

AGE OF COMICS

THE GOLDEN YEARS

PRÉSENTATION

2 à 4 joueurs

Durée : 60-110 minutes

Conception : Sónia Gonçalves & Giacomo Cimini

Maquette : Laura Guglielmo

Age of Comics : The Golden Years est un jeu de pose d'ouvriers dans lequel les joueurs dirigent une maison d'édition pendant l'âge d'or des Comics (1938-54).

Pour devenir le meilleur éditeur de BD, les joueurs devront constituer leur base de fans en embauchant des dessinateurs et des scénaristes, en publiant des BD et en envoyant des commerciaux dans les kiosques à journaux de Manhattan afin d'obtenir les meilleures commandes.

Pour plus d'info sur le tutoriel et le jeu: liriusgames.com

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque round, les joueurs placent à tour de rôle l'un de leurs quatre ouvriers (éditeurs) dans les espaces d'action disponibles pour accomplir diverses tâches d'édition (actions) et créer leurs listes de séries de bandes dessinées.

Le nombre total d'espaces d'action disponibles pour chaque action est égal au nombre de joueurs +1.

Plus tôt les joueurs revendiquent un espace d'action, plus grands sont les avantages dont ils peuvent bénéficier.

BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui marque le plus de points de victoire (désormais PV, représentés par une icône en forme d'étoile) à la fin des cinq rounds.

Les PV sont attribués en cours et en fin de partie grâce à:

- La publication de BD originales
- L'accumulation de fans de vos séries
- Le classement des BD à la fin de chaque round
- Les gains financiers (mais attention aux impôts)
- La génération d'idées
- L'amélioration de la qualité d'impression

MATÉRIEL



1 Plateau de jeu



24 cartes BD Originales

24 cartes Plagiat



48 cartes Auteurs

(24 Scénaristes & 24 Dessinateurs)



4 cartes Aides de jeu



4 Plateaux joueur

6 Super Billets de Transport



6 jetons Maîtrise



16 jetons Hype



1 carnet de score



4 blocs d'Ordre du Tour



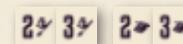
20 ouvriers Éditeur



12 cubes Actions Spéciales



4 pions Commerciaux



24 jetons Augmentation de Valeur



24 mini tuiles de BD Originales & 24 mini tuiles Plagiat



30 jetons PV



60 jetons Idées



6 tuiles Calendrier



42 tuiles Commande



16 jetons Meilleure Couleur



80 jetons Argent

ICÔNES ET COULEURS DES GENRES

Vert pour Science-fiction / OVNI



Gris pour Crime / PISTOLET



Rouge pour Romance / COEUR



Violet pour Horreur / MAIN ZOMBIE



Bleu pour les Super / SUPER-HÉROS



Orange pour Western / BOTTE



MISE EN PLACE	p.2
TOUR DE JEU	p.3
MISE EN PLACE - JOUEUR	p.3
TYPES DE CARTES	p.4
PLATEAU JOUEUR	p.5
GAGNER DES FANS	p.5
TABLEAU	p.5
PHASES D'UN ROUND	p.6
ACTIONS	p.7
IMPRIMER ORIGINAUX	p.8
IMPRIMER PLAGIATS	p.8
COMMERCIAUX	p.9
REEMPLIR COMMANDES	p.9
VALEUR DES BD	p.10
ACTIONS SPÉCIALES	p.11
FIN DU ROUND	p.12
SCORE EN FIN DE PARTIE	p.12
VARIANTES	p.12

MISE EN PLACE



1 Placez le plateau au centre de la table et laissez suffisamment d'espace sur la droite pour les cartes et à gauche pour la réserve du jeu.

2 Placez au hasard les 6 tuiles calendrier, face cachée, sur le marqueur de rounds de jeu (placez en deux sur la case marquant le round III).



3 Placez les blocs d'ordre du tour sur le marqueur «TURN ORDER» (pour l'ordre du tour, voir étape 11 sur p. 3).



4 Placez 6 jetons idées (1 par genre) dans l'espace d'action « Ideas! ».



5 Placez un pion éditeur par jouer sur les espaces prévus ci-dessous.



6 Disposez les ressources suivantes sur le côté gauche du plateau de jeu ou à l'endroit qui vous convient. Il s'agit de la réserve du jeu.



Jetons Augmentation de Valeur



Jetons PV



Jetons Maîtrise



Jetons Meilleure Couleur



Jetons Hype



Cartes Plagiat



Jetons Idées



Jetons Argent

\$6	10	10	10	10	TURN ORDER	1st	CALENDAR	II			III			IV			V		
\$4	9	9	9	9		Hire! +		2nd	Develop! /	2-2			1-2			1-2			
\$4	8	8	8	8				3rd	x2	3 3 fans (1 x comic)			2-2			1-2			
\$4	7	7	7	7				4th	Royalties!	3 fans (1 x comic)			1-2			0-2			
\$3	6	6	6	6					Sales	3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			
\$3	5	5	5	5						3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			
\$3	4	4	4	4						3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			
\$2	3	3	3	3						3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			
\$2	2	2	2	2						3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			
\$1	1	1	1	1						3 fans (1 x comic)			0-2			0-2			

7 Empilez toutes les mini-tuiles de BD originales, regroupées par genre, sur la rangée du haut et faites de même pour les mini-tuiles plagiat, en les plaçant sur les espaces correspondants de la rangée du bas.



8 Placez les tuiles commandes sur la CARTE:

4 JOUEURS

Placez aléatoirement toutes les tuiles de commande (42) face cachée sur tous les espaces. (& inclus).*

**Note: il ne peut pas y avoir trois tuiles identiques ou plus reliées au même cercle. Si cela se produit, échangez l'une d'entre elles contre une autre au hasard (voir l'exemple ci-dessous).*



3 JOUEURS

Retirez une tuile de valeur 3 de chacun des genres.



Placez les 36 tuiles restantes face cachée sur tous les espaces blancs et ceux marqués .

