Hollywood
1947
1 À 9 JOUEURS
14 ANS ET +
20-40 MINUTES

INTRODUCTION

Nous sommes en 1947, et vous faites partie de l'industrie cinématographique florissante d'Hollywood. Vous avez décroché un emploi dans un studio mondialement connu… votre carrière décolle ! Cependant, on soupçonne des communistes de s'être infiltrés dans votre petit studio et de glisser de la « propagande antipatriotique » dans les films. Le Congrès est furieux. Parviendrez-vous à démasquer les communistes avant la fermeture du studio ? Ou serez-vous l'un des suspects ajoutés à la liste noire de l'industrie ?

Votre équipe produira un film par manche, la partie se composant de 4 à 7 manches. Une affiche donnera le coup d'envoi : elle indiquera le genre du long-métrage et ses biais inhérents, c'est-à-dire s'il est plutôt patriotique, communiste ou neutre. Pendant le **TOURNAGE**, chacun pourra exercer son métier unique ou relancer des dés pour manipuler ses chances (et celles des autres) d'influencer le film. Durant le **MONTAGE**, les joueurs ayant obtenu des étoiles joueront des cartes destinées à influencer les biais du long-métrage. Ceux qui ont été mis sur liste noire feront office de témoins silencieux. Enfin, l'**AVANT-PREMIÈRE** dévoile les cartes et l'orientation du film, déterminée par le nombre de symboles. Le camp en ayant obtenu le plus remporte la manche et officialise l'idéologie du film en posant sa pellicule sur l'affiche.

OBJECTIF

PATRIOTES	Produisez 4 films comportant une majorité de symboles patriotiques.
COMMUNISTES	Produisez 4 films comportant une majorité de symboles communistes (en cas d'égalité, vous l'emportez).
ÉTOILE MONTANTE	Faites en sorte que le score reste aussi serré que possible jusqu'à la fin de la partie (pour plus de détails, cf. page 9).

La partie prend fin dès que l'un des camps atteint son objectif.

Pour jouer, vous devrez faire preuve de stratégie et de réflexion. Ne montrez jamais vos cartes et n'indiquez votre véritable loyauté à personne ; vous pouvez toutefois prétendre ce que vous voulez. N'hésitez pas à entamer des discussions ouvertes et à tenter de deviner quelles cartes ont été ajoutées à l'affiche. La plupart des joueurs incarnent des patriotes : les communistes et l'étoile montante devront certainement mentir pour accomplir leurs objectifs.

MATÉRIEL

15 AFFICHES GENRE

9 PELLICULES

9 DÉS

9 CARTES LOYAUTÉ

60 CARTES PROPAGANDE

9 CARTES MÉTIER

4 PIONS TROPHÉE

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Métier et distribuez-en une à chaque joueur, face visible. Disposez celles qui restent au centre de la table, face visible.

2. Créez un paquet de cartes Loyauté en suivant les indications du tableau ci-dessous. Mélangez-les et distribuez-en une par joueur, face cachée. Vous pouvez regarder votre carte, mais ne la montrez pas aux autres. Retirez du jeu les cartes Loyauté restantes.

	PATRIOTE	COMMUNISTE	ÉTOILE MONTANTE
1 JOUEUR*	1	-	-
2 JOUEURS*	1	1	-
3 JOUEURS*	2	1	-
4 JOUEURS	2	1	1
5 JOUEURS	3	2	-
6 JOUEURS	3	2	1
7 JOUEURS	4	2	1
8 JOUEURS	4	3	1
9 JOUEURS	5	3	1

*CF. PAGE 11, AJUSTEMENTS POUR LES PARTIES DE 1 À 3 JOUEURS

3. Tous les joueurs ferment les yeux. Le donneur demande aux communistes d'ouvrir les leurs afin de s'identifier entre eux, puis de les refermer.

