

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



FABRIK der TRÄUME TRAUMFABRIK USINE de RÊVES

Un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans - Durée : 45 minutes

Résumé du jeu

Vous êtes producteur, et vous venez d'acquérir trois nouveaux scénarii. Votre but est de produire les meilleurs films afin de gagner la partie.

A chaque tour de jeu, on joue sur un lieu du plateau. Lors de votre parcours vers Hollywood, vous devez récupérer des tuiles production (représentant les stars de film, les réalisateurs, les équipes de tournage, les musiques, les effets spéciaux, les agences ainsi que les guest-stars), et les utiliser de manière appropriée dans vos scénarii. Un film est terminé lorsque les pions production en ont complété entièrement le scénario. Vous prenez alors un nouveau scénario et vous mettez un nouveau film en production. Bien sûr, vous êtes en compétition pour remporter les récompenses qui augmenteront le succès de vos films.

La première manche du jeu est finie lorsque tous les lieux du plateau ont été visités. Le jeu se termine après quatre manches.

Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie et devient le nouveau super producteur d'Hollywood.

Contenu

1 plateau de jeu

50 contrats
(+ 1 de rechange).

30 pions film de
valeurs différentes

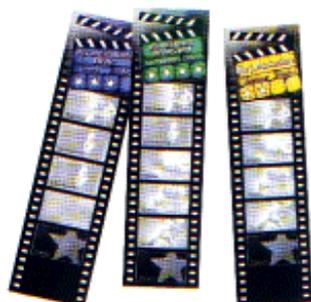
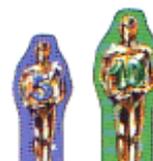


5 écrans studio

22 cartes scénario

93 tuiles productions

11 récompenses



1 caméra

1 livret de règles

1 traduction

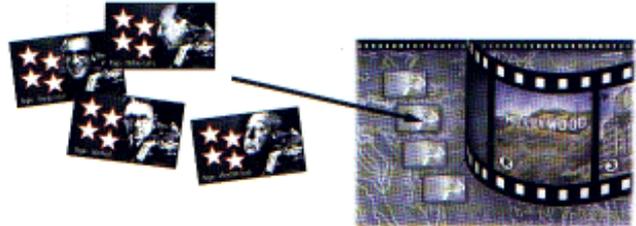
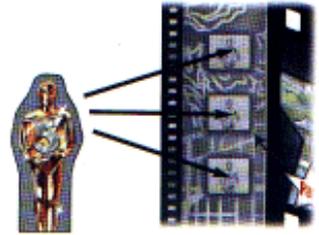


Avant votre première partie...

Retirez délicatement les pièces cartonnées de leurs supports. Installez les 11 récompenses et la caméra sur leurs supports plastiques. La boîte de jeu contient un casier de rangement destiné au matériel.

Préparation du jeu

- Installez le plateau de jeu.
- Placez les pions valeur du film face visible à côté du plateau, par ordre croissant, (de 0 à 22, avec les pions de 8 à 14 en double).
- Placez les 3 récompenses grises (5 points) « Meilleur film » (*Bester Film*) sur les trois petits emplacements à côté du lieu « Party », sur la partie inférieure gauche du plateau. Mettez les huit autres récompenses à côté du plateau.
- Mettez les quatre tuiles production dos clair (les quatre réalisateurs 4 étoiles), face visible sur les quatre emplacements à côté du lieu « Hollywood », en haut à gauche du plateau.
- Mélangez les autres tuiles production et placez les, face cachée, à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit 12 contrats (*Vertrag*). A cinq joueurs, chacun ne reçoit que 10 contrats. Les contrats inutilisés sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur prend un écran studio derrière lequel il cache ses contrats. A deux joueurs, les écrans ne sont pas nécessaires puisque chacun sait ce que possède son adversaire.
- Chaque joueur reçoit un ensemble de 3 scénarii correspondant au numéro de son studio (Studio1 –Studio 5), et les pose face visible devant lui.
- A moins de cinq joueurs, les scénarii non utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez les 7 scénarii restant (ceux qui ne possèdent aucun numéro), et placez-les en une pile face visible à côté du plateau de jeu, le scénario supérieur seul apparent.
- La caméra reste disponible.

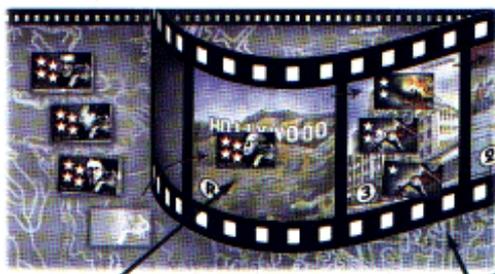


Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en quatre manches. Pendant une manche, chaque lieu du plateau est visité une seule fois, en sens horaire. Il y a six lieux réputés et deux lieux « Party ». Chaque lieu est joué l'un après l'autre dans le tour.