(n'utilisez pas les espaces marqués &).*



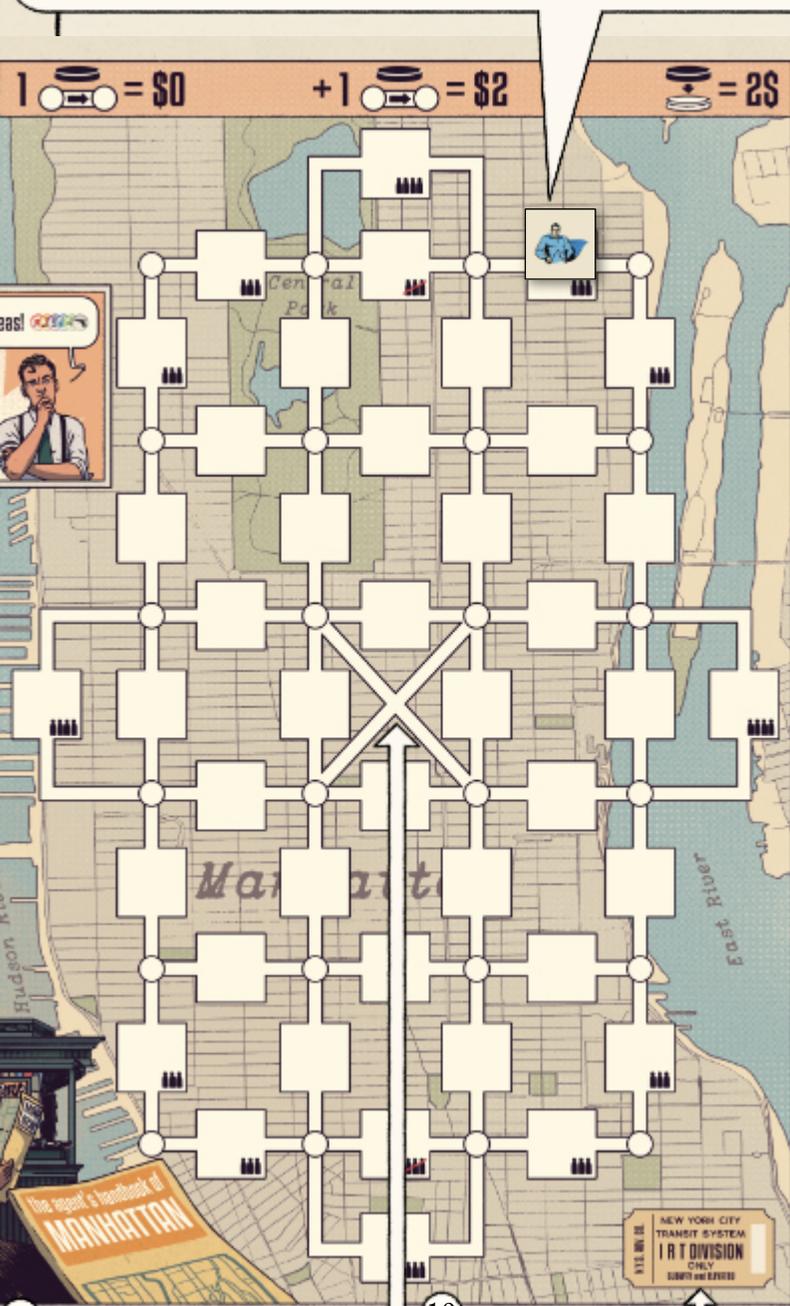
2 JOUEURS

Retirez deux tuiles, une de valeur 3 et une de valeur 4 de chacun des genres.



Placez les 30 tuiles restantes face cachée sur tous les espaces blancs et ceux marqués .

(n'utilisez pas les espaces marqués &).*



9 Placez chaque jeton commercial au centre du X de la carte.

10 Placez les 6 billets de super transport sur l'espace prévu de la carte.

ORDRE DU TOUR

11 Établir l'ordre du tour:

Au premier round, le joueur qui a le plus récemment lu une BD serait le premier jouer et l'ordre des autres joueurs suis le sens horaire. Pour les rounds suivants, l'ordre du tour (indiqué sur le plateau) est l'inverse de l'ordre du classement sur le tableau (plus d'informations sur le tableau à la p. 5). En cas d'égalité dans le classement, voir p.12.

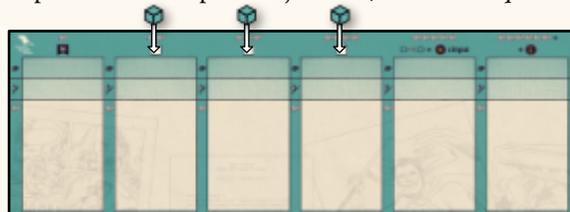
MISE EN PLACE DU JOUEUR

12 Les joueurs sont identifiés par les logos et la couleur des maisons d'édition.

Jaune Saumon Bleu Marron

Chaque joueur reçoit:

- 1 plateau joueur et 3 petits cubes. Placez les petits cubes dans les trois espaces disponibles sur le plateau joueur (comme indiqué ci-dessous).



- Quatre pions éditeurs
- \$
- Une carte scénariste de "valeur 2" aléatoire
- Une carte dessinateur de "valeur 2" aléatoire
- **Note:** ne pas montrer ses cartes aux autres joueurs. Les 2 cartes ne peuvent pas être du même genre/couleur, si cela arrive, échangez l'une d'entre elles avec une autre de la pioche
- En respectant l'ordre du tour:
 - Une carte BD originale de leur choix, face cachée
 - Deux jetons idée de leur choix
- Le 2e joueur reçoit un jeton idée supplémentaire au choix
- Le 3e reçoit 1 \$ supplémentaire
- Le 4e reçoit un jeton idée de son choix et 1 \$ supplémentaire

13

Mélangez séparément les autres cartes scénaristes, dessinateurs et BD originales; formez 3 piles et placez-les à droite du plateau. (Voir la page suivante pour la mise en place des cartes).



Pile de cartes Scénariste



Pile de cartes Dessinateur



Pile de cartes BD Originales

MISE EN PLACES DES CARTES

Pour une mise en place à 2 ou 3 joueurs: tirez trois cartes face visible; pour une mise en place à 4 joueurs: tirez quatre cartes face visible.
Faites cela pour la pile des scénaristes, celle des dessinateurs et celle des BD originales et placez les rangées sur le cote droite du plateau (étape 13 sur p.3), à droite de leur pile respective comme indiqué dans les images à droite.



Mise en place pour 2 et 3 joueurs



Mise en place pour 4 joueurs

TYPES DE CARTES

1. Cartes AUTEURS

Il y a deux types de jeux de cartes auteurs:

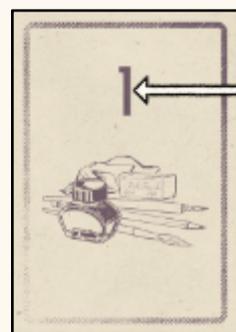
• Cartes SCÉNARISTES

Dans chacun des 6 genres il y a 4 cartes (une de valeur 1, deux de valeur 2 et une de valeur 3) pour un total de 24 cartes



• Cartes DESSINATEURS

Dans chacun des 6 genres il y a 4 cartes une de valeur 1, deux de valeur 2 et une de valeur 3) pour un total de 24 cartes



Le VERSO des cartes
indique leur valeur et leur type (icône de scénariste ou de dessinateur)

Valeur et Coût
La **valeur** des auteurs est exprimée par un nombre allant de 1 à 3.
La somme de la valeur des deux auteurs nécessaires à l'impression d'une BD vous donne sa **valeur** ainsi que son **coût** d'impression.

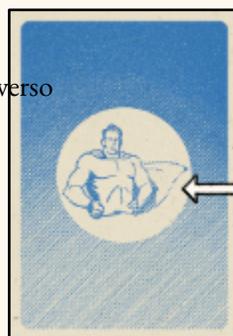


Le RECTO des cartes
indique leur valeur, leur spécialisation par genre (couleur et icône de genre) et les bonus. Le nom et le prénom ne sont nécessaires que pour différencier les cartes

Bonus
1 fan est attribué au moment de l'impression de la BD uniquement si l'auteur est spécialisé dans le bon genre (c'est-à-dire que la carte de l'auteur a la même couleur/le même genre que la BD imprimée - voir plus en p. 8).
Les auteurs de **valeur 1** représentent les jeunes créateurs. Leur valeur perçue est faible mais ils ont de bonnes idées - ils sont accompagnés d'un jeton idée qui est collecté dès qu'une carte de valeur 1 est choisie par le joueur.

