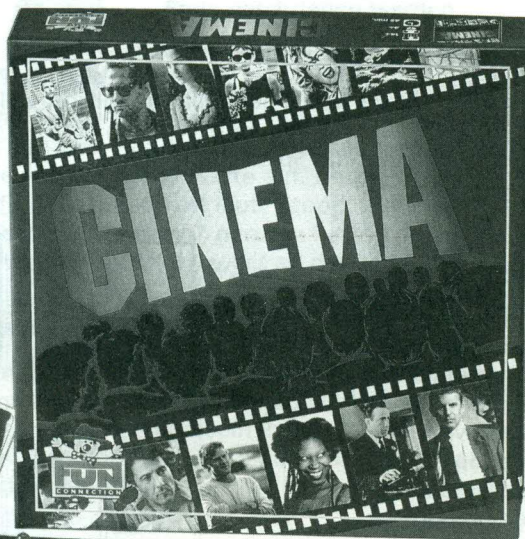
Reglas del juego 17 - 19

Spelregel 20 - 22

Spilleregler 23 - 25

Spilleregler 26 - 28

Pelisääntö 29 - 31



1. Contenu

220 cartes • 1 plateau de jeu • 6 pions • 1 sablier
1 dé spécial • 1 bloc-notes • 1 règle du jeu

2. Préparation

Chaque joueur choisit un partenaire avec lequel il fera équipe pendant toute la durée du jeu. Les joueurs s'assoient en face de leur partenaire respectif. On place le plateau de jeu au milieu de la table. Le paquet de cartes est divisé en deux parties déposées de chant dans les deux compartiments de la boîte. Dans l'un des compartiments, les cartes sont face illustrée vers le haut, dans l'autre face illustrée vers le bas. Chaque équipe choisit un pion et le pose dans la case de départ (avec le "volet"). Chaque joueur reçoit par ailleurs une feuille de papier et un crayon.

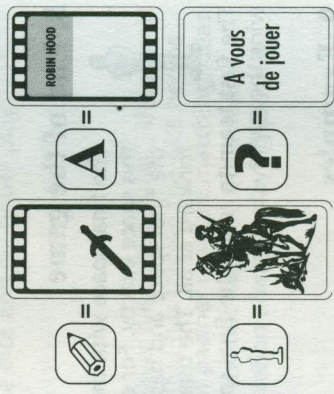
3. But du jeu

Les partenaires d'une même équipe doivent trouver le plus de concordances possibles à partir des cartes que l'on retourne. A chaque concordance, on avance le pion d'une case. L'équipe qui atteint la première la case d'arrivée gagne la partie.

4. Déroulement du jeu

A) On jette le dé et choisit une carte

Au début de chaque tour, on jette le dé pour déterminer avec quel côté des cartes (illustration ou mot) on va jouer. On tire ensuite la carte supérieure de la pile correspondante (celle où le côté déterminé est caché). On retourne la carte et la place au milieu du plateau. Une face de carte présente soit un mot soit une illustration. On ne tient compte que de l'un de ces éléments, en fonction du symbole obtenu sur le dé jeté.

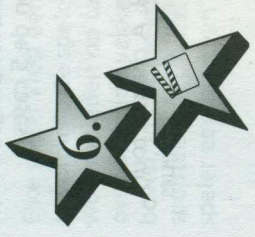


Remarque: Chaque titre de film est accompagné de l'année où le film a reçu un ou plusieurs oscar(s), ou a été nominé. Le chiffre situé devant la parenthèse indique le nombre d'oscar(s) décernés au film ou à l'artiste. Le chiffre situé derrière la parenthèse indique les autres nominations.

B) Chaque joueur écrit une liste d'idées

On retourne le sablier. Chaque joueur doit maintenant écrire sur sa feuille toutes les idées qu'il associe au nom ou à l'illustration de la carte retournée. Dans ce jeu, il n'y a pas de réponses bonnes ou mauvaises. En fait, chaque personne a ses propres associations d'idées.

Si l'on joue avec le côté "mot" des cartes, le mot lui-même ne doit pas être repris. Si l'on joue avec le côté "illustration", il est possible d'inscrire tout simplement le mot correspondant à l'illustration. Chaque réponse peut comporter jusqu'à 2 mots. Le pion de l'équipe qui vient de jeter le dé définit les règles par la case où il se situe:



Le chiffre (5-8) indique le nombre de concepts maximum que chacun a le droit d'écrire. On ne doit pas dépasser ce nombre.

