

↳ EXTENSION AVANT PREMIÈRE ↳

POUR LE CLICHÉ DU SIÈCLE

Avez-vous remarqué qui vient d'arriver !?

Les plus grandes stars du 7e Art se joignent à votre réception !

Ces célébrités attirent toute l'attention de vos invités.

Qui saura s'approcher de son idole et peut-être même engager la conversation ?

↳ MATÉRIEL ↳

4 lots de 3 silhouettes avec socles

3 enveloppes

12 cartes Préférence

4 cartes Échanges :

2 cartes pour 2 joueurs et 2 cartes pour 3-4 joueurs

2 cartes Enchères :

1 carte pour 2 joueurs et 1 carte pour 3-4 joueurs

Matériel complémentaire pour jouer avec l'extension 5-6 joueurs (vendue séparément) :

2 lots de 3 silhouettes avec socles

2 cartes Échanges pour 5-6 joueurs

1 cartes Enchères pour 5-6 joueurs

↳ MISE EN PLACE ↳

Lorsque vous jouez avec cette extension, lors de l'étape 1 de la mise en place :

Écartez 3 enveloppes Invité du jeu de base, sélectionnées au hasard. Retirez du jeu toutes les silhouettes des 3 invités correspondants. Écartez également toutes les cartes Préférence se référant à ces invités (cartes sur lesquelles ils sont illustrés). Note : les 3 invités du jeu de base présentés ci-contre sont chacun liés à deux cartes Préférence, les autres invités n'en ont qu'une. Remettez tout le matériel écarté dans la boîte, il ne servira pas pour cette partie.



Mélangez les 12 nouvelles cartes Préférence avec celles restantes du jeu de base. Ajoutez les 3 nouvelles enveloppes à celles restantes du jeu de base. Mélangez les nouvelles cartes Échanges/Enchères avec les cartes correspondantes du jeu de base. Chaque joueur prend un lot de trois silhouettes correspondant aux stars de cinéma et les ajoute à ses invités (chaque joueur doit avoir 14 silhouettes).

Continuez la mise en place normalement.

Lorsque vous aurez placé trois cartes Préférence dans chaque enveloppe, remettez les cartes en surplus dans la boîte, sans les regarder.

→ RANGEMENT ←

Vous n'avez pas besoin de trier tout le matériel de l'extension à chaque partie. Pour votre prochaine partie, écartez simplement trois invités au hasard (écartez également leurs enveloppes et les cartes Préférence liées).

→ DÉROULEMENT DU JEU ←

Les autres règles sont inchangées. La section suivante décrit le nouveau matériel.

→ DUO D'INVITÉS ←



Ce duo ne compte que comme un seul invité. Si une carte Préférence fait référence au visage de l'invité, le visage de chacun des deux personnages doit remplir la condition pour satisfaire la préférence.

→ CARTE ENCHÈRES ←

Autobiographie :

Le joueur actif choisit une de ses enveloppes à mettre aux enchères et en fixe le prix.

Tous les autres joueurs se concertent pour décider s'ils paient collectivement le prix demandé, et la répartition du prix entre les joueurs. Si le prix est payé, le joueur actif ouvre l'enveloppe, consulte les cartes sans les montrer aux autres joueurs et doit leur décrire trois cartes Préférence. Il doit en décrire une correctement, sans mentir, mais peut décider de mentir au sujet des deux autres. Tous les joueurs peuvent écouter ce que dit le joueur actif, qu'ils aient participé au paiement ou non (un joueur peut décider de tout payer seul).

Si les autres joueurs décident de ne pas payer, passez au prochain joueur actif ou à la fin de la manche si c'était le dernier.

→ CARTES PRÉFÉRENCE ←

Je veux discuter avec un homme/une femme.

La préférence est satisfaite si l'invité regarde un homme/une femme (voir le paragraphe suivant qui explique comment les invités peuvent se « regarder »). La direction dans laquelle l'invité regarde est indiquée sur son enveloppe, l'illustration de la carte Préférence n'est qu'un exemple. L'homme/la femme avec qui l'invité discute ne doit pas nécessairement le regarder également. L'enveloppe de chaque invité indique s'il s'agit d'un homme ou d'une femme pour ce décompte. Le chien et la plante verte ne comptent ni comme un homme, ni comme une femme.