2. Cartes BD ORIGINALES

Il y a 24 cartes (4 x 6 genres) avec 24 œuvres d'art originales représentant des couvertures imaginaires de l'époque et au verso les 6 icônes et couleurs des genres



Le VERSO des cartes
indique le genre (couleur et icône) (par ex., bleu pour les super-héros)

Icône du genre



Le RECTO des cartes
indique la couverture, le genre (couleur et icône), 1 fan et les bonus

Tous les BDs originaux ont 1

Bonus
Le symbole dans le coin inférieur droit indique le BONUS unique qui peut être reçu dès l'impression de la BD.

Il y a 4 types de bonus:

- +1 fan +1 Fan
- 2 jetons idées (au choix)
- 1 billet de super-transport
- +\$4

3. Cartes BD PLAGIAT

Il y a 24 cartes plagiat. Ce sont des versions plagiées des bandes dessinées originales.

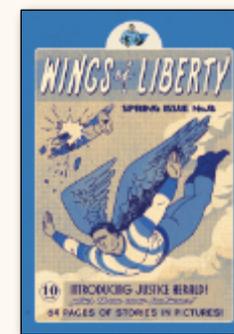
Elles ne coûtent que de l'argent (aucun jeton idée ni développement n'est nécessaire - voir plus sous "Print", p. 8) mais elles ne sont pas accompagnées de bonus, ni du fan initial, et elles ne donnent aucun PV en fin de partie. Cependant, elles peuvent contribuer à gagner le jeton maîtrise sous certaines conditions (voir p. 5).

Dans le jeu, il y a une carte plagiat pour chaque BD originale. Ce sont toutes des versions légèrement modifiées des bandes dessinées originales, dans la couleur du genre spécifique.

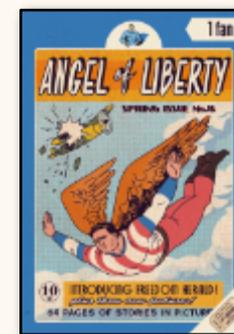
Les couleurs au verso des cartes vous permettent de reconnaître plus rapidement le genre lorsque vous les recherchez.



VERSO cartes plagiat



RECTO carte plagiat

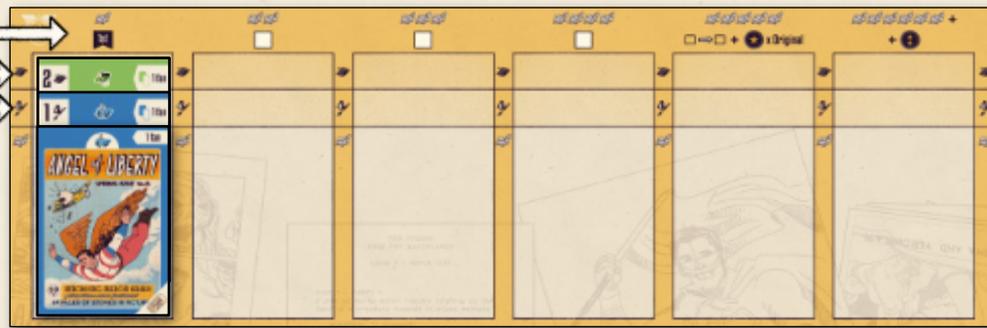


RECTO carte originale

PLATEAU JOUEUR

Le plateau du joueur aide les joueurs à placer leurs BD imprimées.

La rangée du haut leur rappelle quand récupérer le jeton de maîtrise ou activer les actions spéciales (p. 11) en fonction du nombre de BDs imprimées. Les icônes de scénariste/ dessinateur sur les côtés indiquent où placer les cartes respectives respectives lors de l'action d'impression ("PRINT!")



COMMENT OBTENIR DES FANS

1 fan

1. **Imprimez des BD originales.** Les BD originales reçoivent immédiatement 1 fan lorsqu'elles sont imprimées.



2. **Imprimez des BD originales avec bonus +1fan** (disponible un par genre) (voir p.8.)



3. Si les **auteurs (dessinateur ou scénariste) sont de la même spécialité** (même icône de genre et couleur) que la BD (originale ou plagiat), alors elle obtient un fan de plus pour chaque auteur de la bonne spécialité lors de l'impression.



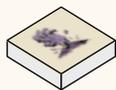
4. Obtenir des **jetons de maîtrise**

Un jeton de maîtrise (un par genre) est attribué si vous :

- êtes le premier à imprimer une BD d'un genre spécifique; ou
- vous avez imprimé la majorité des BD de ce genre - originaux et plagiat. Vous prenez alors le jeton au joueur qui le détenait précédemment. (Vous devez imprimer au moins une BD de plus que le détenteur précédent du jeton de maîtrise afin de le gagner.)

Note: Les plagiat ne suffisent pas pour qu'un joueur gagne le jeton de maîtrise du genre. Vous devez avoir imprimé au moins une BD originale de ce genre pour le gagner.

Le jeton de maîtrise attribue + 1 fan à chaque BD, originale ou plagiat, de ce genre que vous avez déjà imprimé (vous pouvez ajouter ces fans dans le tableau dès que vous obtenez le jeton) et à celles que vous imprimerez après avoir gagné le jeton. Si un autre joueur vous prend le jeton de maîtrise, vous ne perdez pas les fans précédemment gagnés. Le jeton de maîtrise donne également 2 PV à la fin de la partie.



5. Exécution des **commandes recueillies sur la carte**

Une tuile de commande peut être collectée avec une action de vente ("Sales!", voir p.10). Chaque tuile de commande attribue un nombre spécifique de fans.



6. Activation des **actions spéciales** (voir p. 11)

TABLEAU

Le tableau reprend:

- Le **nombre total de fans accumulés** par les BD de chaque joueur tout au long de la partie .
- Les **gains et les classements (PV)** respectifs à la fin de chaque round.

Chaque fois qu'une BD (originale ou plagiat) est imprimée, les joueurs doivent placer la mini tuile mini-BD correspondante sur leur piste dans le tableau en fonction du nombre de fans gagnés. Les joueurs doivent faire glisser la tuile vers le haut ou le bas de la piste à mesure que le comic gagne ou perd des fans.

Les gains (\$) en fin du round des joueurs (la colonne la plus à gauche du tableau) sont calculés sur la base de toutes leurs BD sur le tableau.

Les classements de fin du round et les PV correspondants sont basés uniquement sur la BD la mieux placée de chaque joueur .