Première manche

Des tuiles production sont placées dans chaque lieu du plateau en début de chaque manche :



Placez un des réalisateurs quatre étoiles sur « Hollywood » (marqué R)



Placez d'autres tuiles production sur les cinq autres lieux célèbres, en fonction du nombre indiqué sur chaque lieu (2 ou 3)

Placez autant de tuiles production, face cachée, que de joueurs, sur les deux lieux « Party ».

Désignez le premier joueur et placez la caméra devant lui.

Premier tour

A chaque tour, on joue un lieu. Au premier tour de chaque manche, c'est le célèbre lieu Hollywood. La visite de chaque lieu s'effectue en sens horaire. Pour chacun des six lieux célèbres, on procède comme suit. Pour les deux lieux « Party », la procédure est expliquée plus loin.

Visite des lieux célèbres

Les joueurs misent leurs contrats pour obtenir aux enchères les tuiles productions se trouvant sur chaque lieu célèbre. Le gagnant de l'enchère reçoit l'ensemble des tuiles production se trouvant sur le lieu.

- Le premier joueur, avec la caméra, propose une première mise. Il peut passer ou miser autant de ses contrats qu'il le veut ; une mise de « zéro » est autorisée.
- Les mises se succèdent en sens horaire. Les joueurs qui se suivent doivent passer ou proposer une mise supérieure à celle du joueur précédent.
- Un joueur ne peut miser plus de contrats qu'il ne possède.
- Un joueur qui passe ne pourra plus prendre part à l'enchère.
- Quand tous les joueurs sauf un ont passé, la plus grosse mise reçoit l'ensemble des tuiles production se trouvant sur le lieu. Ce joueur place alors le nombre de contrats misés au centre du plateau.
- Tous les contrats au centre du plateau sont maintenant redistribués en parts égales aux autres joueurs. Les contrats non distribués restent au centre du plateau jusqu'à la prochaine enchère.

Exemple : A quatre joueurs, A gagne l'enchère avec une mise de sept contrats. Il reçoit les tuiles production, et place sept contrats au centre du plateau. Les joueurs B, C et D reçoivent chacun deux contrats du plateau, le septième contrat reste sur place.

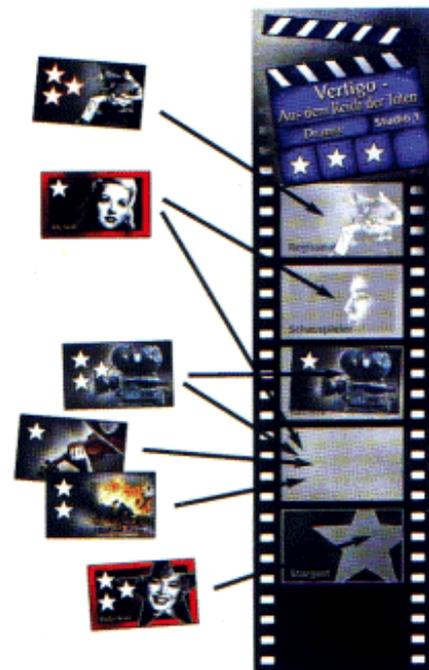
- A la fin du tour, la caméra est placée devant le gagnant de l'enchère. Il devient le premier joueur du tour suivant.

Répartition des tuiles production

Dès qu'un joueur reçoit ses tuiles production, il doit les répartir entre un ou plusieurs scénarii.

Réalisateurs, acteurs, équipe de tournage, musique et effets spéciaux

- Ces tuiles production sont posées face visible sur l'emplacement vide correspondant du scénario. La tuile réalisateur sur la case réalisateur, la tuile acteur sur la case acteur et ainsi de suite.
- Une tuile production peut être posée sur un emplacement occupée par une autre tuile de même type, à condition que le film ne soit pas encore terminé (voir plus loin). Seules les tuiles du dessus comptent dans la valeur du film.
- Les emplacements blancs du scénario ont la possibilité de recevoir n'importe quel type de tuiles production : Acteurs, équipe de tournage, musique ou effets spéciaux. Si une tuile production est déjà en place sur un emplacement blanc, il est possible de la recouvrir à condition que la tuile reposée soit de même type. Chaque scénario ne peut avoir au plus qu'un réalisateur et une seule guest-star (voir plus loin). De ce fait, les emplacements blancs ne peuvent pas recevoir ce genre de tuiles.