4. Mélangez les cartes Propagande et distribuez-en trois par joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais ne les montrez pas aux autres : elles constituent votre main. Sauf indication contraire, toute mention du « paquet », des « cartes » et des « mains » fait référence aux cartes Propagande. Placez le paquet de cartes restantes au centre de la table, face cachée.

5. Distribuez un dé par joueur. Chacun lance son dé et le place devant lui.

6. Mélangez les affiches Genre et placez le paquet au centre de la table, face cachée.

7. Placez les pions Trophée et les pellicules au centre de la table.

COMMENT JOUER

Vous produisez un film par manche, en suivant les étapes ci-après dans l'ordre : **TOURNAGE**, **MONTAGE**, **AVANT-PREMIÈRE**. Ajouter des cartes « à l'affiche » signifie poser des cartes Propagande face cachée sur l'affiche Genre.

TOURNAGE

En commençant par le joueur dont la carte Métier affiche le nombre le plus bas et **en procédant dans le sens horaire**, chacun joue son tour. Vous pouvez passer le vôtre ou effectuer **l'une** des trois options suivantes.

OPTION 1 : EXERCER VOTRE MÉTIER

Si un métier n'a pas été distribué parmi les joueurs, il sera ignoré pendant cette manche.

Lorsque les règles indiquent « n'importe quel joueur », il peut s'agir de vous.

1 | LE SCÉNARISTE pioche deux affiches Genre et en choisit une en cachette, avant de la placer au centre de la table. La seconde est retirée de la partie, face cachée. Les autres joueurs n'ont pas le droit de l'interroger à propos de l'affiche rejetée, qu'il soit question de son genre, de détails sur l'image, etc. Ils peuvent uniquement demander quel symbole était affiché dans le coin inférieur.

ATTENTION ! S'il n'y a pas de scénariste (ou que ce joueur choisit une option différente pendant son tour), dévoilez la première affiche du paquet Genre et placez-la au centre de la table à ce moment-là.

2 | LE PRODUCTEUR échange 2 cartes Métier au choix. Il peut s'agir de cartes placées au centre et/ou de cartes possédées par des joueurs, dont la sienne. Si le Producteur échange sa propre carte avec celle d'un autre joueur, il doit immédiatement exercer son nouveau métier, à condition que celui-ci n'ait pas déjà été joué pendant cette manche.

3 | LE RÉALISATEUR donne un pion Trophée à n'importe quel joueur. Il est impossible d'en recevoir deux manches d'affilée (vous trouverez plus d'explications à propos des pions Trophée dans la section « Montage », cf. page 7).

4 | L'ÉCLAIRAGISTE relance 3 fois un dé. Contrairement aux autres (vous trouverez plus d'explications à ce propos dans l'entrée Option 3), l'éclairagiste peut relancer 2 ou 3 fois le dé d'un même joueur.

5 | LE CAMÉRAMAN force n'importe quel joueur à défausser toute sa main et à piocher 3 nouvelles cartes.

6 | L'ACTRICE permet à n'importe quel joueur de piocher 2 cartes puis d'en défausser 2.

7 | L'ACTEUR permet à n'importe quel joueur de piocher 2 cartes puis d'en défausser 2.

8 | LE COMPOSITEUR pioche 2 cartes, en ajoute une à l'affiche face cachée et défausse l'autre.

9 | LE MONTEUR indique s'il souhaite monter le film à venir en rapprochant sa carte Métier du centre (pour plus d'indications à ce propos, cf. page 7).

OPTION 2 : ÉCHANGER VOTRE MÉTIER AVEC L'UN DE CEUX AU CENTRE

Ceci marque la fin de votre tour, vous ne pourrez donc pas exercer votre nouveau métier avant la manche suivante. Cette option est indisponible lors d'une partie à 9 joueurs.

OPTION 3 : RELANCER DEUX DÉS AU CHOIX

Lancez chaque dé séparément, puis rendez-les à leurs propriétaires. Vous ne pouvez pas relancer le même dé plus d'une fois et il peut s'agir du vôtre. Vous pouvez aussi choisir de n'en relancer qu'un seul.

