



C'est le grand écran, et vous jouez dans la cour des grands.

Cette année c'est le grand rendez-vous.

Les nominations vont être faites d'ici quelques jours, et qui sait finalement, allez-vous recevoir une récompense, un oscar ou une palme d'or.

Dans Cannes, chaque joueur prend le rôle d'un petit producteur, qui essaie de produire le plus de films possible.

Le jeu peut se jouer de deux à quatre joueurs et prend de 45 à 90 minutes, le tout dépendant bien évidemment du nombre de joueurs et de leur expérience.

Le matériel :



Tuiles : utilisées pour former l'aire de jeu.

Les biens sont utilisés pour produire vos films, vous pouvez emmagasiner cinq tuiles de bien sur votre calendrier



La bière est utilisée pour écrire les scripts et soudoyer les critiques.



Les gens (people) peuvent devenir des stars ou une partie du réseau des vieux garçons.



Les chipsets sont utilisés pour produire des ordinateurs.



Les ordinateurs sont utilisés pour écrire des scripts ou faire des effets spéciaux.



Les scripts sont utilisés dans les films à l'eau de rose ou les films de science-fiction (SF)



Les effets spéciaux sont utilisés dans les films SF et action.



Les stars sont utilisées dans les films à l'eau de rose et d'action.



Les film d'action,



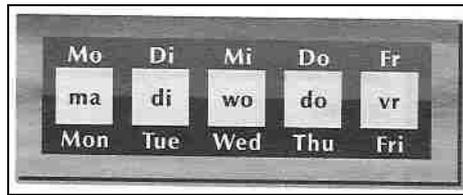
à l'eau de rose et



SF sont utilisés pour marquer les

points.

Autre matériel :



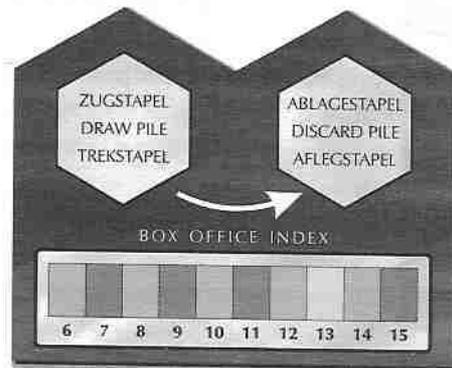
Chaque joueur possède un calendrier sur lequel il pourra placer les biens et les gens.



Des baguettes en bois : chaque joueur en aura cinq pour développer son réseau.



Des cigares : représentent le réseau des vieux garçons qui pourra être utilisé par n'importe qui avec les bonnes connexions.



L'aire de pioche de défausse sera utilisée pour ranger les tuiles.

L'index du box office : montre la popularité des films en terme de revenus.



Le ticket de cinéma : représente le nombre de gens qui ont vu le film, celui qui en gagne le plus, gagne le jeu.

Installation :

Mettre une ou deux tuiles Cannes au milieu de la table ; à deux ou trois joueurs une seule, à quatre les deux.

Mettre les deux tuiles l'une contre l'autre de façon à ce que trois côtés se touchent.

À deux ou trois joueurs, sortez quelques tuiles du jeu et mettez-les dans la boîte (voir la photo en dernière page ou au dos des règles). Mélangez les tuiles restantes et placez-les face cachée dans l'aire de pioche. Prendre trois marqueurs représentant trois types de film et les mettre sur l'index de box office. Tous les films commencent à 13.

Chaque joueur prend un calendrier et les cinq baguettes de sa couleur.

Vue générale :

Le but du jeu est de produire et vendre le plus possible. Pour y arriver les joueurs ont besoin de réseaux personnels pour recruter les stars, avoir les meilleurs artistes en effets spéciaux et attirer les meilleurs scénaristes. Ces gens vivent autour de Cannes. C'est là que le jeu commence... Doucement, les joueurs ajoutent des nouveaux personnages et des lieux représentés par des tuiles dans le jeu. Les joueurs font de leur mieux pour connecter le plus possible de ces personnes en utilisant leur propre réseau et le réseau des vieux garçons. Ces derniers sont représentés par des cigares et utilisables par n'importe qui. Bien sûr vous pouvez vous faire de nouveaux amis à chaque tour mais vous en perdrez aussi.

