

Insert this side into recorder. ⚠ Do not touch the tape inside.

KBS

DSP DLP

KBS

Ca tourne!

L'Extension Série B

LIVRET DE RÈGLES

ÇA TOURNE!

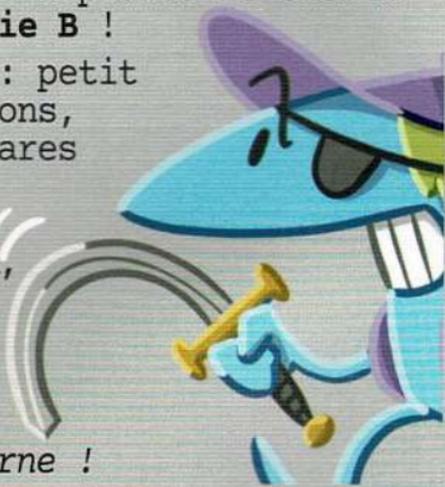
L'EXTENSION SÉRIE B

PRÉSENTATION

Félicitations, les cinéastes ! Votre carrière est enfin repartie du bon pied, grâce à votre détermination, votre chance et quelques scénarios douteux. Pendant que d'autres se soucient de créer des films « importants », à « gros » budget et qui sont « réussis », VOUS avez judicieusement emprunté le chemin opposé, celui de la **série B** !

Oui, le film de série B : petit budget, mais gros frissons, grandes sensations et mares de sang... Ce n'est peut-être pas la facette la plus glamour d'Hollywood, mais si vous savez lancer vos dés, vous avez à y gagner !

Il y a encore moins de temps à perdre ! Ça tourne !



NOUVELLES RÈGLES ET AUTRES TRUCS

Bienvenue dans l'extension de *Ça tourne !* : Série B. Série B reprend les principes du jeu de base en y ajoutant quelques règles... et un tas de nouveau contenu. À moins que ce soit indiqué dans ce livret, toutes les règles du jeu de base s'appliquent.



NOTE : la plupart des composants de l'extension Série B portent l'icône « B » dans un de leurs coins.

BUT DU JEU

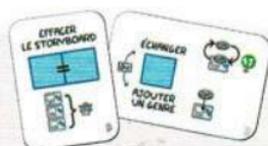
Votre but reste le même que dans le jeu de base (filmer 5 Scènes et sortir le marqueur de Qualité de la zone mauve), avec un changement important : les **Scénarios** ont désormais une **partie médiane**, avec des conditions de genre spécifiques. Pour gagner, vous devez satisfaire ces conditions.

Contrairement aux parties haute et basse du Scénario, la partie médiane est en effet **obligatoire**. Si vous ne parvenez pas à avoir les bons jetons Genre dans la Salle de Montage à la fin, vous perdez.

CONTENU



30 jetons Genre
(6 par Genre)



2 tuiles
Action



6 plateaux
individuels



75 cartes
Scène



16 cartes
Idée



15 cartes
Problème



15 cartes
Équipement



20 cartes Scénario
partie médiane
(ou Scénario médian)



10 cartes
Scénario partie
haute et partie
basse



5 cartes Société
de Production



6 cartes
Aide
de jeu

MISE EN PLACE

Exécutez la même mise en place que dans le jeu de base, avec ces quelques changements :

1. Vous pouvez choisir ou assigner au hasard les **plateaux individuels** du jeu de base, de l'extension *Série B*, ou combiner les deux. N'oubliez pas l'**aide de jeu** correspondante.

