

ÇA TOURNE !
LE JEU DE PLATEAU DE TOURNAGE

Un jeu de Malachi Ray Rempen

RÈGLES DU JEU



ÇA TOURNE!

LE JEU DE PLATEAU DE TOURNAGE

Un jeu de Malachi Ray Rempen

PRÉSENTATION

Vous travaillez pour une société de production en difficulté. Il vous reste une dernière chance de réaliser un film à succès : si vous échouez, vous ferez faillite et plus personne ne voudra travailler avec vous ! Produisez ce film dans les temps, en respectant le budget, assurez-vous qu'il ne soit pas trop mauvais et que l'histoire tienne la route. Menez à bien ce projet et vos carrières sont sauvées !

Tout dépend de vous : vous écrirez le scénario, dessinerez le storyboard, construirez les décors, choisirez le casting et l'équipe de tournage, filmerez les scènes et assurerez le montage de votre chef-d'œuvre. Vous pourrez réutiliser les mêmes décors ou tourner vos scènes dans le désordre, ce sont des pratiques courantes. Cependant, à cause des contraintes inhabituelles de temps et de budget, vous pourriez être amenés à remanier le scénario plusieurs fois au cours du tournage, et devrez même monter le film sur le plateau !

Il n'y a pas de temps à perdre ! Moteur... Action !

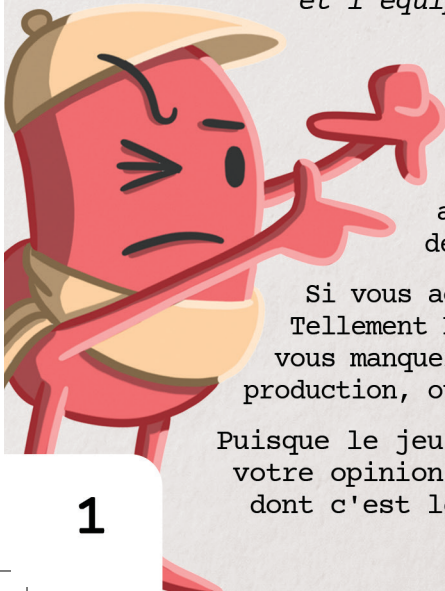
APERÇU DU JEU

Ça tourne ! est un jeu coopératif. Les joueurs œuvrent ensemble à la création du meilleur film possible tout en gérant le temps, l'argent et l'équipe. Vous gagnez ou perdez ensemble.

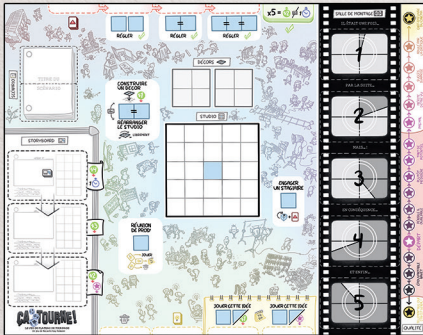
Chacun tient le rôle de responsable d'un élément de la production. À votre tour, vous assignez à l'équipe différentes actions sur le plateau principal, sur votre plateau individuel, ou dans le Studio, pour filmer des **Scènes**. Des **Problèmes** surviennent, affectant votre production. Vous tenez donc des Réunions de Production pour pitcher vos précieuses **Idées**.

Si vous achevez un film d'un bon niveau de **Qualité** - ou s'il est **Tellement Nul** que c'en est **Génial**, vous gagnez ! Vous perdez si vous manquez de temps (**Planning**) ou d'argent (**Budget**) pendant la production, ou si votre film s'avère de **Qualité médiocre**.

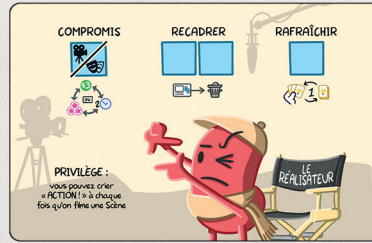
Puisque le jeu est coopératif, n'hésitez pas à partager librement votre opinion et vos conseils à tout moment, mais c'est au joueur dont c'est le tour de prendre les décisions finales.