MONTAGE

Lorsque tout le monde a joué son tour :

1. **CHAQUE JOUEUR AYANT OBTENU UNE ÉTOILE DOIT AJOUTER 1 CARTE FACE CACHÉE À L'AFFICHE**
   Ensuite, les joueurs en possession d'un pion (offert par le producteur) peuvent le remettre au centre afin d'ajouter une deuxième carte face cachée à l'affiche, et ce même s'ils n'ont pas obtenu d'étoile.

2. **AJOUTEZ LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET À L'AFFICHE, FACE CACHÉE**
   Passez cette étape si le compositeur a utilisé son tour pour en ajouter une.

3. **MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES À L'AFFICHE ET DÉFAUSSEZ-EN UNE AU HASARD**
   Ne regardez pas la carte défaussée. Si le monteur a choisi d'exercer son métier, donnez-la-lui. Il peut choisir de la défausser pour de bon ou de la remettre à l'affiche. Dans le second cas, les cartes sont à nouveau mélangées et une carte aléatoire est défaussée.

AVANT-PREMIÈRE

1. **RÉVÉLEZ LES CARTES RESTANTES À L'AFFICHE POUR DÉTERMINER QUI REMPORTE LA MANCHE**
   Le camp ayant le plus de symboles révélés (en comptant celui qui se trouve dans le coin inférieur de l'affiche Genre) remporte la manche ! En cas d'égalité, les communistes gagnent. Indiquez le camp vainqueur en plaçant sa pellicule sur l'affiche.

2. **VÉRIFIEZ LES CARTES AUDITION AU CONGRÈS ET RÉORGANISATION**
   Si au moins une carte Audition au Congrès a été révélée à l'affiche, relancez tous les dés. Sinon, laissez-les tels quels. Si au moins une carte Réorganisation a été révélée à l'affiche, mélangez et redistribuez toutes les cartes Métier (dont celles au centre).

3. **PIOCHEZ**
   Enfin, tous les joueurs avec moins de 3 cartes en piochent jusqu'à en avoir à nouveau 3.

Défaussez toutes les cartes jouées pendant cette manche et reprenez la partie en répétant les étapes précédentes afin de produire un nouveau film.

À PROPOS DE LA DÉFAUSSE

La défausse de ce jeu n'est pas ordinaire. Lorsque les règles vous indiquent de « défausser » des cartes, placez-les face cachée loin de la zone de jeu. Aucun joueur ne doit les voir ou les piocher par inadvertance. Si le paquet est vide, mélangez la défausse pour en constituer un nouveau.

GAGNER LA PARTIE

Dès que l'un des camps (communiste ou patriote) a remporté 4 manches, il gagne la partie !

LES PATRIOTES GAGNENT !

Si sept films sont produits (c'est-à-dire que les deux camps sont à égalité après le sixième) et que cela débouche sur une égalité ou +1 point pour les patriotes ou les communistes, l'étoile montante remporte la partie. Si les patriotes ou les communistes gagnent la septième manche de 2 points ou plus, leur camp est vainqueur et l'étoile montante perd. Remarque : pendant les parties à 1, 2, 3 et 5 joueurs, il n'y a pas d'étoile montante et les points de la septième manche sont comptabilisés normalement.

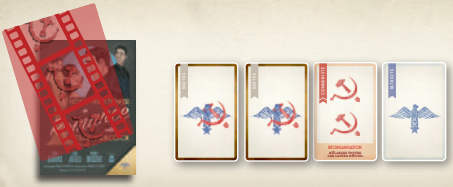
L'ÉTOILE MONTANTE GAGNE !

La partie peut commencer ! Vous trouverez ci-après des manches illustratives, des ajustements en fonction du nombre de joueurs, des clarifications et des règles optionnelles.