2. Placez les **jetons Genre** à gauche du plateau, près du Storyboard, pour former une réserve.

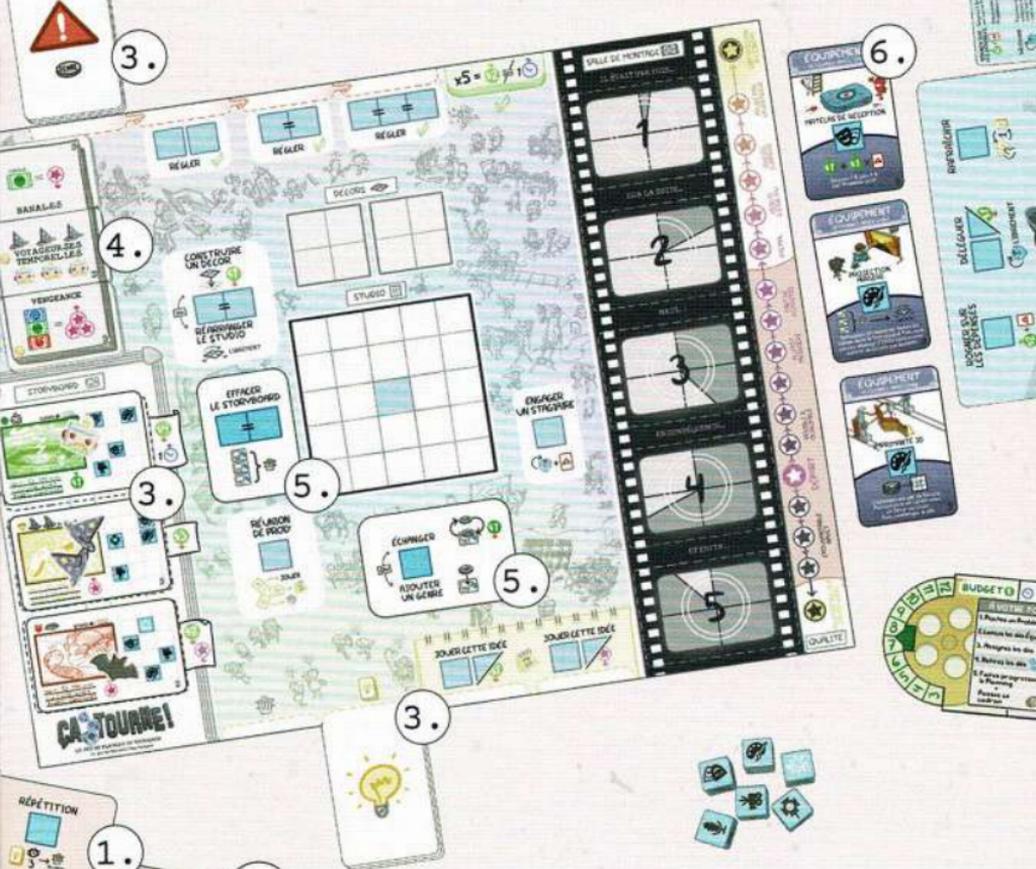
3. Apportez les changements suivants aux pioches **Problème**, **Idée** et **Scène** :

- Mélangez les nouvelles **cartes Problème et Idée** à celles du jeu de base.
- Mélangez les nouvelles **cartes Scène** à celles du jeu de base, mais n'utilisez que 25 cartes prises au hasard dans la pioche Scène, et rangez les autres.
- Mettez le Storyboard en place comme d'habitude. Cependant, si des cartes Scène révélées portent l'icône **Genre au choix**, remélangez-les dans la pioche et dévoilez de nouvelles cartes jusqu'à ce que plus aucune ne porte cette icône.
- Enfin, si des **icônes Genre** apparaissent sur les cartes Scène révélées, placez les **jetons Genre** correspondants sur les cartes, depuis la réserve.



GENRE
AU CHOIX





Mélangez toutes les **cartes Scénario partie médiane**, puis prenez les cinq premières pour former la pile médiane, placée entre les deux autres piles, toujours face visible. Combinées, ces trois piles forment les trois parties du titre de votre film. *N'hésitez pas à déplacer les piles et à ajouter des articles quand la combinaison ne vous paraît pas concluante, sans que cela ait d'impact sur les règles !*

5. Placez la **tuile Échanger/Ajouter un Genre** et la **tuile Effacer le Storyboard** sur des emplacements vides du plateau (voir la suggestion ci-dessus).