CONTENU



1 plateau principal



6 plateaux individuels



6 dés Équipe



25 cartes Scène



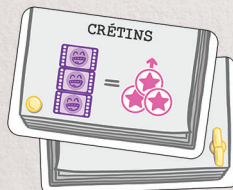
40 cartes Idée



35 cartes Problème



15 cartes Scénario partie haute



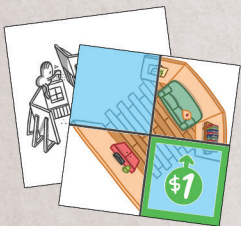
15 cartes Scénario partie basse



1 marqueur de Qualité



1 double cadran Budget/Planning



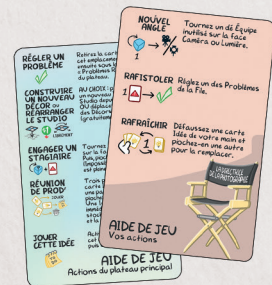
12 tuiles Décor



3 jetons Blocage



10 cartes Société de Production



6 cartes Aide de Jeu

MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau principal** au centre de la table. Choisissez ou distribuez au hasard un **plateau individuel** à chaque joueur, avec l'aide de jeu associée. Placez votre plateau devant vous, sur le côté de votre choix (ils se jouent de la même manière).

2. Les **Scénarios** se présentent en deux parties : haute et basse. Mélangez les deux paquets de cartes séparément, puis prenez-en au hasard cinq de chaque, pour former deux piles **Scénario**, et rangez les cartes restantes. Placez chaque pile face visible sur l'emplacement correspondant du plateau principal. Les cartes sur le dessus de chaque pile forment votre Scénario de départ.

3. Mélangez séparément les pioches de cartes **Problème**, **Idee** et **Scène**. Placez les cartes Problème dans l'emplacement au-dessus du plateau principal, les cartes Idee dans l'emplacement en-dessous, et les cartes Scène dans le premier emplacement du **Storyboard**, face croquis visible. Piochez deux Scènes du dessus de la pile et placez-les dans les deux emplacements situés sous la pile.

Chaque joueur pioche trois cartes Idee sans les montrer aux autres. Votre **main** sera toujours constituée de trois cartes Idee.

4. Mélangez les **tuiles Décor** et placez-les face visible en deux piles équitables dans les emplacements gris du plateau principal, au-dessus du Studio.

5. Réglez le **cadran Budget / Planning** en fonction du niveau de difficulté choisi. (Les paramètres des niveaux de difficulté sont imprimés au verso du cadran.)

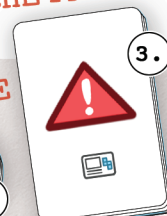
6. Placez le **marqueur de Qualité** sur la case DÉPART de la **piste de Qualité**.

7. Placez les **jetons Blocage** près de la pioche Problème ou à portée de main.

8. La personne qui a le plus récemment tourné un film joue en premier. Donnez-lui les six **dés Equipe** et le double-cadran Budget/Planning.

PIOCHE PROBLÈME

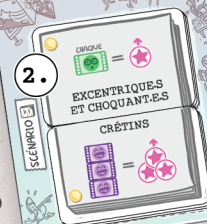
JETONS BLOCAGE



FILE I

1.

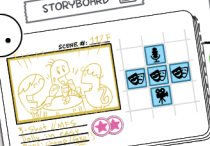
SCÉNARIO



3.

PIOCHE SCÈNE

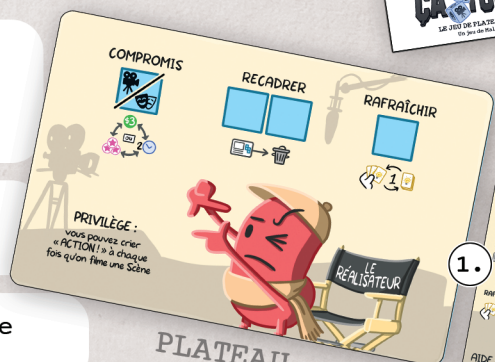
STORYBOARD



CA TOURNE!