A la fin de chaque round, les PV sont attribués aux joueurs comme suit:

- 3PV au 1er
- 2PV au 2ème
- 1PV au 3ème
- 0PV au 4ème

Si les joueurs sont à égalité, ils recevront tous deux la récompense de leur classement et la récompense suivante sera ignorée. *Par ex. Si deux joueurs sont à la 1ere place, ils obtiennent tous les deux 3PV et le 3ème joueur obtient 1PV. Les joueurs qui n'ont aucune BD sur le tableau à la fin du round obtiennent 0PV.*

Gains	\$6	10	10	10	10	Fans
	\$4	9	9	9	9	
	\$4	8	8	8	8	
	\$4	7	7	7	7	
	\$3	6	6	6	6	
	\$3	5	5	5	5	
	\$3	4	4	4	4	
	\$2	3	3	3	3	
	\$2	2	2	2	2	
	\$1	1	1	1	1	
	\$1	1	1	1	1	

Exemple : à la fin du round, le joueur jaune gagne 2\$, le saumon gagne 3\$, le bleu gagne 3\$ (2+1) et le marron gagne 5\$ (4+1).

Si une BD atteint plus de 10 fans, retournez la tuile et remettez-la au bas de votre piste.

Verso de la tuile mini

Les logos et les pistes des maisons d'édition.

À la fin de chaque round, toutes les BD du tableau perdent un fan

Faites glisser toutes les tuiles de BD vers le bas d'une case comme dans l'image à droite. (Cela montre qu'il est très difficile de conserver la base de fans d'une série en cours et qu'elle diminue naturellement avec le temps.)

Les BD dans le tableau ne peuvent pas descendre en dessous de 1 fan.

Les BD plagiat peuvent commencer à 0 fan (au cas où elles n'auraient pas d'auteurs de la bonne spécialité) mais une fois qu'elles ont acquis au moins 1 fan, elles ne peuvent plus revenir à 0.



STRUCTURE DU ROUND

I. DÉBUT DU ROUND

1. **Retournez la tuile calendrier** correspondant au nouveau round et retournez toutes les tuiles de la carte avec l'icône de genre correspondante.
2. **Remplacez les jetons idées** manquant sur le plateau en plaçant un jeton pour chaque genre dans les espaces correspondants.
3. Si vous avez débloqué l'action spéciale « Hype », **ajoutez un jeton hype** (2 fans) à toute BD originale que vous posez sur la table (pas encore imprimée) (voir p. 11).
4. **Payer \$ pour augmenter la valeur de vos auteurs** si vous le désirez (voir p. 10).



II. TOUR DE JEU Les joueurs prennent des **ACTIONS** à tour de rôle et selon l'ordre du tour (voir p. 7-11).



III. FIN DO ROUND (voir p.12)

1. **Établissez** le classement sur le tableau selon la meilleure BD de chaque joueur et attribuez les PV correspondants.
2. **Gagnez \$** comme indiqué à gauche du tableau et pour chaque BD.
3. **Établissez** l'ordre du tour pour le prochain round en inversant le classement.
4. **Retirez 1 fan** de chaque BD du tableau.
5. **Retirez** les pions éditeurs du tableau.
6. **Défaussez** les cartes encore disponibles et remplacez-les depuis leur pioche respective.

Il y a six actions qui peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre:

Hire, Develop, Ideas Print, Royalties, Sales

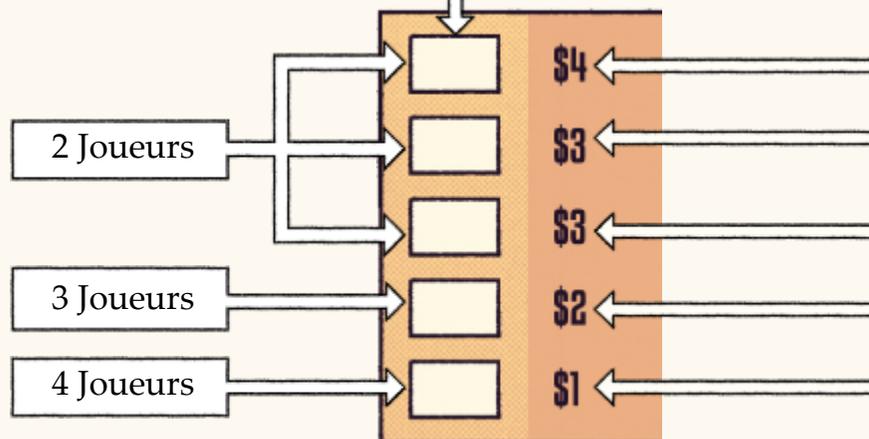
À son tour, chaque joueur choisit une action et place un de ses pions éditeurs sur un espace d'action disponible (les espaces rectangulaires dans chaque cadre).

Les emplacements doivent être pris dans l'ordre, du haut vers le bas.

Le nombre d'emplacements disponibles pour chaque action est égal au nombre de joueurs plus un.

Ex.

- à 2 joueurs, 3 emplacements supérieurs sont disponibles;
- avec 3 joueurs, 4 emplacements supérieurs;
- à 4 joueurs, les 5 emplacements sont disponibles



Note: les avantages associés à une action spécifique diminuent au fur et à mesure que les emplacements se remplissent.

Les premiers emplacements présentent un avantage par rapport à ceux situés en dessous - par exemple, plus de dollars (action "Royalties"), ou plus de cartes à choisir (actions "Hire" ou "Develop"), ou plus de jetons idée à collecter, etc.



ACTIONS

Hire (Embaucher)*

Ajoutez 1 carte scénariste et 1 carte dessinateur des deux premières rangées de cartes auteurs à votre main.

Vous pouvez commencer par choisir un dessinateur ou un scénariste, et vous pouvez tirer n'importe laquelle des cartes visibles, ou piocher la carte du haut de la pile.

Ex. Vous pouvez d'abord tirer une carte scénariste de la pioche, puis prenez une carte dessinateur visible ou de la pioche.

Vous ne pouvez pas sélectionner deux dessinateurs ou deux scénaristes. Il doit toujours s'agir d'une paire dessinateur + scénariste.

Note: Les auteurs de valeur 1 rapportent un jeton idée qui est collecté dès que la carte est choisie par le joueur.



* Un joueur ne peut pas avoir plus de 6 cartes en main.

Si les joueurs choisissent des actions qui permettent de choisir de nouvelles cartes quand ils en ont déjà 6 en main, ils sont autorisés à piocher d'abord, puis à défausser les cartes excédentaires de façon à ce que le total ne dépasse jamais 6.

Les cartes exposées ne sont réapprovisionnées qu'au début du round suivant.