6. Mélangez les **cartes Équipement**, puis placez-en trois face visible près du plateau, et rangez les autres. **5**

GENRES

Il n'y a pas de film de série B sans un thème fortement stéréotypé ! Il existe cinq genres dans cette extension :



HORREUR



POLAR



SCI-FI



FANTASY



WESTERN

Ces icônes de genre sont matérialisées par des jetons, et apparaissent sur les cartes Scène (Genres de Départ) et sur les parties médianes des Scénarios.

JETONS GENRE

Les jetons Genre entrent dans le jeu depuis la réserve, et sont placés sur des cartes Scène. Ils sont très importants, puisque **vous en aurez besoin pour remplir les conditions de la partie médiane du Scénario**. Ils peuvent être ajoutés, déplacés, échangés et défaussés des cartes Scène de diverses manières.

On ne peut poser sur une même carte Scène qu'un maximum de 2 jetons Genre. Si un jeton Genre doit être ajouté sur une Scène déjà pourvue de 2 jetons, ne le faites pas.

Quand une carte Scène est déplacée, déplacez les jetons Genre présents sur la carte en même temps. Quand elle est défaussée, remettez immédiatement dans la réserve les jetons Genre qui sont dessus. Vous ne pouvez pas retirer les jetons Genre à votre guise : leur retrait doit résulter d'un effet.

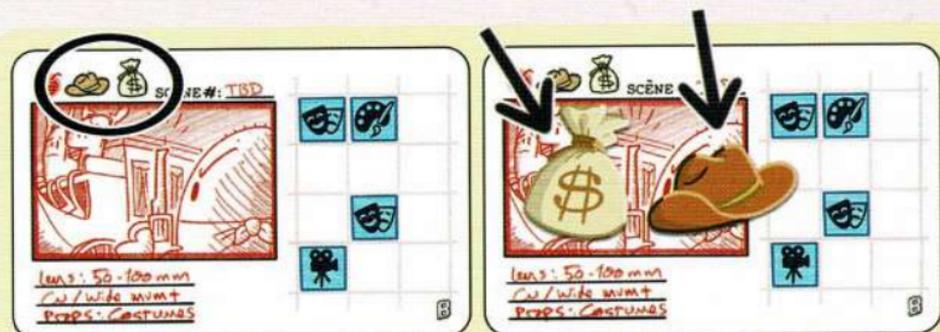


Voici l'icône pour les jetons Genre que vous trouverez sur les différents composants de cette extension.

GENRES DE DÉPART

Chaque Scène porte 0, 1 ou 2 icônes **Genre de Départ** imprimées en haut à gauche de la carte, près de l'icône Tonalité. Les Scènes du jeu de base sont dépourvues d'icône Genre de Départ.

Quand une carte Scène est révélée au cours de la partie, **placez immédiatement les jetons Genre indiqués depuis la réserve sur la carte Scène**, si possible.



EXEMPLE : cette Scène vient d'être révélée dans le Storyboard. Y figurent les genres Western (chapeau de cow-boy) et Polar (sac de billets de banque). Placez donc 1 jeton Genre Western et 1 jeton Genre Polar sur la carte.

Quand l'icône **Genre au Choix** apparaît en tant que Genre de Départ, le joueur actif doit placer n'importe quel jeton disponible de son choix sur la Scène. S'il y a d'autres icônes Genre de Départ sur la carte Scène, placez ces jetons avant de placer le jeton Genre au Choix.

GENRE
AU CHOIX

Les icônes Genre de Départ sur les cartes Scène ne sont pertinentes que lors de la révélation d'une carte Scène, et peuvent être ignorées par la suite. En d'autres termes, **seuls les jetons Genre physiquement présents sur une carte comptent** pour déterminer le genre de cette Scène.