Le long des lignes de ces réseaux, les joueurs transformeront un être humain en star, un vieil ordinateur en effets spéciaux magiques et une grande quantité d'alcool en scénario grandiose pour arriver à l'aboutissement de toute vie humaine : UN FILM.

Séquences d'un tour :

Le joueur qui peut nommer le plus de films vus récemment au cinéma du coin doit commencer. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous avez le choix entre :

Placer deux tuiles ou

Placer une tuile, changer de réseau et produire

Placement de tuiles :

Le joueur dont c'est le tour prend trois tuiles de la pile et les regarde sans les montrer aux autres. Il peut poser une ou deux tuiles sur la table, s'il en joue deux son tour prend fin, s'il n'en joue qu'une, il doit alors développer son réseau et produire. Les tuiles inutilisées sont placées face cachée sur la défausse.

Chaque tuile doit être connectée sur une tuile posée sur la table par au moins un côté.

Les objets sur la table qui étaient là au début du jeu ne peuvent être déplacés, la carte doit être construite autour.

Des tuiles de fête ont des invitations placées sur elles (une invitation est représentée par une enveloppe). Si une tuile de fête est placée à côté d'une autre, aucune d'elle ne doit montrer d'invitation sur la face qui les connecte. Les zones de fête les unes à côté des autres forment une grande fête.

Si un réseau de joueur est connecté à un agent (une case avec un **+1**), il peut placer une tuile supplémentaire, par exemple poser trois tuiles et arrêter, ou deux tuiles suivies par le reste du tour. Si un joueur connecte deux agents, il peut jouer les trois tuiles et changer son réseau et sa production. Il n'est pas permis de jouer plus de trois tuiles par tour.

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser un agent. Un joueur connecté à deux agents peut choisir librement d'utiliser les deux, un seul ou aucun. Un agent n'a aucun impact sur le nombre de tuiles à piocher, chaque joueur doit piocher trois tuiles.

Lorsque la pile de pioche est vide, la pile de défausse est mélangée et devient la nouvelle pile de pioche. Si la pioche contient moins de trois tuiles, il les pioche toutes, puis remélange la défausse pour en faire la pioche, et piocher le nombre de tuiles qu'il lui manque pour atteindre trois. Si cela n'est pas possible, le joueur commence son tour avec seulement une ou deux tuiles. Lorsque toutes les tuiles ont été placées sur la table, le jeu se termine après la fin du tour du joueur.

Développer un réseau

Un joueur utilisant cette action doit placer deux baguettes, ou les déplacer s'il les a déjà toutes placées.

Les baguettes symbolisent les contacts : vous pouvez visiter les places que vous avez connectées afin de recruter et faire l'acquisition de matériel pour vos films.

Les baguettes sont placées de sorte à connecter le centre de deux tuiles.

Une seule baguette pour connecter les deux mêmes tuiles, les baguettes de différents joueurs ne peuvent jamais être placées parallèlement à une autre baguette ou à un réseau de vieux garçon (c'est-à-dire connecter directement les deux mêmes tuiles).

Un joueur doit toujours placer sa baguette de sorte que toutes ses baguettes forment un réseau interconnecté. En pratique cela signifie que la première baguette peut être placée n'importe où sur le plateau, mais les autres baguettes devront être placées selon les règles.

Deux baguettes sont automatiquement connectées si elles sont sur la même tuile, en plus elles sont connectées si :

a) Les deux sont connectées à une tuile Cannes. Il n'est pas autorisé de placer des baguettes connectant des tuiles Cannes entre elles, il faut les considérer comme n'étant qu'une grande tuile.

b) Connectées à une tuile contenant une ligne de téléphone, si un joueur a une ligne de téléphone dans son réseau, il est autorisé à placer une baguette démarrant d'une autre tuile de téléphone.

c) Elles sont connectées à la même fête par une invitation. Une fête est l'ensemble des tuiles fêtes les unes à côté des autres. Les baguettes ne peuvent connecter deux zones de fêtes entre elles. Se connecter d'une zone de fête à une zone normale n'est autorisé que si une invitation est dessinée (une enveloppe) sur le côté de la zone de fête.

d) Elles sont connectées au même réseau de vieux garçons. Le réseau de vieux garçons est constitué de toutes les tuiles connectées par les cigares, et peut être utilisé par tous.