LE JEU DE PLATEAU DE TOURNAGE

(©) jeu de la maison des bricoleurs



AIDE DE JEU

1.



PLATEAU INDIVIDUEL

MAIN DE JOUEUR

3.



BUT DU JEU

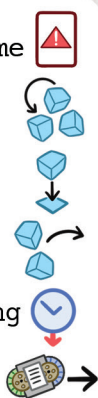
Votre but est de produire le meilleur film possible en utilisant les dés Équipe pour effectuer des actions et filmer des Scènes tout en suivant votre Scénario. La partie prend fin quand vous avez filmé cinq Scènes : vous **gagnez** si le marqueur de Qualité est hors de la zone rouge ; vous **perdez** s'il est à l'intérieur de la zone rouge.

De plus, si à N'IMPORTE QUEL moment de la partie, le marqueur Planning OU Budget atteint la fin de sa piste (la mention « ARRÊTEZ LA PRODUCTION !!! »), vous **perdez** immédiatement !

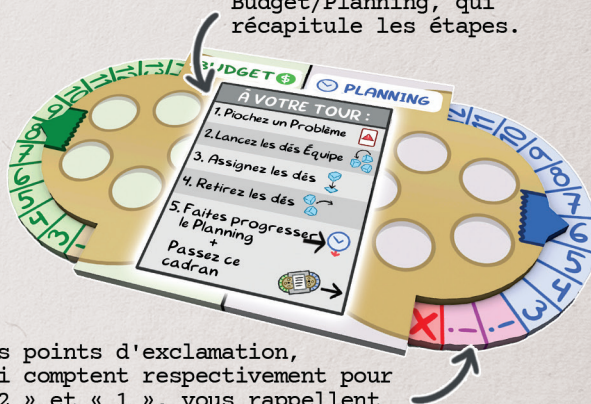
TOUR DE JEU

Le tour de chacun est constitué de cinq étapes :

1. Piochez une carte Problème
2. Lancez les dés Équipe
3. Assignez les dés Équipe et résolvez les actions
4. Retirez les dés Équipe
5. Avancez le marqueur Planning et passez le cadran au joueur suivant



À votre tour, vous disposez du cadran Budget/Planning, qui récapitule les étapes.



Ces points d'exclamation, qui comptent respectivement pour « 2 » et « 1 », vous rappellent qu'il faudrait stresser !

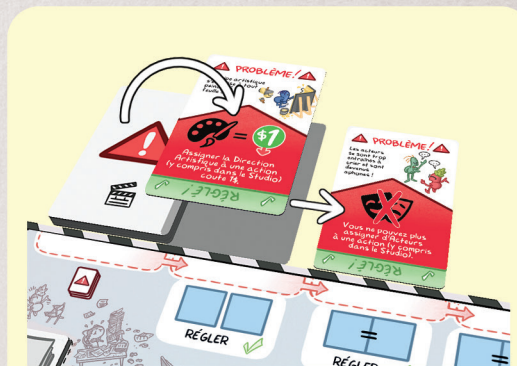
1. Piochez une carte Problème



Avant même de commencer, votre production rencontre déjà des problèmes ! Piochez une carte de la pioche Problème et placez-la dans l'emplacement directement à sa droite.


La File de Problèmes comprend trois emplacements. Chaque nouveau Problème est placé dans celui le plus à gauche. Les autres Problèmes déjà présents sont décalés vers la droite.

Les Problèmes ne vont jamais vers la gauche, même si certains sont résolus et retirés de sorte qu'un emplacement est vide. Les flèches rouges sont là pour vous le rappeler.



EXEMPLE : Marjane pioche une carte Problème. Il y en a déjà une dans l'emplacement le plus à gauche, donc elle la fait glisser dans celui du milieu et pose le nouveau Problème dans l'emplacement laissé vacant.

Si la File de Problèmes est pleine, n'en piochez pas un nouveau. Mais vous ne pouvez pas non plus effectuer d'actions, jouer des cartes Idée ou gagner des bonus qui impliquent de piocher une carte Problème.