CONDITIONS DE GENRE DU SCÉNARIO MÉDIAN

Chaque carte Scénario médian comprend la partie du milieu du titre du film et les conditions de genre spécifiques au film. **Vous devez remplir les conditions du Scénario médian visible à la fin de la partie pour gagner.**

Les conditions de genre d'un Scénario médian sont indiquées par un certain nombre d'icônes :

- Pour chaque icône Genre présente, vous devez avoir 1 jeton Genre du type correspondant dans la Salle de Montage à la fin de la partie. Vous pouvez dépasser le nombre de jetons demandés, cela n'a aucun impact.
- Pour chaque  qui recouvre une icône Genre, vous devez n'avoir AUCUN jeton du Genre correspondant dans la Salle de Montage à la fin de la partie.



EXEMPLE : ce Scénario médian requiert qu'il y ait au moins 4 jetons Western, mais aucun jeton Fantasy, sur les cartes Scène en Salle de Montage à la fin de la partie.

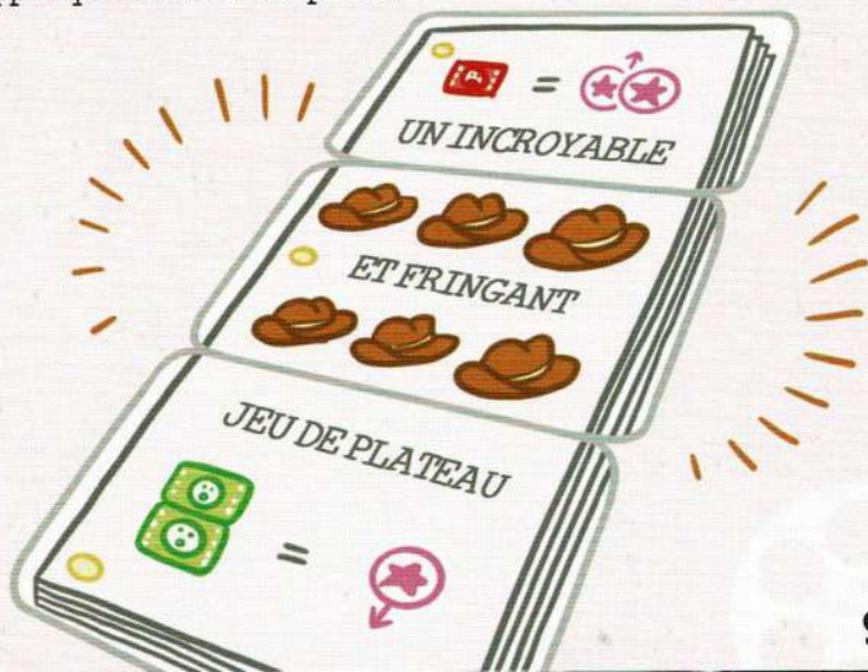
MODIFIER LE SCÉNARIO MÉDIAN

Le Scénario médian est imposé aléatoirement lors de la mise en place. Cependant, comme les autres moitiés de Scénario, il peut être modifié par certains Problèmes, Idées et actions de plateaux individuels.

Notez que le **Scénario médian compte comme une « moitié de Scénario »**. Oui, cela veut dire que vous avez 3 moitiés de Scénario dans le jeu. C'est vraiment de plus en plus ridicule.

Chaque effet de jeu qui évoque des interactions avec une carte Scénario s'applique aussi au Scénario médian :

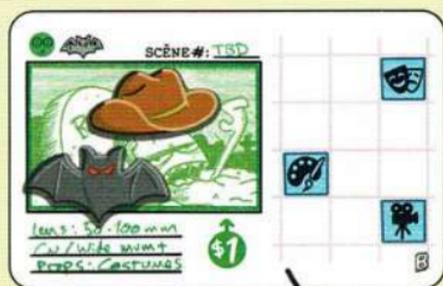
- Si un effet vise une seule moitié de Scénario, tel que le pouvoir de la Star « Remanier le Scénar' », le joueur peut choisir à quelle pile l'appliquer (haute, médiane ou basse).
- Si un effet vise les deux moitiés de Scénario, tel que le Problème « Le scénario est passé à la déchiqueteuse ! », alors l'effet est appliqué aux trois piles.