Si un joueur a déjà posé toutes ses baguettes sur le plateau, il peut en bouger une au lieu d'en placer une nouvelle. La baguette est juste prise du plateau et mise ailleurs. Les baguettes des joueurs doivent toujours être interconnectées, on ne peut pas rompre cette connexion, on ne peut même pas en déplacer une pour rompre le réseau et le recréer.

Un joueur est autorisé à placer ou déplacer deux baguettes par tour.

Produire

Un joueur peut utiliser les biens sur son calendrier et d'une tuile à laquelle il est connectée, pour produire.

Le réseau d'un joueur serait connecté à :

Toute tuile où il a des baguettes.

Toute tuile de fête contenant au moins une tuile où le joueur a une baguette.

Toute tuile contenant un marqueur de vieux garçon, connectée au réseau du joueur.

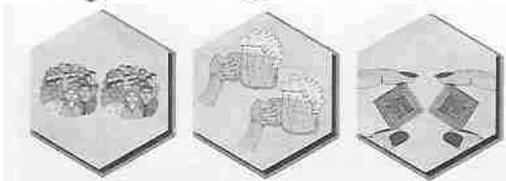
Il y a deux types de tuiles pour produire, les fournisseurs, en jaune et l'industrie du film, en vert.

Les fournisseurs produisent à chaque tour un certain nombre de biens, comme indiqué sur la tuile. Ils produisent seulement si le joueur veut prendre les biens. Aucun bien en surplus ne reste sur les tuiles. Exemple : une tuile deux bières produit deux bières, le joueur prend les biens et les place sur son calendrier.

Il faut remarquer que chaque joueur peut utiliser le fournisseur auquel il s'est connecté une seule fois durant son tour.



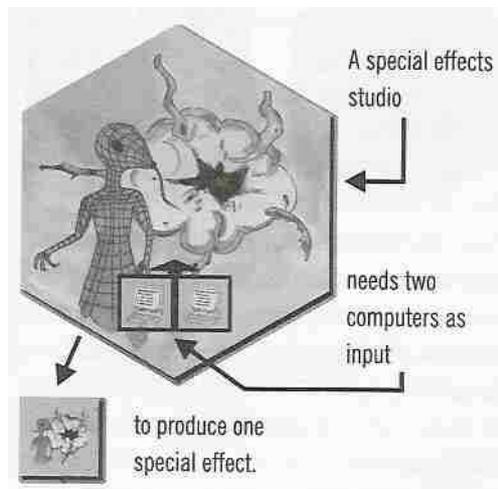
Les fournisseurs simples fournissent un objet.



Les fournisseurs doubles fournissent deux objets.

L'industrie du film nécessite des biens, lesquels sont piochés depuis le calendrier du joueur ou depuis le fournisseur auquel le joueur est connecté.

Par exemple un studio d'effets spéciaux produit 1'effet si il obtient deux ordinateurs en échange.



Une tuile d'industrie du film peut être utilisée de multiples fois durant le tour des joueurs. Le studio d'effets spéciaux produira deux effets spéciaux si il obtient quatre ordinateurs, trois effets si six ordinateurs... Le résultat est alors stocké sur le calendrier du joueur. Les biens utilisés sont alors jetés.

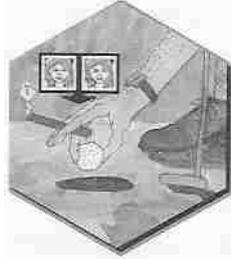
Un joueur peut librement déterminer l'ordre dans lequel il produit.

Si un joueur produit un film, il peut le présenter à Cannes, à condition qu'il soit connecté à une tuile Cannes. Il peut alors décider de stocker son film sur son calendrier pour une présentation prochaine.

À la fin de son tour, un joueur peut seulement conserver cinq objets sur son calendrier, le reste doit être défaussé. Le joueur choisit librement ce qu'il défausse.