Si un Problème exige d'utiliser un jeton Blocage , posez-en un dans la zone indiquée pour vous souvenir de l'indisponibilité de cette zone ou action.

Les Problèmes peuvent modifier ou contredire d'autres règles du jeu. Au moindre doute, les Problèmes priment sur le reste. Si les Problèmes sont en conflit entre eux, celui le plus à droite est prioritaire. Les effets des Problèmes se déclenchent de droite à gauche.



Les Problèmes prennent effet immédiatement et restent en jeu jusqu'à leur résolution.



À l'arrière des cartes Problème se trouve une icône qui indique la nature du Problème suivant.

2. Lancez les dés Équipe

Lancez maintenant les dés Équipe, qui vont déterminer quelle équipe de tournage vous pourrez utiliser durant ce tour.

En principe, vous lancerez les six dés Équipe, mais il est possible que certains dés aient été « immobilisés » sur un Décor lors d'un tour précédent (vous verrez comment à la page suivante). Dans ce cas, vous en lancerez moins que six. Mais à tout moment durant votre tour, vous pourrez décider de relancer et réassigner des dés immobilisés lors d'un précédent tour.

Chaque dé Équipe a six faces, représentant une branche différente :



CAMÉRA



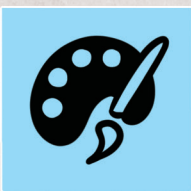
LUMIÈRE



SON



ACTEUR



DIRECTION ARTISTIQUE



EFFETS VISUELS (VFX)



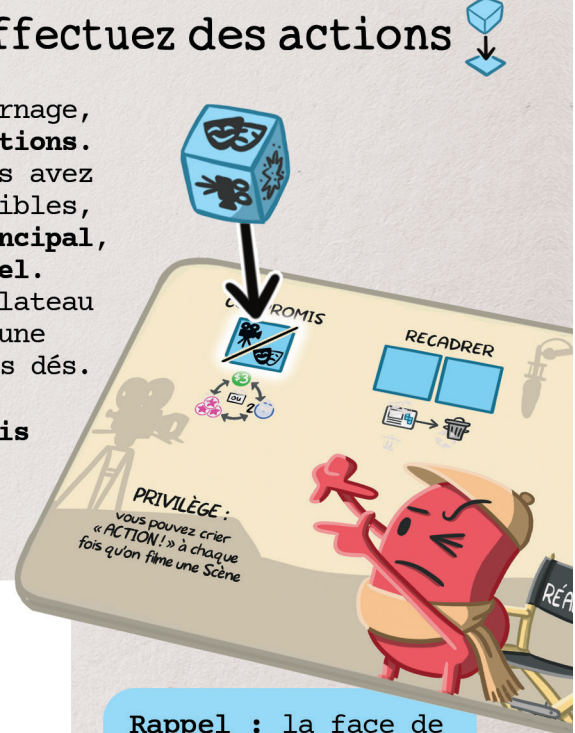
IMPORTANT : la face VFX est un « joker ». Elle peut remplacer n'importe quelle autre face du dé à tout moment, y compris lors de la résolution des actions. Le symbole est blanc pour le différencier des autres.

TOUR DE JEU (suite)

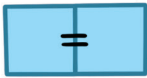
3. Assignez les dés Équipe et effectuez des actions

Maintenant que vous avez votre équipe de tournage, vous pouvez l'utiliser pour effectuer des **actions**. Vous pouvez choisir autant d'actions que vous avez de dés à placer dans les emplacements disponibles, à savoir les cases bleues sur le **plateau principal**, sur les **Décors** et sur votre **plateau individuel**. Vous ne pouvez pas utiliser les actions du plateau individuel d'un autre joueur, ni réutiliser une action si toutes ses cases contiennent déjà des dés.

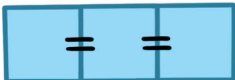
Pour effectuer une action, placez le **dé requis** sur la **case choisie** :



Cette action peut être résolue par n'importe quelle face de dé.



Cette action requiert le placement d'un double (deux dés aux faces identiques).



Cette action requiert le placement d'un triple (trois dés aux faces identiques).



Cette action requiert le placement de deux dés, peu importe leur face.