FILMER DES SCÈNES AVEC DES JETONS GENRE

Quand une carte Scène est filmée, retournez-la sur sa face colorée et déplacez-la vers la Salle de Montage. Prenez tous les jetons Genre présents sur la carte et déposez-les sur sa face colorée.

Certaines Scènes octroient des bonus au moment où elles sont filmées. Si ces bonus apparaissent au recto et au verso de la carte, ne les appliquez néanmoins qu'une fois. Les bonus du jeu de base ne consistent qu'en gains en Qualité. Désormais, vous pourrez aussi gagner 1 ou 2 \$.



EXEMPLE : Julia vient de filmer cette Scène, portant un jeton Horreur et un jeton Western. Elle retourne la carte sur sa face colorée et la place dans le prochain emplacement disponible de la Salle de Montage.

Puis, elle pose le jeton Genre Horreur et le jeton Genre Western sur la carte colorée. C'est optionnel, mais sachez que faire coïncider vos jetons avec les dessins de la carte rendra votre Scène encore plus méga-classe ! Regardez comme ce zombie arbore son chapeau de cow-boy !

Enfin, recevez le bonus de la Scène, ici 1 \$.



NOUVELLES ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL

Série B inclut de nouvelles actions, qui apparaissent sur les tuiles à placer sur le plateau principal lors de la mise en place.

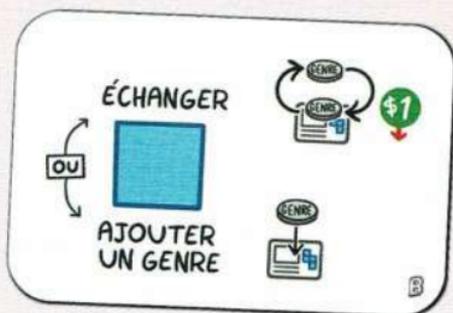
ÉCHANGER / AJOUTER UN GENRE

Choisissez l'un des deux effets :

Payez 1 \$ pour échanger un jeton Genre sur une des trois cartes Scène du Storyboard avec un jeton Genre de la réserve.

OU :

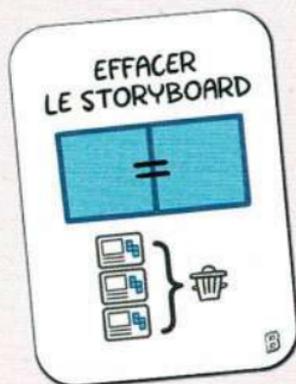
Ajoutez un jeton Genre sur une des trois Scènes du Storyboard (tant que la limite de 2 jetons Genre par carte n'est pas dépassée).



EFFACER LE STORYBOARD

Défaussez les trois Scènes du Storyboard sous la pioche Scène. Tous les jetons Genre sur les cartes défaussées retournent dans la réserve.

Vous ne pouvez pas choisir cette action si un jeton Blocage est posé sur une carte Scène.

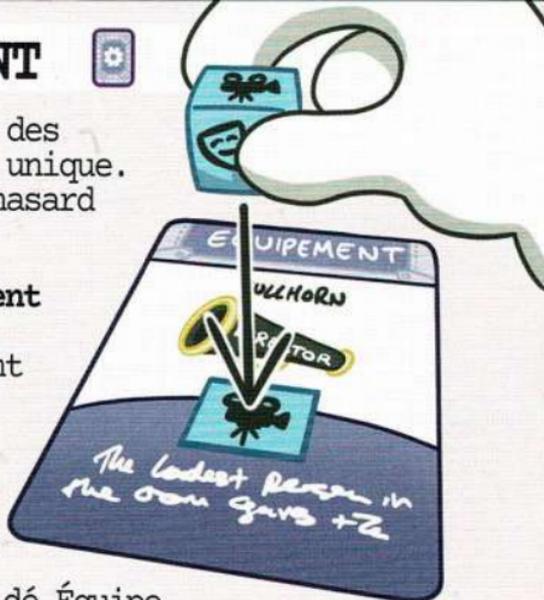


CARTES ÉQUIPEMENT



Les cartes Équipement sont des cartes puissantes, à usage unique. Vous en recevrez trois au hasard au début de chaque partie.