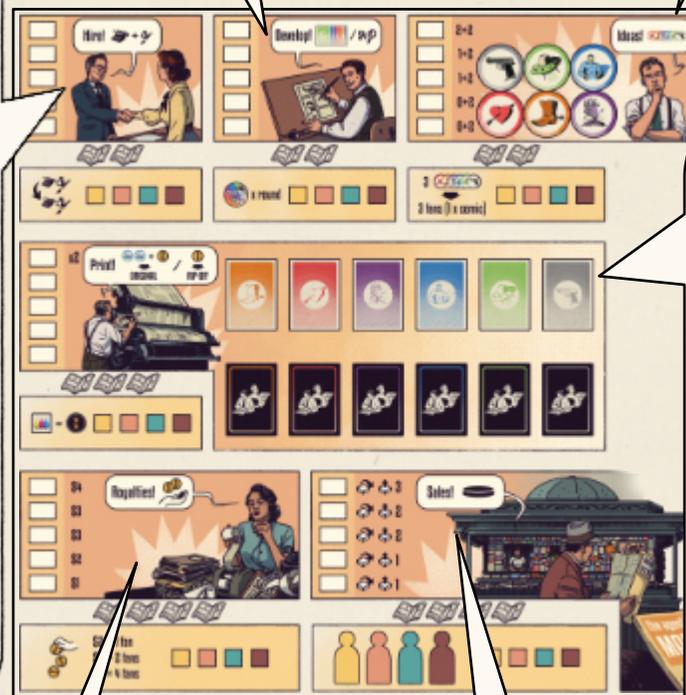
Celles qui ne sont pas sélectionnées sont défaussées et forment trois piles de défausse (une par ligne).

(Les joueurs peuvent toujours vérifier les cartes défaussées pendant leur tour.) Les cartes défaussées seront remises en jeu une fois les piles de pioche seront épuisées.

Develop (Développer)*

Ajoutez une carte BD à votre main. Vous pouvez choisir parmi les cartes visibles ou tirer la carte supérieure de la pioche.

Il est aussi possible de choisir de payer 4 \$ et sélectionner un genre de votre choix dans la pioche (en défaussant une par une des cartes du dessus de la pioche jusqu'à ce que vous trouviez le genre que vous voulez).



Royalties

Placez un pion éditeur dans l'espace d'action et collectez l'argent spécifié à côté de l'emplacement d'action.

Sales (Ventes)

Avec cette action, vous interagissez avec la carte pour vendre vos BD, collecter les commandes et les fans (voir en détail p.9).

Vous pouvez :

- Déplacez votre pion agent commercial
- Retournez autant de tuiles de commande qu'indiqué sur l'espace d'action.
- Collecter autant de tuiles de commande qu'indiqué sur l'espace d'action.

Ideas (Idées)

Prenez, parmi ceux disponibles sur le plateau, autant de jetons idée qu'indiqué par le chiffre de gauche à côté de votre espace d'action, plus 2 jetons de votre choix de la réserve.

Ex. Le joueur jaune prendrait deux jetons du plateau et deux de la réserve. Ensuite, le joueur bleu prendrait un jeton du plateau et deux de la réserve.



Les 6 jetons idée (1 par genre) sur le plateau ne sont remplacés qu'au début du round suivant.

Print (Imprimer)

Imprimez des BD (plus de détails p.8):

- ORIGINALES
- PLAGIATS

Avec cette action, vous devez:

1. Jouez une carte scénariste, une carte dessinateur et une carte BD dans les emplacements correspondants sur le plateau du joueur (remplissez les emplacements de gauche à droite).
2. Payez les ressources nécessaires:
 - la somme des valeurs des auteurs
 - 2 jetons d'idées du (des) genre(s) imprimé(s)
3. Prenez la (les) tuile(s) mini-BD(s) correspondante(s) et placez-la (les) sur le tableau en fonction de son (leur) nombre de fans.

⚡: le 1er joueur qui entreprend cette action peut imprimer 2 BD en une seule action. (Sinon, seule une bande dessinée peut être imprimée par action). Dans ce cas, vous pouvez utiliser le bonus de la 1ère BD pour imprimer la 2ème ou même activer les actions spéciales avec la 1ère et utiliser son bénéfice pour la 2ème impression.



IMPRIMER

A. BD ORIGINALES

Pour imprimer un original, vous devez:

1. Choisissez dans votre main:

- 1 carte scénariste;
- 1 carte dessinateur;
- la carte de la BD que vous voulez publier.

Placez-les sur votre plateau sur l'emplacement disponible, le plus à gauche (voir l'image à droite).

Note: la valeur de la BD est donnée par la somme des valeurs des auteurs (2+1 = 3 dans ce cas) et est cruciale pour honorer les commandes (plus d'informations à la page 10).

2. Payer (\$) à la réserve **une somme d'argent** égale à la valeur de la BD. (par ex., à droite, payez 3 \$, ce qui représente le salaire des auteurs)

3. Payez à la réserve **2 jetons idée** du genre que vous voulez imprimer. (par ex., à droite, vous devez dépenser 2 jetons de super-héros)

4. Prenez le **bonus** indiqué dans le coin inférieur de la carte (dans l'exemple de droite, un super billet de transport).

5. Prenez la **tuile mini BD** correspondante sur le plateau et **6. placez-la** sur votre piste sur le tableau en fonction de son nombre de fans.

Rappel: si vous êtes le premier à imprimer une BD d'un genre ou si vous avez la majorité des BD imprimées de ce genre, vous obtenez également le jeton maîtrise correspondant, qui vous donne un fan +1 supplémentaire et 2 PV à la fin du jeu.

Dans l'exemple illustré à droite, la BD "Angel of Liberty" commencerait avec un total de 2 fans:

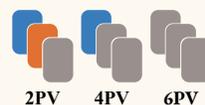
- **1 fan** 1 fan parce que l'un de ses auteurs (le dessinateur) est spécialisé dans le genre super-héros



Si "L'ange de la liberté" (pour l'exemple à droite) était également la première BD de super-héros imprimée dans le jeu, le joueur aurait gagné un fan supplémentaire et aurait donc un **TOTAL DE 3 FANS**.

Note: à la fin du jeu, chaque BD originale imprimée vous donnera des PV supplémentaires:

- 2 PV si aucun de ses auteurs n'est spécialisé - ils ne sont pas de la même couleur/genre que la BD
- 4 PV si un seul est spécialisé - un seul est de la même couleur que la BD
- 6 PV si les deux auteurs sont spécialisés - les deux sont de la même couleur de la BD



1 Sélectionnez les cartes créatifs et BD et les placez sur votre plateau

2 3 Payez les ressources

4 Prenez le bonus

5 Obtenez la mini BD

6 Placez la mini BD sur le tableau

Prenez le jeton maîtrise (si les conditions sont remplies)

B. BD PLAGIATS (Pour les premières parties, afin de rendre le jeu moins complexe, les joueurs peuvent décider de jouer sans les cartes plagiats)

Vous pouvez imprimer une copie d'une BD originale existante imprimée par l'un des autres joueurs lors des rounds précédents.

Pour cela, vous n'avez pas besoin de dépenser des jetons idée ou d'avoir précédemment "développé" une BD.

Vous avez seulement besoin d'une paire de auteurs et de l'argent pour les payer.

Note: seulement 1 plagiat par BD originale est autorisé.

Ainsi, pour imprimer une BD plagiat, vous devez ::

1. Cherchez dans la pile des plagiats la BD que vous voulez imprimer.

2. Placez les 2 cartes auteurs et la carte de BD plagiat sur votre plateau.

3. Payez (\$) les auteurs: verser à la réserve une somme d'argent égale à la valeur de la BD.

4. Prenez la mini-tuile BD plagiat correspondante et positionnez-la sur le tableau en fonction de son nombre de fans.

Si après avoir imprimé le plagiat, vous obtenez la majorité des BD imprimées de ce genre dans le jeu, obtenez le jeton maîtrise correspondant. (Rappelez-vous que pour obtenir le jeton maîtrise d'un genre, vous devez avoir imprimé au moins un original de ce genre. Les plagiats seuls ne peuvent pas vous permettre d'obtenir le jeton de maîtrise.)