Cette action requiert le placement de deux dés, peu importe leur face OU, à la place du second dé, le paiement du coût indiqué (ici, 1\$).



Cette action requiert le placement d'un dé de face imposée (ici, l'Acteur).



Cette action requiert le placement d'un dé dont la face peut être l'une ou l'autre de celles représentées (ici, la Caméra ou l'Acteur).

Rappel : la face de dé VFX (❄️) est un joker, qui peut aider à former des doubles ou des triples.

Payer un coût : à chaque fois que vous devez payer un coût, par exemple 1 \$ pour effectuer une action, réglez le cadran Budget afin de baisser votre Budget de ce montant.



Les symboles qui indiquent la diminution ou l'augmentation du Budget

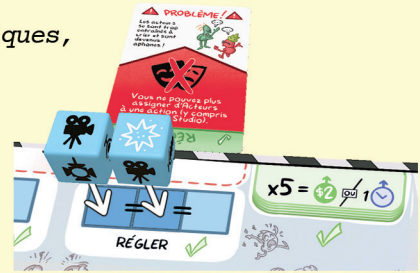
Vous n'êtes pas contraint d'utiliser tous les dés Équipe durant votre tour si vous ne le pouvez ou ne le voulez pas. Cependant, la personne suivante relancera tout dé inutilisé à son tour.

DÉS IMMOBILISÉS

Vous pouvez choisir « d'immobiliser » n'importe quel dé que vous placez si vous n'êtes pas en mesure de remplir toutes les conditions requises pour une action. Un joueur suivant pourrait alors placer les dés manquants et effectuer l'action à son tour.

EXEMPLE : Alice n'a pas trois faces de dés identiques, mais elle veut contribuer à effectuer l'action « Régler un Problème » la plus à droite : elle immobilise une Caméra et des VFX à cet emplacement.

Chantal est la joueuse suivante. Elle accepte de remplir la case vide si elle obtient une Caméra ou des VFX lors de son lancer de dés.



Le joueur suivant lancera alors moins de dés lors de son tour. Cependant, à tout moment, il peut décider de retirer et de lancer tout dé immobilisé lors d'un tour précédent, tant que l'action n'a pas été effectuée. Les dés peuvent rester immobilisés autant de tours que vous le souhaitez.

4. Retirez les dés Équipe

Lorsque vous avez effectué toutes les actions souhaitées, retirez les dés utilisés pour ces actions de leurs cases, ainsi que les dés utilisés pour filmer une Scène (voir p. 12-14), et donnez-les au joueur à votre gauche.

N'oubliez pas de laisser à leur place les dés Équipe que vous avez décidé d'immobiliser.

5. Faites progresser le cadran Planning et passez-le au joueur suivant

Enfin, réglez le cadran Planning de manière à perdre une unité de temps. Ensuite, passez le cadran au joueur à votre gauche. Votre tour est terminé et le sien commence.



ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL



Voici le détail des actions du plateau principal que vous pouvez choisir durant l'étape 3 de votre tour :

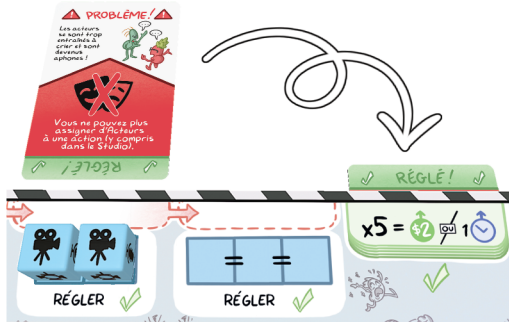
RÉGLER UN PROBLÈME



Régalez la carte Problème de cet emplacement.

Les Problèmes de l'emplacement le plus à gauche peuvent être réglés en plaçant n'importe quel duo de dés () sous la carte. L'emplacement du milieu requiert deux dés aux faces identiques () et celui de droite requiert trois dés aux faces identiques ().

Après avoir réglé un Problème, retournez la carte et glissez-la sous la zone « Problèmes Réglés » du plateau :



Chaque fois que vous avez réglé **cinq** cartes Problème, vous pouvez les écarter et choisir de gagner +2 \$ de Budget OU +1 de Planning.