Les cartes Équipement peuvent être utilisées au tour de n'importe quel joueur durant l'étape « Assignez les dés Équipe et effectuez des actions ». Chaque carte a sa propre action unique qui nécessite un dé Équipe.



Immédiatement après que le dé Équipe est retiré de la carte Équipement, retournez la carte Équipement. Les cartes Équipement face cachée ne peuvent plus être utilisées pour le restant de la partie, à moins qu'un effet l'autorise.

CARTES SCÈNE MULTICOLORES

Certaines nouvelles Scènes ont plusieurs couleurs, indiquées par les icônes Tonalité et les nuances des dessins. **Les cartes avec plusieurs tonalités comptent comme l'une ou l'autre de ces tonalités** pendant la partie, au choix du joueur actif.

À la fin de la partie, choisissez ensemble à laquelle des deux tonalités appartient chaque carte multicolore. Utilisez la tonalité choisie pour marquer les bonus et pénalités des Scénarios, et pour tout autre effet (par exemple les Sociétés de Production).



EXEMPLE : cette Scène compte comme dramatique ou pathétique à tout moment de la partie, et peut compter comme dramatique pour un effet et pathétique pour un autre. Mais à la fin de la partie, décidez de son unique tonalité.

FIN DE LA PARTIE

Comme dans le jeu de base, si vous êtes à court de Budget ou de Planning, vous perdez. Sinon, la partie prend fin quand les cinq Scènes de la Salle de Montage sont complétées. Souvenez-vous d'appliquer les bonus et les pénalités selon le nombre et l'agencement de la tonalité des Scènes dans la Salle de Montage.

Vous gagnez alors si le marqueur de Qualité est hors de la zone mauve **ET que vous avez rempli les conditions de Genre de votre Scénario médian**. Sinon, vous perdez !

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Comme alternative aux difficultés Facile, Normale et Difficile, vous pouvez désormais adapter la difficulté de votre partie à votre guise. Pratique si vous cherchez une difficulté intermédiaire ou un challenge unique. Voici quelques possibilités d'éléments à ajuster :

POUR UN JEU PLUS SIMPLE	POUR UN JEU PLUS DUR
Commencez avec plus de Budget	Commencez avec moins de Budget
Commencez avec plus de Planning	Commencez avec moins de Planning
Abaissez le niveau de Qualité nécessaire pour gagner	Augmentez le niveau de Qualité nécessaire pour gagner
Commencez avec plus de cartes Équipement/choisissez vos cartes Équipement	Commencez avec moins de cartes Équipement, voire aucune
Choisissez vos cartes Scénario	Choisissez les cartes Scénario avec des pénalités
Jouez avec des amis obligeants et conciliants	Jouez avec des inconnus ineptes et hostiles

Pour un challenge supplémentaire, vous pouvez ajouter une carte **Société de Production**. Toutes les cartes du jeu de base peuvent être utilisées avec l'extension Série B (bien que certaines soient alors plus faciles ou plus difficiles), et vous pouvez utiliser les nouvelles !

QUE FONT-ILS VRAIMENT ?

Ça tourne ! et l'extension Série B proposent de jouer un total de 12 métiers du cinéma. Vous les avez probablement vus au générique de vos films préférés... mais que font-ils vraiment ?

ASSISTANT·E DE PRODUCTION

Les lutins magiques de chaque film, qui gèrent toutes les tâches ingrates, sans rien demander en retour...

CHEF·FE DÉCORATEUR·RICE

Responsable de l'esthétique du film : décors, costumes, accessoires etc. On trouve toujours un peu de peinture sous ses ongles.