Note: les plagiats ne rapportent pas 1 fan initial (ou tout autre bonus) et à la fin du jeu, ils ne donnent pas de PV supplémentaires. Cependant, ils peuvent toujours obtenir des fans et gagner de l'argent en vous aidant à obtenir le jeton maîtrise d'un genre, en remplissant des commandes sur la carte (p.9), ou par le marketing (p.11).



COMMERCIAUX

Lorsque vous jouez à l'action SALES (ventes), vous pouvez utiliser votre pion commercial pour visiter les kiosques à journaux sur la carte et ainsi dans n'importe quel ordre soit:

SE DÉPLACER en marchant sur un seul bloc, en **prenant un ou plusieurs taxis**, en **utilisant le ticket de super transport** ou toute combinaison de ces moyens.

SE DÉPLACER

- **Marche à pied:** déplacez votre pion commercial  dans n'importe quelle direction, d'un cercle à un cercle adjacent comme dans l'exemple ci-contre. Vous pouvez **marcher d'une case gratuitement à chaque fois que vous faites l'action de vente**, et vous pouvez combiner la marche avec un taxi et/ou un ticket de super transport.

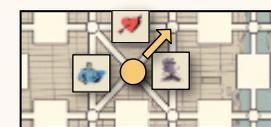
La première fois que vous vous déplacez sur la carte, votre pion commercial doit partir du X au centre de la carte (et se déplacer vers un cercle connecté). Après le premier mouvement, le X peut être traversé sans s'arrêter au centre.

- **Prendre un taxi:** si vous voulez déplacer le pion agent commercial plus loin que le cercle adjacent, vous pouvez prendre un taxi en payant 2\$ pour chaque déplacement supplémentaire (chaque déplacement de cercle à cercle = 2\$ par case parcourue). Il n'y a pas de limite au nombre d'espaces ("blocs") que vous pouvez parcourir tant que vous pouvez vous le permettre.

- **Utiliser un super billet de transport:** le super ticket de transport est un ticket à usage unique qui ne peut être collecté qu'en bonus lors de l'impression, et vous permet de déplacer votre pion n'importe où sur la carte. Dans la même action, vous pouvez combiner ce ticket avec votre mouvement de marche libre et votre/vos voyage(s) en taxi. Une fois le ticket utilisé, il doit être défaussé.

- **Note:** se déplacer vers un cercle déjà occupé - Vous pouvez placer votre pion commercial sur un cercle occupé par le commercial d'un autre joueur mais vous devez payer 2\$ à ce joueur et vous pouvez retourner / collecter toutes les tuiles disponibles si vous le souhaitez. Notez également que vous pouvez traverser les cercles occupés par les pions d'autres joueurs en taxi ou en utilisant des tickets de super transport sans payer ces joueurs.

Note: vous pouvez combiner et répéter ces actions (jusqu'au maximum spécifié sur l'espace d'action). Par ex., vous pouvez déplacer un bloc, retourner et/ou collecter, déplacer un autre bloc, retourner et/ou collecter et ainsi de suite (voir l'exemple dans la section RETOURNER & COLLECTER ci-dessous).



RETOURNER & COLLECTER

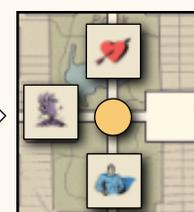
Vous pouvez retourner (tourner une tuile face visible) et collecter (la poser à côté de votre plateau) autant de tuiles de commande qu'indiqué sur l'espace d'action où vous avez placé votre pion éditeur. Vous pouvez également laisser les tuiles sur la carte si vous préférez.

Note: dans l'exemple, le joueur jaune peut retourner 3 tuiles et en collecter 3. Le joueur bleu peut retourner et collecter 2 tuiles et ainsi de suite.

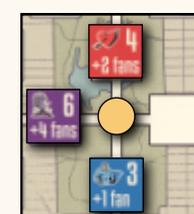


Pour retourner ou collecter une tuile de commande, celle-ci doit être connectée au cercle sur lequel votre commercial est placé.

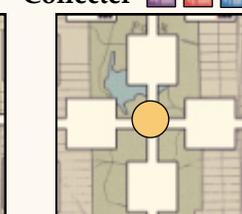
Une fois collectées, les commandes sont stockées à côté de votre plateau, prêtes à être exécutées.



Retourner



Collecter



Note: dans l'exemple ci-dessus, le joueur jaune peut retourner et/ou collecter jusqu'à 3 commandes. Le joueur peut également retourner/collecter seulement certaines des 3 tuiles, puis se déplacer et retourner/collecter la ou les tuiles restantes reliées au cercle suivant celui où le joueur s'est déplacé.

EXÉCUTER UNE COMMANDE

La tuile de commande représente une commande disponible sur le marché que vous pouvez honorer avec une BD (originale ou plagié) pour lui faire gagner des fans immédiats.



Le **VERSO** d'une tuile de commande indique le genre demandé par ce kiosque spécifique.



Le **RECTO** d'une tuile de commande montre:

- Le **genre** (icône et couleur) de la BD nécessaire à la réalisation de la commande
- La **valeur** minimale de la BD nécessaire à la réalisation de la commande
- Le nombre de **fans** que la BD va gagner.

Genre →  3 ← Valeur: cette commande peut être remplie par des BD de super-héros de valeur 3 ou supérieure
↑ Fans attribués



Pour remplir une commande, vous devez:

1. Collecter ou avoir collecté précédemment la tuile de la commande
2. Imprimer (maintenant ou précédemment) une BD qui répond aux exigences de la commande que ce soit sur le genre ou valeur (ex. la BD de super-héros sur la droite.)

Les fans sont gagnés, c'est-à-dire ajoutés à la BD sur le tableau:

- Immédiatement si la BD est déjà imprimée, ou
- Dès que la BD sera imprimée, ou
- Dès que la valeur de la BD augmente et atteint les exigences de la commande grâce à l'"apprentissage", la "formation" (p.10) ou la "réaffectation" (p.11) des auteurs.

Note: Si vous avez plusieurs BD du même genre qui répondent aux critères de valeur d'une tuile de commande, vous devez choisir celle qui bénéficiera des fans supplémentaires. Une fois la commande exécutée, la tuile de commande doit être retournée pour marquer le fait que la commande a été satisfaite. Une seule BD peut remplir à plusieurs commandes.

Attention : À la fin de la partie, toute tuile de commande non remplie cause des points de victoire négatifs - le nombre (potentiel) de fans attribués par la tuile de commande non remplie sera soustrait de votre total de PV (par ex. si la tuile de commande de super-héros ci-dessus restait inachevée, vous perdriez 1 PV).

VALEUR DES BD (ORIGINALES et PLAGIATS)

La **valeur totale** de la BD est donnée par la **somme des valeurs de ses auteurs**.