MANCHES ILLUSTRATIVES

À la fin d'une manche, 3 joueurs ont obtenu des étoiles. Ils ajoutent donc 1 carte chacun à l'affiche, face cachée. Le compositeur en ayant ajouté une lorsqu'il a exercé son métier pendant la manche, aucune carte aléatoire n'est transférée depuis le paquet. Le monteur a choisi d'exercer son métier: il mélange donc les 4 cartes, en pioche 1, la regarde et choisit de la défausser. Les 3 cartes restantes sont révélées. Il y a deux symboles patriotiques, un symbole neutre et un symbole communiste sur les cartes, ainsi qu'un symbole patriotique sur l'affiche. Le camp des patriotes remporte la manche, car il a obtenu un total de 3 symboles face à l'unique symbole des communistes. Comme la carte affichant deux symboles patriotiques est une Audition au Congrès, tous les dés sont relancés avant le début de la prochaine manche.

À la fin d'une manche, 4 joueurs ont obtenu des étoiles. Ils ajoutent donc 1 carte chacun, face cachée, à l'affiche. Le compositeur n'a pas ajouté de carte, car il n'a pas exercé son métier pendant la manche : une carte aléatoire est transférée depuis le paquet. Le monteur ayant choisi de ne pas exercer son métier, les 5 cartes sont donc mélangées et l'une d'entre elles est défaussée au hasard. Les 4 cartes restantes sont révélées. Il y a un symbole neutre, un autre symbole neutre, deux symboles communistes et un symbole patriotique sur les cartes, ainsi qu'un symbole patriotique sur l'affiche. Le camp des communistes remporte la manche, car il a obtenu un total de 2 symboles face à deux symboles patriotiques. En cas d'égalité, il gagne. Comme la carte affichant deux symboles communistes est une Réorganisation, toutes les cartes Métier sont mélangées et redistribuées avant le début de la prochaine manche.



À la fin de la septième manche, 2 joueurs ont obtenu des étoiles. Ils ajoutent donc 1 carte chacun à l'affiche, face cachée. Le compositeur en ayant ajouté une carte lorsqu'il a exercé son métier pendant la manche, aucune carte aléatoire n'est transférée depuis le paquet. Le monteur a choisi d'exercer son métier : il mélange donc les 3 cartes, en pioche 1, la regarde et décide de la reposer. Elles sont à nouveau mélangées et l'une d'entre elles est défaussée au hasard. Les 2 cartes restantes sont révélées. Il y a un symbole communiste et un autre symbole communiste sur les cartes, ainsi qu'un symbole patriotique sur l'affiche. L'étoile montante remporte la partie, car il s'agit du septième film et les communistes n'avaient qu'un seul symbole de plus que les patriotes.

AJUSTEMENTS POUR LES PARTIES DE 1 À 3 JOUEURS

Lors des parties de 1 à 3 joueurs, appliquez les ajustements suivants aux règles habituelles :

- Retirez le producteur du jeu.
- Donnez à chaque joueur 2 dés et 2 cartes Métier au hasard.
- En commençant par le joueur dont la carte Métier affiche le nombre le plus bas et en procédant dans le sens horaire, chacun joue son tour. Faites deux fois le tour de la table (lors des parties à 1 joueur, effectuez deux tours d'affilée). Les joueurs peuvent exercer leurs deux métiers pendant leur tour, mais aucun métier ne peut être joué deux fois lors d'une même manche.
- Le scénariste ne peut exercer son métier que lors du premier tour de la manche. S'il ne souhaite pas le faire ou si cette carte Métier se trouve au centre, piochez un genre au hasard.
- Comme dans les règles habituelles, les joueurs peuvent utiliser leur tour pour relancer 2 dés ou échanger l'une

de leurs cartes Métier (même s'ils l'ont déjà exercé plus tôt pendant leur tour) avec une carte au centre.