Lorsqu'on arrive à un "volet" sur le plateau, on joue sans sablier. On peut écrire au maximum 7 concepts. Celui qui a écrit ses 7 concepts, crie "Stop!". Tous les autres joueurs doivent immédiatement arrêter d'écrire. On peut toutefois finir d'écrire le mot que l'on vient de commencer.

C) La case de départ

Le premier "volet" est la case de départ. Au début du jeu, tous les pions sont placés ici. Le joueur le plus âgé commence. Il lance le dé et découvre la première carte. On joue sans sablier. Le premier qui a inscrit 7 concepts, crie "Stop!". Après le comptage des points, l'équipe qui a crié "Stop!" la première lance le dé et continue le jeu. Dans les autres cas, c'est toujours le voisin de gauche qui lance le dé et poursuit le jeu.

D) Comptage des points

Lorsque le temps est écoulé (sablier) ou qu'un joueur a crié "Stop!", on compte les points. On commence par l'équipe qui a jeté le dé. L'un des deux joueurs lit ses réponses. Son partenaire indique les concordances et lit ses autres réponses. Les autres équipes suivent à leur tour. Pour chaque concordance trouvée entre partenaires, l'équipe avance son pion d'une case.

E) Les concordances

Chaque concordance doit être suffisamment exacte. Les divergences ne sont pas comptées. Par ex.: chaise & rocking-chair, caméra & appareil-photo ne sont pas des concordances.

Exceptions :

- 1) singulier et pluriel.
Ex.: vaisseau spatial & vaisseaux spatiaux = concordance
- 2) abréviations, raccourcis, déviations ou initiales de noms ou de lieux corrects.
Ex.: Costner & Kevin Costner ; L.A. & Los Angeles = concordances
- 3) D'autres exceptions sont autorisées dans la mesure où les joueurs s'entendent sur celles-ci avant le début du jeu.

5. Interdit de tricher!

Les autres joueurs peuvent faire reculer une équipe de 5 cases si les réponses annoncées n'ont rien à voir avec la carte jouée et s'il est clair qu'il y a beaucoup trop de concordances entre les deux partenaires. Lorsqu'on découvre qu'une stratégie a été convenue entre les deux partenaires d'une équipe, il est également possible de mettre cette équipe à l'amende en reculant son pion de 5 cases.

6. Nombre impair de joueurs

S'il y a un nombre impair de joueurs, on forme une équipe de 3. A chaque tour, les joueurs se remplacent de manière à ce qu'il n'y ait toujours que deux joueurs à participer dans cette équipe.

7. La case "Flop"



La case "Flop" doit simplement être sautée sans être comptée. Aucun pion ne doit donc rester sur cette case. Si à la fin de la partie une équipe a été tellement lente qu'elle n'a toujours pas dépassé cette case, on peut qualifier sa prestation de "Flop".

Cette case n'est qu'une petite plaisanterie, mais elle est peut-être un bon argument pour changer de partenaire à la partie suivante !

8. Fin du jeu



La case avec l'oscar est la case d'arrivée. Les équipes doivent l'atteindre avec le nombre exact de points. Si par exemple une équipe est encore à trois cases de l'arrivée et qu'elle obtient quatre concordances, elle ne peut pas du tout avancer. L'équipe doit alors tenter de nouveau sa chance au prochain tour.

L'équipe qui atteint l'arrivée la première avec le nombre exact de points gagne la partie.

9. Exemples

Exemples de situations de jeu :

La carte avec l'illustration "Vaisseau spatial" vient d'être retournée.

Réponses du joueur A: **vaisseau spatial**, espace, univers, **Enterprise**, Spock

Réponses du joueur B: **vaisseau spatial**, futur, Captain Kirk, **Enterprise**

Les joueurs A et B ont obtenu 2 concordances et peuvent faire avancer leur pion de deux cases.

Le mot "Schwarzenegger" a été découvert.

Réponses du joueur A: **Action**, van Damme, **Rambo**, Terminator, **Rocky**

Réponses du joueur B: **Action**, **Rocky**, **Rambo**, violence, L'Arme fatale.

Les joueurs A et B comptabilisent 3 concordances et avancent donc leur pion de trois cases.