TUILES SPECIALES

Un certain nombre de tuiles ont des fonctions spéciales, lesquelles peuvent être utilisées par les joueurs qui sont connectés :



Le club de golf permet au joueur d'étendre son réseau de vieux garçons. Si un joueur est connecté à un club de golf, il peut placer un marqueur vieux garçon en défaussant deux marqueurs « gens »

Les marqueurs de vieux garçon sont placés de la même manière que les baguettes, à l'exception qu'ils ne peuvent pas être placés sur une tuile contenant un téléphone. Ils doivent être connectés au réseau du joueur qui les a joués, mais pas nécessairement à un autre marqueur de vieux garçon. Comme les baguettes, un vieux garçon ne peut pas être placé parallèlement à une baguette ou d'un autre vieux garçon. Une fois produits, les cigares doivent être placés immédiatement, ils ne peuvent pas être stockés.

Comme les joueurs sont libres de déterminer l'ordre dans lequel ils vont produire, ils doivent utiliser un nouveau vieux garçon placé pour produire des biens, par exemple ; attirez d'abord les personnes, puis placez un vieux garçon pour connecter à une usine de processeurs, ensuite prenez un marqueur processeur.

Au dernier tour, un joueur peut déplacer son réseau de sorte qu'il soit déconnecté du réseau des vieux garçons.

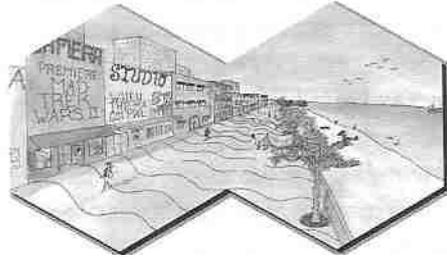
Les vieux garçons eux-mêmes ne peuvent plus être bougés une fois qu'ils ont été joués



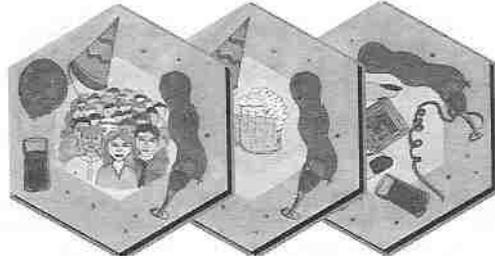
La tuile for sale permet au joueur de placer une tuile supplémentaire à chaque tour, comme il est expliqué dans le placement des tuiles.



La tuile critique (téléphone + magazine) peut être utilisée pour modifier le score. Pour chaque bière que vous offrez à la critique, un joueur peut augmenter la popularité d'un des trois types de film d'une case au box office. La critique peut être utilisée **seulement si dans votre propre tour vous avez produit un film**. La popularité d'un film ne peut dépasser 15.



Les tuiles Cannes sont importantes pour présenter les films, chose qui n'est autorisée seulement si vous avez produit un film.



La zone de fête représente des fournisseurs sur une tuile de fête, ils produisent des biens pour n'importe qui connecté à la fête.

Score

Le seul moyen de gagner des points est de présenter ses films à Cannes. Pour le faire un joueur doit être connecté à la tuile Cannes. Si un film est présenté, il va attirer un certain nombre de visiteurs. Plus il y a de visiteurs plus vous marquez de points. Le revenu de chaque type de film est indiqué sur le box office. Les trois types de films ont une popularité distincte.

Pour chaque film produit, un joueur prend les tickets films qui sont égaux au revenu généré. Si le box office montre un revenu de 13 millions d'euros pour film à l'eau de rose et une popularité de 10 pour les films de science-fiction, deux films à l'eau de rose et un science fiction font gagner 36 tickets films.



Après qu'un joueur a présenté tous les films qu'il veut, la popularité de chaque film baisse d'une case pour chaque film de chaque type présenté, la popularité ne peut descendre en dessous de 6.

En payant les critiques en bière les joueurs peuvent augmenter la popularité d'un type de film. La popularité augmente de 1 par bière utilisée. Comme le joueur choisit l'ordre dans son tour il peut augmenter le niveau des films pour ensuite produire.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsque :

Toutes les tuiles sont posées.

Tous les 10 marqueurs de vieux garçons sont joués. Dans les deux cas on termine le tour du joueur, celui qui a le plus de tickets gagne la partie. En cas d'égalité c'est le joueur qui aurait joué le tour suivant qui gagne (parmi les joueurs égalité).



Lorsque vous jouez à deux ou trois, retirez une tuile de chacune des tuiles au dessus.