

BONNE PRESSE

Vincent Miramon

LES RÈGLES DU JEU

Claude Davancens

Dans Bonne Presse, les joueurs incarnent des stagiaires en journalisme... c'est-à-dire pas des flèches, a priori. À leur côté, un Rédacteur en chef, soucieux de pondre les meilleurs titres possibles. Il récompensera le meilleur titre d'article et le titre le plus drôle qui lui sera présenté.

Alors affutez vos mines et méfiez-vous des copieurs et des hors-sujet ! Un seul d'entre vous cumulera assez de points pour décrocher le précieux sésame : la carte de presse.

MATÉRIEL

- 1 règle du jeu
- 15 cartes Magazine
- 2 blocs de feuilles
- 1 sac en tissu
- 225 cartes Mot-clé
- 1 stylo et 5 crayons



MISE EN PLACE

1. Assurez-vous que toutes les cartes Mot-clé soient bien dans le sac en tissu.
2. Vérifiez que vous êtes tous d'accord pour jouer avec toutes les cartes Magazine. Retirez celles que vous ne souhaitez pas utiliser, puis mélangez les autres et formez une pioche face cachée. *Le magazine SeXtrême devra être retiré en présence de mineurs.*
3. Chaque joueur se munit d'une feuille et d'un crayon.
4. Le dernier à être passé dans un journal commence en tant que **Rédac' Chef** et se munit du stylo rouge. Le joueur à sa gauche est nommé **assistant**. L'**assistant** et les autres joueurs sont tous des **stagiaires**.

Une partie de Bonne Presse se déroule en autant de tours qu'il y a de joueurs, puisque chacun incarne le Rédacteur en chef (**Rédac' Chef**) une fois.

Durant ces tours, chaque joueur remporte des points en fonction de la qualité des titres d'articles qu'il écrit.

DÉBUT DE TOUR

Le **Rédac' Chef** commence par tirer un à un 5 Mots-clé du sac. Il les place sur la table comme ils viennent, sans choisir le recto ou le verso, et les énonce à voix haute.

Tandis que les **stagiaires** prennent connaissance des Mots-clé, le **Rédac' Chef** pioche trois cartes Magazine, et en choisit une qu'il révèle et présente à voix haute. C'est pour ce magazine que les **stagiaires** devront rédiger un article lors de ce tour.



RÉDACTION DES TITRES

Chaque **stagiaire** doit désormais rédiger le meilleur titre d'article possible pour ce magazine.

Vous êtes bien entendu autorisés à utiliser tous mots existants, mais seuls les Mots-clé qui ont été tirés ce tour rapportent des points.

Il est conseillé aux **stagiaires** de les souligner sur leur feuille pour une meilleure lisibilité.

Le **Rédac' Chef** est un observateur attentif durant cette phase du jeu, en attendant que les **stagiaires** aient terminé et qu'ils soumettent leurs feuilles à l'**assistant**.

Cette phase n'est pas chronométrée par défaut, mais si vous souhaitez des parties un peu plus tendues, nous vous recommandons de régler un timer sur 2:30min.

NOTATION

Une fois tous les titres énoncés par l'**assistant**, le **Rédac' Chef** va désigner le titre le plus drôle (le titre peut être hors-sujet), et le meilleur titre (celui qui fera la une de son magazine !).

L'**assistant** donne les fiches au **Rédac' Chef** qui reporte les points attribués sur les feuilles de chacun.

○ Tout titre valide se voit accorder 1 point par Mot-clé utilisé.

○ Le titre le plus drôle gagne 2 points supplémentaires.

○ Le meilleur titre gagne 2 points supplémentaires.

Il n'y a pas d'égalité possible. À chaque tour, un titre est élu le plus drôle et un titre est élu le meilleur. Par contre, rien n'empêche le plus drôle d'être aussi le meilleur, c'est au **Rédac' Chef** d'en juger. *Si aucune proposition ne lui convient, il doit tout de même attribuer les points !*

FIN DE TOUR

Les **stagiaires** peuvent récupérer leurs feuilles.

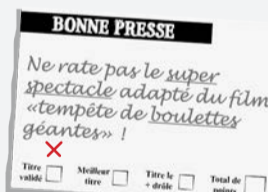
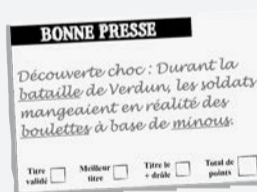
Ensuite, le **Rédac' Chef** devient l'**assistant** et fait passer son stylo rouge au joueur à sa droite, qui devient le nouveau **Rédac' Chef**. Avant de commencer un nouveau tour, remettez en-dessous de la pioche Magazine les trois cartes piochées lors du tour précédent, et écartez les 5 cartes Mot-clé qui ont été tirées ce tour.