Dans le cas peu probable où la pioche Problème serait épuisée, mélangez les cartes Problème écartées, et formez une nouvelle pioche.

CONSTRUIRE UN NOUVEAU DÉCOR

ou

RÉARRANGER LE STUDIO

LIBREMENT

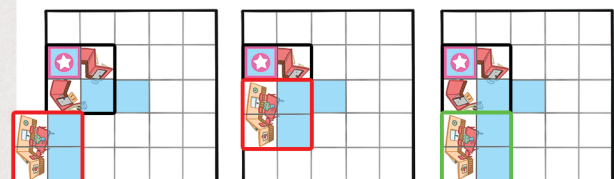
AU CHOIX :

Payez 1 \$ pour prendre un Décor du dessus de l'une des piles et placez-le n'importe où et dans n'importe quel sens sur le quadrillage Studio, sans toucher aux Décors déjà présents.

OU :

Déplacez ou faites pivoter autant de tuiles Décor déjà placées que vous le souhaitez (gratuitement).

Les tuiles Décor ne peuvent ni se superposer, ni déborder du quadrillage. Vous pouvez recouvrir la case bleue.



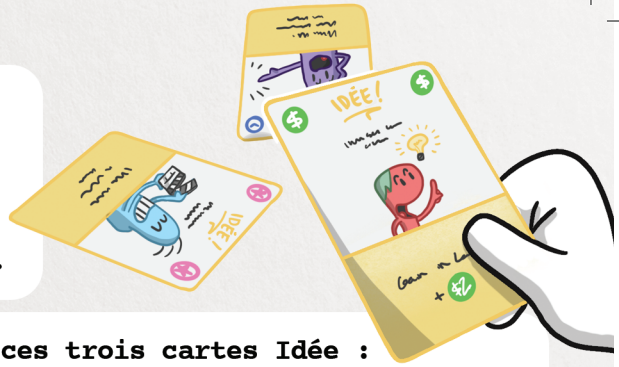
Vous ne pouvez pas déplacer, faire pivoter ou défausser un Décor accueillant un dé Équipe, que ce soit avant ou après avoir filmé une Scène.

À tout moment durant votre tour, vous pouvez défausser gratuitement un Décor placé. Mettez ce Décor tout en bas de la pile de votre choix.

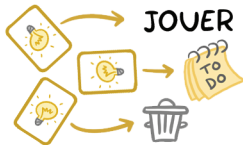
ENGAGER UN STAGIAIRE



Tournez un de vos dés Équipe sur la face de votre choix. Puis, piochez une carte Problème. Vous ne pouvez pas choisir cette action si la File de Problèmes est pleine.



RÉUNION DE PROD'



Les cartes Idée représentent les idées dans votre tête, et le seul moyen de les exprimer aux autres est de les pitcher lors d'une réunion.

De ces trois cartes Idée :



Une est jouée immédiatement.

Suivez les instructions sur la carte, puis placez-la dans la défausse des Idées.



Une peut être gardée pour plus tard.

Placez-la dans un emplacement Pense-Bête disponible. Si les deux emplacements Pense-Bête sont déjà pourvus de cartes Idée, vous pouvez choisir de les remplacer. Sinon, défaussez-la.



Une est défaussée sans

produire d'effet. Placez-la dans la défausse des Idées.

En dehors des réunions, **vos Idées sont secrètes** : vous pouvez dire « J'ai une Idée qui serait utile », demander si les autres aussi ont des Idées, et/ou suggérer que le joueur actif tienne une Réunion de Prod', mais vous ne pouvez pas dévoiler vos cartes.

Choisissez l'action Réunion de Prod' pour jouer des Idées de votre main.

Quand l'action Réunion de Prod' est choisie, trois cartes Idée sont jouées (« pitchées ») face visible au même moment.

Vous pouvez (et devriez) échanger sur vos options avec les autres joueurs, mais c'est le joueur dont c'est le tour qui a le dernier mot.