- À la fin d'une manche, si les deux dés d'un joueur affichent une étoile, il doit ajouter deux cartes à l'affiche.
- Placez 1 à 3 cartes Propagande « fantômes » (3 pour 1 joueur, 2 pour 2 joueurs, 1 pour 3 joueurs) face cachée au centre de la table et lancez 1 dé à côté de chacune d'entre elles. Si, à la fin de la manche, l'un de ces dés affiche une étoile, la carte correspondante sera mélangée à celles à l'affiche et remplacée par une autre carte face cachée, choisie au hasard. Les cartes qui ne sont pas accompagnées d'étoiles ne sont pas ajoutées, elles restent au même endroit pendant la prochaine manche. Vous pouvez utiliser un tour pour regarder toutes les cartes fantômes actuelles. Si vous utilisez votre tour pour relancer des dés, vous pouvez relancer un ou plusieurs dés fantômes.

Lors des parties à 3 joueurs, le communiste ne doit remporter que 3 manches pour gagner au lieu de 4.

Lors des parties à 2 joueurs, retirez les genres « Monster » et « Horror » du jeu, ainsi que les 6 cartes du paquet affichant deux symboles communistes (hors Réorganisation). En cas d'égalité à la fin d'une manche, les deux joueurs la remportent. S'ils obtiennent 4 victoires chacun en même temps, la partie se conclut par un match nul.

NdT : dans un souci de cohérence thématique, nous avons choisi de conserver les affiches Genre dans leur version originale.

VARIANTES DE RÈGLES OPTIONNELLES

Votre groupe peut tester n'importe laquelle de ces règles avancées optionnelles !

COUPEZ : Retirez n'importe quelles cartes Métier de la partie, tant qu'il en reste au moins une par joueur.

QUE JUSTICE SOIT FAITE : Lors de la septième manche, ne transférez pas de carte aléatoire (bien que le compositeur puisse toujours en ajouter une pendant son tour) et n'en défaussez pas non plus (bien que le monteur puisse toujours en retirer une).

LOYAUTÉS CHANGEANTES : Distribuez au hasard les 9 cartes Loyauté disponibles, afin que personne ne sache combien de patriotes, de communistes et de stars montantes se trouvent dans la partie. Le jeu pourrait s'avérer très inégal, mais cela rend les victoires inopinées encore plus satisfaisantes !

ORDRE DU STUDIO : Au lieu de procéder en sens horaire, jouez vos tours en fonction des chiffres affichés sur les cartes Métier. Si le producteur échange la sienne et obtient un chiffre plus élevé, l'autre joueur ne résoudra pas son tour pendant cette manche. Dans le cas contraire, il pourra exercer son nouveau métier lorsque son tour sera revenu.

GRÈVE SYNDICALE : Lorsqu'une affiche neutre est active, les joueurs ayant obtenu des étoiles peuvent jouer 1 à 3 cartes à la fin de la manche, puis piocher jusqu'à avoir trois cartes en main.

CLARIFICATIONS

ACTRICE/ACTEUR : Le joueur qui pioche 2 cartes peut défausser les cartes qu'il vient de piocher.

RÉALISATEUR : Le réalisateur peut prendre un pion Trophée pour lui-même mais ne peut pas en recevoir deux tours d'affilée, et ce même si les métiers changent et qu'un autre réalisateur lui en octroie un. Si tous les pions Trophée ont déjà été assignés, il peut en transférer un d'un joueur à un autre. Dans les parties de 1 à 3 joueurs, si le réalisateur donne un pion Trophée à un fantôme, ce dernier l'utilisera pour jouer sa carte dès qu'il n'obtiendra aucune étoile.

MONTEUR : Si le monteur choisit d'exercer son métier puis perd sa carte à cause du producteur (ou d'un changement de métier lors des parties de 1 à 3 joueurs), il peut quand même monter le film pendant cette manche.

PRODUCTEUR : Le producteur peut échanger deux cartes Métier au choix parmi les suivantes : la sienne, celles des autres joueurs et celles situées au centre. Les joueurs concernés peuvent exercer leur nouveau métier pendant leur tour, s'ils ne s'étaient pas encore adonnés à l'ancien. Il est impossible de jouer deux fois le même en une seule manche : celui qui reçoit un métier que quelqu'un a déjà exercé (dont celui de producteur) devra donc utiliser son tour pour relancer des dés ou échanger sa carte avec l'une de celles au centre. Si le producteur échange sa carte avec celle d'un autre joueur, il peut immédiatement exercer son nouveau métier, à moins que quelqu'un d'autre s'y soit déjà adonné pendant cette manche, auquel cas son tour prend fin. Pour plus de détails, référez-vous aux sections « Monteur » et « Scénariste ».