VALIDATION DES TITRES

L'**assistant** récupère toutes les copies et les mélange.

Il va alors lire les propositions à l'assemblée des joueurs.

Quand le **Rédac' Chef** entend une proposition, **il doit d'abord décider s'il la valide ou non**. Une proposition est valide si elle est bien dans le thème de la carte Magazine. Si le **Rédac' Chef** pense que ce n'est pas le cas, le **stagiaire** est recalé pour cause de hors-sujet, et il ne marquera pas de points grâce à ses Mots-clé durant ce tour.



FIN DE PARTIE

Quand tout le monde a endossé le rôle de **Rédac' Chef** une fois, passez au décompte des points. Additionnez tous les points inscrits en rouge sur chacune de vos feuilles.

Celui qui marque le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, alors tous les joueurs qui ne doivent pas être départagés vont simultanément voter pour le joueur concourant qui les a fait le plus rire durant la partie.

“Comment être un bon stagiaire ?”

Gardez à l'esprit qu'un titre ne doit pas être trop long et doit être compris de tous.

Ne perdez pas de vue votre objectif : marquer des points ! Si utiliser tous les mots-clés vous fait passer **hors-sujet**, peut-être vaut-il mieux en utiliser moins mais rédiger un meilleur titre. À vous d'en juger !

Vous pouvez utiliser les doubles sens comme vous l'entendez.

Désert / Une ville déserte / Le désert du Sahara ...

Un Mot-clé doit être écrit **TEL QUEL**, à quelques exceptions près :
- Les noms et les adjectifs peuvent être mis au féminin et / ou au pluriel.

Géant / Géants / Géante / Géantes

- Les noms de lieux peuvent être déclinés en noms d'habitants.

Paris / Parisien / Parisienne / Parisiens / Parisiennes

- Les verbes peuvent être conjugués.

Pouvoir / A pu / Peux / Put / Pourront ...

Méfiez-vous de l'usage abusif de Mots-clé ! C'est au **Rédac' Chef** de décider si l'utilisation du mot est cohérente, notamment quand les mots sont transformés en noms propres.

Essayez d'écrire de façon suffisamment lisible pour pouvoir être relu.

“Quel est le rôle de l'assistant ?”

Avant de commencer à lire, assurez-vous d'avoir bien compris le titre. Si vous l'écoutez, le **stagiaire** dont c'est le titre ne sera pas content et il pourrait être défavorisé par le **Rédac' Chef**.

Votre rôle est aussi de veiller, dans la mesure du possible, de respecter l'anonymat pour ne pas influencer la notation du **Rédac' Chef**.

“Quid du Rédacteur en chef ?”

Les fautes d'orthographe ne devraient pas être pénalisées, on est là pour s'amuser.

Si vous êtes trop méchant, les **stagiaires** n'hésiteront pas à faire de même quand leur tour viendra, mais ce n'est pas une raison pour valider à tout-va ! Les titres qui seront publiés dans votre journal sont sous votre responsabilité.

Auteur : Vincent Miramon

Direction artistique : Monsieur l'Œil

Illustrations : Claude Davancens

Développement : Marianne Michel, Aurélie Raphaël

L'auteur dédie ce jeu à Gillian, sa «Correspondante», et remercie ses «sources sûres» qui se reconnaîtront, ses testeurs.ses (j'ai gardé tous vos titres !), à 63/88, Meeplejuice, La LudiTavern, Marianne, Aurélie & la super team.

LES CARTES MAGAZINE

Bonne Presse comporte 15 cartes Magazines différentes. Voici quelques informations à leur sujet, et pistes de titres possibles pour chacun d'entre eux. Rappelez-vous que vous n'êtes pas obligés d'inclure tous les magazines à vos parties.



SET & MATCH

Le quotidien sportif de référence pour ne rien rater des événements à l'international.

"Son excès de poils lui vaut d'être classée avec le mauvais sexe : "Je remporterais quand même le concours.""

"Le championnat de lancer d'oranges devient un véritable spectacle dont personne ne connaît les règles."