Dans l'exemple ci-contre, la valeur totale est de 3.

(C'est aussi le prix à payer pour l'impression).

COMMENT AUGMENTER LA VALEUR DES AUTEURS en utilisant des jetons d'augmentation de valeur

Au début de chaque round, les auteurs des BD imprimées (c'est-à-dire celles qui se trouvent sur votre plateau de jeu) peuvent :

1. APPRENDRE

Si les deux auteurs dans l'équipe sont spécialisés (même genre/couleur que la BD imprimée) mais ont des valeurs différentes, celui qui a la valeur la plus faible peut progresser **en apprenant** de son partenaire.

Pour ce faire, vous devez payer 1\$ pour chaque augmentation et placer un **jeton augmentation** avec la nouvelle valeur sur la carte.

Par ex. à droite, l'auteur de valeur 1 peut devenir de valeur 2 au début du round (si vous payez 1\$) puisque son coéquipier est de valeur 3. Au début du round suivant, il peut passer à la valeur 3 (si vous payez encore 1\$).

L'auteur ne peut augmenter sa valeur que progressivement, c'est-à-dire par incrément de un à chaque round, et la valeur maximale qu'il peut atteindre est celle de son coéquipier.



Les **jeton augmentation de valeur** ont les icônes d'auteur plus un 2 d'un côté et un 3 de l'autre.

2. FORMATION

Si un seul auteur est spécialisé ou si les deux auteurs spécialisés ont la même valeur, le ou les auteurs spécialisés peuvent encore augmenter leur valeur grâce à la **formation**.

Pour ce faire, vous devez payer la valeur suivante et placer un **jeton augmentation** qui indique la nouvelle valeur.

Par ex. à droite, l'auteur spécialisé de valeur 1 peut devenir de valeur 2 au début du prochain round si vous payez 2\$. Puis, au début du round suivant, il peut devenir de valeur 3 si vous payez 3\$.

Si, au contraire, les deux auteurs sont spécialisés mais ont la même valeur (par exemple 1), vous pouvez les entraîner tous les deux et leur faire atteindre la valeur 2 en payant un total de 4\$ (2\$ pour chaque auteur). Au début du round suivant, vous pouvez choisir de les former à nouveau en payant 6\$ et faire en sorte que les deux atteignent la valeur 3.



Note: un auteur qui n'est pas spécialisée n'est jamais en mesure d'augmenter sa valeur.

Les auteurs ne peuvent augmenter la valeur que progressivement, de un en un à chaque round.

Note: si vos auteurs sont tous deux de valeur 1 ou 2, vous pouvez mélanger les options ci-dessus, mais si au début d'un round vous formez un auteur, vous devez attendre le début du round suivant pour augmenter la valeur de l'autre en apprenant - par ex. si les auteurs spécialisés sont tous les deux à la valeur 1, vous pouvez d'abord "former" l'un d'entre eux (par ex. le scénariste) pour qu'il atteigne la valeur 2 en payant 2\$, puis au round suivant augmenter la valeur de l'autre auteur (le dessinateur) par "apprentissage", en ne payant donc que 1\$. Si vous voulez, en payant 3\$ de plus, au même round, vous pouvez former à nouveau le scénariste pour qu'il atteigne la valeur 3.

ACTIONS SPÉCIALES

Une fois que vous avez imprimé les 2e, 3e et 4e BD (originales ou plagiats), vous débloquentes différentes **actions spéciales**. Celles-ci sont situées sous les espaces d'actions principales. Pour choisir une action spéciale, vous déplacez le premier cube disponible de votre plateau sur la case correspondante sous l'action principale (par ex. à droite). A partir de ce moment, chaque fois que vous jouez l'action principale, dans le même tour vous pouvez également jouer l'action spéciale associée immédiatement après. **Note:** le cube reste dans le même espace pour le reste de la partie.

Cependant, après avoir imprimé votre 5e BD, vous pouvez choisir de réaffecter l'un de vos 3 cubes déjà placés. Par ex. à droite, le joueur bleu a imprimé 2 BD, il peut donc déplacer le cube sarcelle du plateau vers la case bleu dans l'action spéciale choisie. Le joueur a choisi l'action spéciale "réassigner" qui peut désormais être jouée immédiatement après l'action principale "Hire" (embaucher).



Ces icônes vous indiquent le nombre de BD que vous devez avoir imprimées pour pouvoir choisir cette action spéciale. Dans cet exemple, cette action spéciale précise peut être choisie dès que vous avez imprimé 2 BD.



Actions spéciales qui peuvent être choisies une fois que vous avez imprimé votre 2ème BD :

1. Après **Hire**:

RÉ-ASSIGNEZ ("échangez") les auteurs:

Après l'embauche, vous pouvez aussi échanger un dessinateur et un scénariste déjà présents sur votre plateau avec :

1. les auteurs qui viennent d'être embauchés, ou
2. les autres auteurs précédemment embauchés (encore en main), ou
3. Les autres auteurs déjà sur votre le plateau, ou
4. Une combinaison de ce qui précède



Echanger

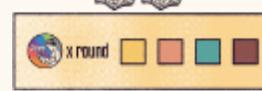
2. Après **Develop**:

Obtenir **HYPE**:

Après avoir développé une BD, vous pouvez également faire "hype" une BD (soit la BD qui vient d'être imprimée, soit une BD qui a été précédemment "développée" mais pas encore imprimée). Pour cela, posez cette BD à côté de votre tapis de jeu. Au début des rounds suivants et tant qu'elle n'est pas imprimée, placez dessus un jeton "hype" (2 fans) de la réserve.

Tant que la BD reçoit "hype" (c'est-à-dire que vous retardez son impression), elle collectera un nouveau jeton "hype" au début de chaque round. Le battage médiatique accumulé ("hype") sera directement converti en fans lorsque la BD sera imprimée.

Note: vous ne pouvez « hype » qu'une seule BD par action. Pour en avoir plus d'une par round, vous devez répéter l'action principale "Develop" (développer).



Faire "Hype"

3. Après **IDEAS**:

CONVERTIR LES IDÉES

en fans:

Après avoir collecté des idées, vous pouvez également convertir un maximum de 3 jetons idées en fans, 1 par BD déjà imprimée.

1 jeton idée = donne +1fan à une BD du même genre. Vous pouvez convertir les jetons idée que vous venez de collecter ou ceux que vous possédiez déjà. Une fois convertis en fans, les jetons doivent être défaussés.

Note: vous pouvez booster jusqu'à 3 BD d'un fan chacune, mais pas plusieurs sur une même BD.



Défaussez le jeton, en le remettant dans la réserve, et obtenez +1 fan



Actions spéciales qui peuvent être choisies lorsque vous imprimez votre 3ème BD :

1. L'une des 3 actions spéciales précédentes ou

2. Après **Print** obtenir de **MEILLEURES COULEURS**:

Après avoir imprimé une BD, prenez un jeton meilleure couleur de la réserve et placez le sur la BD qui vient d'être imprimée. Ce jeton vous donnera 2PV à la fin de la partie.