Regarder.

Cette extension ajoute un nouveau concept, « regarder ». Chaque invité regarde dans une certaine direction (devant, derrière, à gauche ou à droite). Toutes les enveloppes, même celles du jeu de base, présentent un point noir qui indique dans quelle direction l'invité regarde. Pour qu'un invité regarde un autre invité, il faut qu'ils soient tous les deux placés sur des cases adjacentes (partageant un côté) et que l'invité dont c'est la condition regarde l'autre invité. Pour visualiser dans quelle direction un invité regarde, imaginez une version réduite de son enveloppe posée à plat sur la case qu'il occupe (avec le bas de l'enveloppe au plus près de vous). Le côté de l'enveloppe avec le point noir montre dans quelle direction l'invité regarde.

Les invités ne peuvent pas se regarder de travers (en diagonale) et un invité qui regarde vers l'extérieur du plateau ne peut regarder personne.

CAS PARTICULIER : La plante verte « regarde » dans toutes les directions (et son enveloppe présente un point sur ses 4 côtés). Si une carte Préférence indique que la plante verte doit regarder un invité, la préférence est satisfaite si un invité correspondant se trouve sur n'importe quelle case adjacente à la plante verte.

Je veux être pris(e) en photo avec « cette star ».

La préférence est satisfaite si ces deux conditions sont remplies :

- Les visages (yeux, nez, bouche) de l'invité ET de la star illustrée sur la carte Préférence doivent être entièrement visibles sur la photo.
- Le visage de l'invité doit être plus près du visage de la star que celui de n'importe quel autre invité sur la photo finale. La distance est mesurée sur la photo et non sur le plateau Salle de réception. Les joueurs peuvent donc jouer sur l'angle de prise de vue et la perspective pour faire apparaître l'invité plus près de la star qu'il ne l'est réellement.

Si le visage d'un autre invité est caché, même partiellement sur la photo, il n'est pas pris en compte et ne peut donc pas être considéré comme « plus près ». Si deux visages sont aussi près de celui de la star, la préférence n'est pas satisfaite.

CAS PARTICULIER : La plante verte n'a pas de visage, il suffit que n'importe quelle partie de la plante soit la plus proche de la star pour satisfaire la préférence.

→ CARTES ÉCHANGES ←

Autographe :

Dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur donne deux de ses enveloppes à un autre joueur puis prend une enveloppe de son choix à ce même joueur. Si un joueur n'a qu'une enveloppe, il peut faire un échange à un pour un. Une même enveloppe peut être échangée plusieurs fois, un joueur peut donc se faire prendre une enveloppe sans avoir eu l'opportunité de l'ouvrir.

Potins :

Chaque joueur devient joueur actif à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. Les joueurs non actifs choisissent ensemble une enveloppe du joueur actif. Le joueur actif ouvre cette enveloppe et en sort secrètement les cartes Préférence (derrière son paravent). Les éventuelles cartes VIP restent dans l'enveloppe et ne sont pas portées à la connaissance des autres joueurs. Le joueur actif mélange ensuite les trois cartes Préférence et en pioche une au hasard qu'il révèle aux autres joueurs.

Si les autres joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur le choix de l'enveloppe, passez au joueur actif suivant.



→ CRÉDITS ←

Auteur
Anthony Nouveau

Illustrations
Maja Wrzosek
(Couverture, Personnages)
Sören Meding
(Décors)
Gyula Pozsgay
(Décors, Décorations, Sols)

Développement
Frank Noack,
Sven Göhlich,
Rico Besteher

Graphisme
Ronny Libor

Édition
Rico Besteher

*Un grand merci aux
testeurs de Leiriacon
et CoraxTag !*



©Corax Games 2020
www.corax-games.com



www.dontpanicgames.com

Version française
DON'T PANIC GAMES

Président
Cedric Littardi

Directeur éditorial
Sébastien Rost

Chef de projet
Nicolas Lion

Traduction Française
Bruno Larochette

Mise en page
Vincent Diez

Corrections
Coline Rahimi