CHEF·FE OPÉRATEUR·RICE SON

Gère les micros sur le plateau et enregistre le son. Monte et mixe en post-production. Cruellement en manque de reconnaissance dans ce milieu très visuel.

COMPOSITEUR·RICE

Crée la musique pour la bande originale du film. On le trouve souvent en train de fredonner tout seul.

COORDINATEUR·RICE DE CASCADES

Aide les acteurs à faire des choses dangereuses sans mourir. Réussit, en général.

DIRECTEUR·RICE DE LA PHOTOGRAPHIE

Plus souvent appelé Chef op', il est responsable des caméras et de l'éclairage. Exécute la vision du réalisateur en termes de langage visuel du film : lumière, composition, etc. Doit porter une veste sans manches avec de grandes poches.

LA STAR

L'interprète principal. Tous les clichés sur les stars de cinéma sont vrais.

MAQUILLEUR·EUSE

Responsable des coiffures, du maquillage, des prothèses, des fausses plaies... Tout ce qui fait que l'acteur s'efface pour laisser place au personnage. Achète ou fabrique du faux sang par litres.

MONTEUR·EUSE

Réorganise l'in vraisemblable bazar que sont les rushs en une histoire qui tient debout. Avant, il s'agissait littéralement de couper le film avec des ciseaux et du scotch. Aujourd'hui, tout est numérique.

PRODUCTEUR·RICE

Le « chef » de la production du film. Il s'assure que le film sera achevé dans les temps en respectant le budget. Si vous voyez un crédit pour un « producteur associé », sachez que cette personne n'a probablement rien fait, et qu'on le crédite pour lui faire plaisir.

RÉALISATEUR·RICE

En charge de la vision du film, et d'expliquer cette vision au reste de l'équipe et au casting. Il lui arrive de montrer du doigt un truc au loin avec un air important.

SUPERVISEUR·EUSE VFX

Fait opérer la magie. Déteste la phrase « on verra en post-prod » de toute son âme.

CRÉDITS

Conception du jeu de base Ça tourne !

MALACHI RAY REMPEN

Conception et développement de l'extension Série B

JOHN VELGUS (BRIEGER CREATIVE)

& MALACHI RAY REMPEN

Illustrations et graphismes

MALACHI RAY REMPEN

Écriture

MALACHI RAY REMPEN & JOHN VELGUS

Corrections

JOHN VELGUS

Testeurs

ELIOT MILLER	JAMIESON MOCKEL
LAURA FREDRIKSEN	CHELSEA HALLIWELL
JOHN BRIEGER	SAM PAULDING
GLENN COTTER	BREEZE GRIGAS
TIFFANY COTTER	DON GILSTRAP
GIGI COTTER	ADRIAN GILSTRAP
RONAN COTTER	JESSICA GILSTRAP
MARIE COTTER	WILLIAM GILSTRAP

Remerciements

BAY AREA BOARD GAME
ZACH NIEMAN (LE SEUL ET UNIQUE)
KALEB & ELI WENTZEL-FISHER
CHRIS PALMER, MARC SPECTER
ET TOUS LES REMPENS

À TOUS CEUX QUI ONT TESTÉ LE JEU
ET QUI L'ONT SOUTENU SUR KICKSTARTER :

MERCI !

VERSION FRANÇAISE

Traduction
SOLÈNE BAUCHÉ

Responsabilité
éditoriale
SIEGFRIED WÜRTZ

Graphisme
AXEL MAHÉ

ÇA TOURNE !
LE JEU DE PLATEAU DE TOURNAGE
est une production



www.keenbean.studio

Distribué par les studios



www.luckyduckgames.com/fr

SOMMAIRE

 GENRE	JETONS GENRE	6, 10
	SCÉNARIO MÉDIAN	8-9
	NOUVELLES ACTIONS	11
	CARTES ÉQUIPEMENT	12
	CARTES SCÈNE MULTICOLORES ...	12



www.keenbeanstudio.com



www.luckyduckgames.com/fr