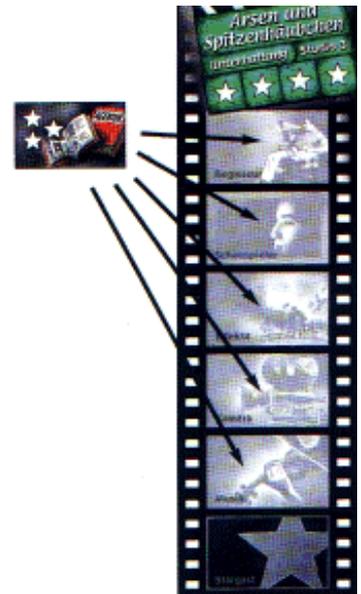


Agences

Les agences servent de joker (productions sauvages).

- Les tuiles productions agence peuvent être posées à n'importe quel emplacement du scénario, sauf en guest-star, en lieu et place des autres tuiles production (Réalisateur, acteurs, équipe de tournage, musique ou effets spéciaux).
- Les tuiles agence peuvent être posées sur n'importe quelles autres tuiles, tant qu'un film n'est pas terminé (excepté les guest-stars, bien sûr).
- Dès qu'une tuile agence est posée sur un scénario, seule une autre tuile agence la recouvrir.

Exemple : Une tuile musique est posée sur un emplacement blanc. Seule une tuile musique ou une tuile agence peuvent être posées par-dessus. Après avoir placé une tuile agence (comme joker) par-dessus la tuile musique, seule une tuile agence pourra de nouveau la recouvrir.



Guest-stars

L'emplacement le plus bas sur le scénario est réservé à la guest-star. Une tuile guest-star peut augmenter la valeur d'un film ; toutefois, elle n'est pas indispensable pour terminer un film.

- Tant qu'un film n'est pas complètement terminé, une tuile guest-star peut être placée sur l'emplacement qui lui est réservé, peut importe qu'il soit vide ou déjà occupé par une autre tuile guest-star.
- Les tuiles guest-star peuvent être placées seulement sur les emplacements guest-star et ces emplacements ne peuvent être occupés exclusivement que par des tuiles guest-star. (Une tuile guest-star est une tuile symbolisée par un visage d'acteur dans une étoile).

Tuiles production non désirées

Si un joueur ne désire pas placer une tuile production sur un scénario, il s'en défait en la remettant dans la boîte. Elle ne servira plus pendant cette partie.

Fin d'un tour

Lorsque toutes les tuiles production ont été distribuées, le tour s'achève et un nouveau tour peut commencer.

Tours suivants

A la fin des trois premières manches, quand toutes les tuiles production ont été retirées de chaque lieu, la récompense du meilleur film (*Bester Film*) est attribué. Voir plus loin pour les détails.

Visite des lieux « Party »

Lorsqu'on arrive sur un lieu « Party », toutes les tuiles productions sont retournées face visible.

- Chaque joueur peut prendre une de ces tuiles.
- L'ordre dans lequel s'effectue le choix est fonction du nombre total d'acteurs (les rouges) et de guest stars présents sur tous les scénarii (complets ou non).

Le joueur qui en possède le plus choisit en premier, puis le second après lui et ainsi de suite. Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de tuiles rouges, c'est le premier joueur ou, en sens horaire, l'un des joueurs suivants qui choisit en premier.

Exemple : A est le premier joueur, suivi des joueurs B, C et D. A a deux acteurs (rouges), B et D en ont quatre chacun, et C seulement un. B choisit et se sert en premier, puis D, suivi de A et enfin de C.



- Comme indiqué précédemment, les joueurs placent leurs tuiles production sur leurs scénarii.
- Le premier joueur reste le même après la visite du lieu « Party ».

À la fin de la première, deuxième et troisième manche, quand toutes les tuiles production ont été prises sur les 8 lieux, on attribue une récompense au Meilleur Film (Bester Film). Pour les détails, voir plus loin.

Manches suivantes

Après l'attribution du Prix du Meilleur Film, une nouvelle manche commence :

- Comme pour la première manche, les tuiles productions sont placées sur les lieux prévus.
- Le premier joueur de la fin de manche précédente (Party) reste premier joueur.
- Ce premier joueur commence la manche en misant pour la tuile réalisateur quatre étoiles sur « Hollywood ».

Films terminés

Un film est terminé lorsque tous les emplacements sur le scénario (même les blancs), sont occupés par des tuiles productions. L'emplacement réservé à la guest-star peut ou non être occupé ; s'il n'est pas occupé quand tous les autres emplacements du scénario sont remplis, il n'est plus possible d'y placer une guest-star.