VERMEIL MAGAZINE

Magazine consacré aux seniors, à la santé, au jardinage, et à toutes les activités du retraité.

"Marre de s'occuper des petits-enfants ? découvrez ce faux doudou rempli de répulsif !"

"Pourquoi les sandales thérapeutiques reviennent à la mode ? Une interview professionnelle proposée par Vermeil."



CHOUPINO

Premier magazine de découvertes et de divertissements pour les 6 - 8 ans.

"Découvre les hobbys de tes personnages préférés grâce aux 69 indices cachés dans l'image."

"La licorne qui aimait les bonbons : une histoire pour éviter les cauchemars."



TATOUVENDU

Quotidien de petites annonces locales en tout genre : emplois, rencontres, ventes d'occasion, immobilier...

"À saisir : Offre d'emploi dans l'usine d'héroïne, payé en tarif de nuit."

"Si tu n'es pas trop tarte et que tu aimes mon selfie, appelle moi pour un super rencard."



MARMITOUILLE

L'hebdou qui traite des tendances culinaires de saison et des critiques gastronomiques, avec quelques recettes plus ou moins alléchantes en cadeau.

"Le restaurant du zoo utilisait en fait des insectes pour donner du goût à leurs steaks, les parents sous le choc."

"Un chef manifeste nu contre l'huile de palme : une enquête révèle que ses cocktails en contenaient."



SEXTRÊME

Revue pornographique aux titres aguicheurs qui ne s'embarrassent pas de poésie. Veillez à retirer ce magazine en présence de mineurs.

"En Floride, on découvre une nouvelle technique pour utiliser sa langue appelée "le calamar"."

"Cette influenceuse vend ses dessous de luxe, un échantillon gratuit dans ce numéro."



SCIENCE DIFFUSE

Une revue orientée sciences, innovations, technologies et recherche. L'avenir commence aujourd'hui.

"Un bruit blanc à l'origine d'une invasion de rats en labo : explication."

"Interview du professeur Éric : "l'ADN de flageolet peut sauver des vies.""



TOUS AZIMUTS

L'hebdomadaire illustré qui vous fait voyager : découvrez le monde, ses cultures et ses merveilles !

"Un engin volant vous permet de parcourir toute la carte de Corse en quelques heures !"

"La direction d'une entreprise de fromages investit dans la restauration des sublimes bois équatoriaux."



L'INFAUX

Le journal des news loufoques et absurdes. La source sûre pour tous les théoriciens du complot.

"L'or serait en fait du plastique : signez la pétition sur la recherche qui circule sur Facebook."

"Les ventes des avocats du Brésil sont trafiquées : la pénurie est proche."



AU JOUR D'AUJOURD'HUI

La presse quotidienne régionale, faits divers et actualités locales ou nationales.

"Un scout invente un appareil pour se repérer en pleine nature : un exploit pour son âge."

"Une centenaire gagne au loto et s'achète une tombe recyclable."



CECI CELÀ

Le magazine people qui traite des potins les plus tendances et des actus trash sur vos stars préférées.

"La vérité sur l'acteur qui recevait des fleurs anonymement enfin dévoilée."

"INCROYABLE ! L'état de la star empire, et menace sa carrière."



L'ARTYCHOC

Ne ratez aucun événement culturel et artistique grâce à ce guide des prochains spectacles et expositions inmanquables.

"Exposition inmanquable de gâteaux décorés grâce à un nouveau produit à base de yaourt."

"Analyse cinématographique de la scène avec les pirates dans ce film incontournable produit par Lego."



GOUGOU GAGA

Le magazine de survie qui conseille tous les futurs ou jeunes parents inquiets.

"Comment faire cohabiter bébé avec toutou : dites STOP aux comportements interdits."

"Un club anti-enfants ouvre en région parisienne : le malaise s'installe alors que les membres augmentent en flèche."



HOROSCOOP

Journal incontournable dans lequel chaque signe astrologique se voit prédire son avenir plus ou moins proche.

"Amour : Vous êtes une véritable épave depuis qu'on vous largué, il est temps de s'en remettre."

"Balance : Votre ex vous fera une blague de mauvais goût, ne tombez pas dans le panneau !"



ENQUÊTE DE CRIMES

Le journal qui vous dit tout sur les faits divers sordides et les affaires sanguinolantes...

"Le coupable du carnage public du 8 décembre enfin arrêté."

"Une folle envoie des organes par la poste et publie les vidéos de déballage des colis."