Note: Si vous imprimez la 3e et la 4e BD ensemble en une seule action (x2), c'est la 4e qui obtient ce jeton.



bande imprimée. = 2PV



Actions spéciales qui peuvent être choisies lorsque vous imprimez votre 4ème BD :

1. L'une des 4 actions spéciales précédentes ou

2. Après **Royalties** investir dans le **MARKETING**:

Après avoir collecté les royalties, vous pouvez convertir l'argent en fans comme suit :

\$2 = 1 fan
\$5 = 2 fans
\$9 = 4 fans

Vous assignez immédiatement ces fans à vos BD sur le tableau (vous pouvez les répartir entre vos BD ou les placer toutes sur une seule BD, comme vous le souhaitez).

Note: max \$9 par action.



3. Après **Sales** obtenir un **PION ÉDITEUR** :

Après avoir fait l'action « Sales » (vente), vous obtenez un pion éditeur supplémentaire valable seulement pour ce round.

Note: à la fin du round, l'éditeur est repositionné sur le plateau dans l'espace alloué sous l'espace d'action de vente, selon l'image ci-dessus.



Une fois imprimé la 5ème BD:



Vous pouvez repositionner un de vos cubes et choisir une action spéciale différente.

Note: En plus de cela, imprimer 5 BD vous donne droit à une autre récompense à la fin du jeu : vous obtiendrez +1PV supplémentaire pour chaque BD originale imprimée.

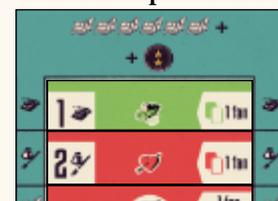


Une fois imprimé la 6ème BD ou plus:



Vous gagnerez +2PV pour chaque BD supplémentaire (originale ou plagiat) que vous imprimerez à partir du 6ème BD (6ème inclus).

Note: Si vous parvenez à imprimer plus de 6 BD, placez-les à côté de votre plateau de jeu.



FIN DU ROUND

- 
Établissez le classement en fonction de la BD la plus performante de chaque joueur sur le tableau et attribuez des jetons PV. En cas d'égalité, le même nombre PV est attribué aux deux joueurs. Les joueurs avec 0 BD obtiennent toujours 0 PV.
Ex. A droite, le joueur saumon serait 1er avec 3 PV (jeton PV 3 étoiles), le joueur jaune serait 2^{ème} avec 2PV (jeton PV 2 étoiles), le joueur bleu serait 3^{ème} avec 1PV (jeton PV 1 étoile) et le joueur marron serait 4^{ème} avec 0PV.

- 
Versez les gains de toutes les BD sur le tableau (indiquez sur la gauche du tableau).
Par exemple, à droite, le joueur jaune gagne 2\$, le joueur saumon 5\$, le joueur bleu 2\$ et le joueur marron 1\$.

- 
Établissez l'ordre du tour suivant à l'inverse du classement sur le tableau. *Par ex. Au prochain round, le joueur marron partirait en 1^{er}, le joueur bleu en 2^{ème}, le joueur jaune en 3^{ème} et le joueur saumon en 4^{ème}.*
Note: En cas d'égalité, intervertissez l'ordre du tour des joueurs par rapport à celui du round qui se termine. Dans une partie à 3 joueurs, si les trois joueurs sont à égalité, échangez l'ordre entre le 1^{er} joueur et le 3^{ème} joueur. Dans une partie à 4 joueurs, si les quatre joueurs sont à égalité, échangez l'ordre entre le 1^{er} joueur avec le 4^{ème} joueur et entre le 2^{ème} joueur et le 3^{ème}.

- 1 fan** Soustrayez 1 fan à chaque mini BD du tableau, sauf au dernier round (5e).

- 
Retirez les pions éditeurs du tableau et posez-les à côté de votre plateau de joueur (prêt pour le prochain round).

- 
Défaussez les cartes restantes face visible (par ex. à côté de chaque pile respective) et **remplissez** la table. Les cartes défaussées sont remises en jeu dès qu'une pioche est épuisée.

\$3	5	5	5	5
\$3	4	3	4	4
\$2	3	3	3	3
\$2	2	2	2	2
\$1	1	1	1	1
1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}



\$3	5	5	5	5
\$3	4	3	4	4
\$2	3	3	3	3
\$2	2	2	2	2
\$1	1	1	1	1
1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}

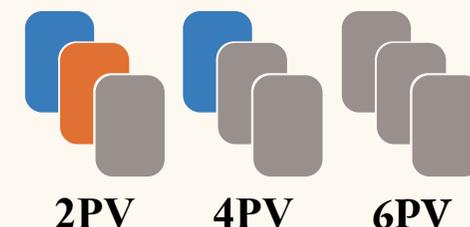
SCORE DE FIN DE PARTIE

Le jeu se termine au cinquième round et les points sont calculés comme suit pour chaque joueur :

- Fans à la fin du 5^{ème} round** : comptez tous les fans accumulés sur le tableau, soustrayez les fans des commandes non remplies (si vous en avez) et convertissez le résultat en PV avec un rapport de 1 pour 1 (**1 fan = 1PV**).
Rappel: à la fin du 5^{ème} round les BD ne perdent pas de fans
- PV accumulés:** faites la somme de tous les PV accumulés tout au long de la partie : les jetons PV (issus des classements), les jetons maîtrise (2PV chacun), les tuiles meilleure couleur (2 PV chacune), et tous les PV supplémentaires donnés par l'impression de 5 BD ou plus (voir page 11).
- L'argent (\$):** il est converti en PV avec un rapport de 4 pour 1 (pensez-y comme à des taxes) de sorte que **4 \$ = 1PV**
- Jetons idées:** ils sont convertis en PV avec un rapport de 4 pour 1, de sorte que **4 jetons d'idées = 1PV**
- BD originales:** chaque BD originale donne 6 PV si les deux auteurs sont spécialisés (même couleur/genre de la BD), 4 PV si un seul est spécialisé et 2 PV si aucun n'est spécialisé (selon les icônes à droite).

En cas d'égalité, celui qui a le plus de BD imprimées gagne. S'il y a toujours égalité, celui qui a la plus grande valeur totale de BD gagne. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Score pour les BD originales



ATTENTION, dans le cas rare où:

- les piles de cartes auteurs sont épuisées** et que vous n'avez aucune de ces cartes en main, vous pouvez toujours imprimer une BD en payant une équipe déjà engagée et en appliquant les règles standard (2 jetons d'idée, fans et bonus) à la nouvelle BD. Elle sera alors placée au dessus de la précédente. La valeur de cette nouvelle BD sera toujours donnée par la somme des valeurs des auteurs;
- la pile de cartes BD originales est épuisée**, vous pouvez toujours imprimer des plagiats.

VARIANTES

- Lors de leur première partie, les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser les cartes plagiats pour simplifier les stratégies.
- Les joueurs qui souhaitent un jeu plus tendu peuvent réduire le nombre de cartes (auteurs et BD) disponibles (avec la face visible).
- Les joueurs qui préfèrent un jeu plus compétitif et agressif peuvent soustraire 1 fan à toute BD originale qui serait plagiée.