- Quand un film est terminé, on additionne toutes les étoiles visibles sur le scénario et les tuiles de production qui y sont posées. S'il se trouve plus d'une tuile sur un emplacement, c'est celle du dessus qui compte dans le calcul des points. Remarque : la tuile guest-star avec une étoile noire compte pour -1 et réduit donc d'un point la valeur du film.
- Prenez le pion valeur de film correspondant au total des points et placez-le en haut du scénario.
- S'il y a 2 pions de valeurs identiques, prenez celui avec le + en premier. Celui-ci est plus fort que l'autre pion.
- Si le pion de la valeur de film n'est plus disponible, on récupère le pion de valeur inférieure.
- Un film terminé ne peut plus être modifié.

Dès qu'un joueur a terminé l'un de ses films, il prend le scénario se trouvant sur le dessus de la pioche scénarii et l'installe devant lui. S'il n'y a plus de pioche scénarii, plus aucun scénario ne peut être récupéré. Si un joueur a terminé un film et qui lui reste des tuiles production à placer, il peut aussi bien les poser sur son nouveau scénario.

Exemple : Un joueur a récupéré trois tuiles production. En posant la première, il termine un film et reçoit un nouveau scénario. Il peut placer ses deux tuiles restantes sur n'importe lequel de ses autres scénarii, y compris le dernier pioché.

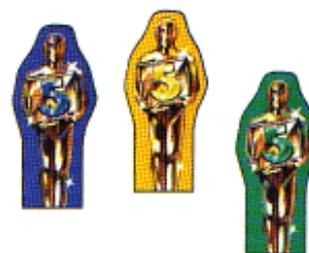


Récompenses

Il existe onze récompenses. Six sont distribuées pendant la partie, et rapportent 5 points chacune. Elles ne concernent que les films terminés.

Prix du Premier Film (*Ester Film*) (dans chacun des 3 genres)

Les films concourent dans trois genres : Dramatique, aventure et divertissement. Le premier film terminé dans chaque genre reçoit une récompense. Celle-ci est donnée dès que le film concerné est terminé. La récompense est placée sur le scénario concerné.



Prix du Meilleur Film (*Bester Film*)

Cette récompense est distribuée à la fin de chacune des trois premières manches. Cette récompense est attribuée au film de plus grande valeur, et placée sur le scénario correspondant.



Il est possible qu'un film reçoive cette récompense plusieurs fois.

Ne pas oublier : Un film dont le pion valeur possède un « + », vaut plus qu'un film de même valeur sans le « + », et remporte donc la récompense.

Les Grand Prix

Les cinq récompenses suivantes sont attribuées à la fin du jeu, après la quatrième manche, et valent 10 points chacune. Seuls les films terminés sont susceptibles de recevoir ces récompenses.



a) Meilleur Film (*Bester Film*)

dans les trois genres :
Comédie dramatique (Drama)
Aventure (Abenteuer)
Divertissement (Unterhaltung)

Ce Grand Prix est attribué au film de valeur la plus élevée.



b) Meilleur Nanar (*Schlechtester Film*)

Le Grand Prix du Meilleur Nanar revient au film de valeur la plus faible.

Conseil : La tuile guest star -1 et les productions à zéro étoile sont de bons outils pour obtenir cette récompense.



c) Meilleure Réalisation (*Beste Regie*)

Cette récompense revient au producteur qui réunit le plus d'étoiles réalisateur sur l'ensemble de ses films terminés. Les tuiles agence sur ces emplacements ne comptent pas. Si plusieurs joueurs sont à égalité, cette récompense n'est pas attribuée.

Fin du jeu

Le jeu se termine après la quatrième manche et la distribution des récompenses suprêmes.

Chaque joueur totalise l'ensemble de ses points de films et de ses récompenses, et y ajoute le reste de ses contrats. Les films incomplets ne sont pas comptés.

Le joueur avec le plus haut score est déclaré vainqueur.



Vertigo	Les Dix Commandements	Le Bouffon du Roi	Sur les Quais
Drame Studio 1	Comédie Studio 1	Aventure Studio 1	Drame
Les Raisins de la Colère	Les Hommes Préfèrent les Blondes	Le Roi et moi	Ben Hur
Drame Studio 2	Comédie Studio 2	Aventure Studio 2	Comédie
Casablanca	Arsenic et Vieilles Dentelles	L'Aigle des Mers	King Kong
Drame Studio 3	Comédie Studio 3	Aventure Studio 3	Aventure
La Mort aux Trousses	Autant en Emporte le Vent	Les Trois Mousquetaires	Tant qu'il y aura des hommes
Drame Studio 4	Comédie Studio 4	Aventure Studio 4	Aventure
A l'Ouest rien de nouveau	Harvey	Frankenstein	
Drame Studio 5	Comédie Studio 5	Aventure Studio 5	
Citizen Kane	Bambi	Le Train sifflera trois fois	
Drame	Comédie	Aventure	

TRAUMFABRIK
 FABRIK der TRÄUME
 un jeu de Reiner Knizia
 (c) 2000 Hasbro

Traduction française
 par François Haffner