SCÉNARISTE : Il n'est possible d'exercer ce métier que durant le premier tour d'une manche. Si quelqu'un devient scénariste au cours de cette dernière (à cause d'un échange de n'importe quelle sorte), il ne pourra en profiter qu'au début de la prochaine manche.

PIONS TROPHÉE : Inutile d'avoir obtenu une étoile pour dépenser un pion Trophée dans le but d'ajouter une carte sur un film. Un joueur peut en utiliser plusieurs lors de la même manche.

Quant à l'ordre dans lequel les pions Trophée devraient être joués, dépensez-les dans l'ordre habituel des tours (en commençant par le chiffre le plus bas ou en procédant dans le sens horaire).

LA LISTE NOIRE D'HOLLYWOOD

Au début de la « Deuxième Peur rouge » et à l'apparition du maccarthysme, le gouvernement américain soupçonnait le parti communiste d'avoir infiltré l'industrie du divertissement à Hollywood. Ses membres craignaient que les cinéastes fassent passer des messages antipatriotiques et discréditent les valeurs du capitalisme et de la liberté. « L'Alliance cinématographique pour la préservation des idéaux américains » alla jusqu'à publier une brochure conseillant au personnel d'éviter les « subtiles touches communistes » dans leurs films. Elle recommandait aux studios de « Ne pas calomnier le système de libre entreprise… Ne pas calomnier les industriels… Ne pas calomnier la richesse… Ne pas calomnier la recherche du profit… Ne pas glorifier "l'homme ordinaire"… Ne pas glorifier le collectif… », etc.

Cette paranoïa entraîna la création de la « liste noire » d'Hollywood. Il s'agissait d'une liste d'acteurs, de réalisateurs, de scénaristes et d'autres membres de l'industrie à qui l'on refusait tout emploi en raison de leur sympathie envers le parti communiste ou de leur adhésion, avérée ou non, à celui-ci. Les « Dix d'Hollywood », écrivains et réalisateurs emprisonnés pour avoir refusé de témoigner devant le congrès, furent les victimes les plus connues de cette chasse aux sorcières. Ce chapitre très sombre de l'histoire de l'industrie vit accusations et ces rumeurs brisèrent nombre de vies et de carrières.

CRÉDITS

RÈGLES
TRAVIS HANCOCK

CONCEPTION GRAPHIQUE
HOLLY HANCOCK
RYAN GOLDSBERRY

ILLUSTRATION
SARAH KEELE
RYAN GOLDSBERRY

MERCI À NOS CENTAINES DE TESTEURS ET À NOS MILLIERS DE BACKERS SUR KICKSTARTER !

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION :
LÉNA GEYNET

MAQUETTE :
ŁUKASZ KEMPIŃSKI

RELECTEUR ET RESPONSABLE ÉDITORIAL :
ELRIC ROZET

©2023 Façade Games LLC, 2767 River Oaks Ct Xenia, OH 45385 USA. Tous droits réservés.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Dark Cities

LA SÉRIE DARK CITIES

Hollywood 1947 appartient à la série Dark Cities, dont chaque jeu se présente sous la forme d'une boîte-livre aimantée. Il se concentre sur une ville en particulier et une année marquante de son histoire, tout en s'articulant autour d'un élément sombre, secret ou mystérieux.

Nous travaillons d'arrache-pied sur le prochain titre ! Pour acquérir les volumes déjà parus dans cette collection et en apprendre davantage sur la série Dark Cities, rendez-vous sur https://bit.ly/3FAXUSq.

Facade Games

Lucky Duck Games