Une fois la Réunion de Prod' terminée, chaque joueur qui a pitché une Idée pioche une nouvelle carte Idée et l'ajoute à sa main.

Dans le cas où la pioche Idée serait épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Vous ne pouvez pas consulter la défausse des Idées à moins qu'une action ne vous y autorise.

Les cartes Idée peuvent changer les règles du jeu, mais souvenez-vous que les effets des Problèmes priment sur tout le reste, y compris les Idées.

● **Partie solo** : pitchez 1 carte Idée de votre main. Dévoilez et pitchez immédiatement 2 autres cartes de la pioche Idée.

●● **Partie à deux joueurs** : chaque joueur pitché 1 carte Idée de sa main. Dévoilez et pitché immédiatement 1 autre carte de la pioche Idée.

●●● **Partie à trois joueurs** : chaque joueur pitché 1 carte Idée.

●●●● **Partie à quatre joueurs** : seuls 3 joueurs pitchent des Idées. Si c'est votre tour, vous les désignez. Vous pouvez vous inclure ou vous exclure du pitch.

ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL (suite)



D'autres actions du plateau principal que vous pouvez choisir pendant l'étape 3 de votre tour.

JOUER CETTE IDÉE



Jouez la carte Idée placée dans cet emplacement Pense-Bête pendant une Réunion de Prod'.

Suivez les instructions sur la carte, puis placez-la dans la défausse des Idées.



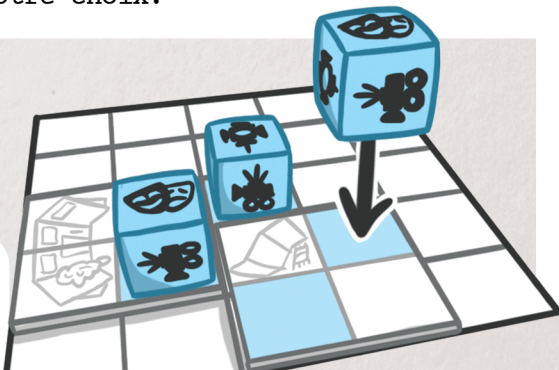
ASSIGNER L'ÉQUIPE AU STUDIO

Vous ne pouvez placer vos dés Équipe que sur les cases **bleues** du Studio. C'est ainsi que vous complétez le motif sur les cartes Scène pour les « filmer ».

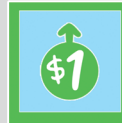
Au départ, il n'y a qu'une case bleue sur le quadrillage : il faudra construire d'autres Décors pour filmer les Scènes.

Parce qu'il n'y a que quelques cases bleues par Décor, vous devrez souvent en construire de nouveaux ou déplacer et faire pivoter les Décors existants pour créer les formes nécessaires au tournage.

Si vous n'êtes pas en mesure de compléter le motif d'une Scène en un tour, souvenez-vous que vous pouvez **immobiliser** les dés Équipe de votre choix.



Certaines cases sur les Décors possèdent des bonus que vous obtiendrez (ou des pénalités que vous subirez) si vous avez un dé Équipe sur l'une de ces cases **et que vous l'utilisez pour filmer une Scène** :



Avoir un dé sur cette case quand vous filmez une Scène vous fait économiser 1 \$ sur le coût de cette Scène. *Vous ne perdez pas 1 \$ si ce Décor est à l'envers.*

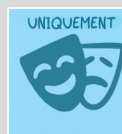


Avoir un dé sur cette case quand vous filmez une Scène vous fait gagner 1 unité de Qualité après que la Scène est achevée.



Si un dé est sur cette case lorsque vous filmez une Scène, vous devez piocher un Problème. Si la File de Problèmes est pleine, cette case ne peut servir pour le tournage.

D'autres cases de Décors limitent ou précisent les faces de dés qu'elles peuvent accueillir :



Seul un dé Équipe avec la face représentée (ici, Acteur) peut être placé ici. *En tant que joker, la face VFX peut toujours être placée ici, mais elle représentera ainsi une face Acteur, et ne peut pas être utilisée comme du Son par exemple.*



Les dés avec la face VFX ne peuvent **PAS** être placés ici.



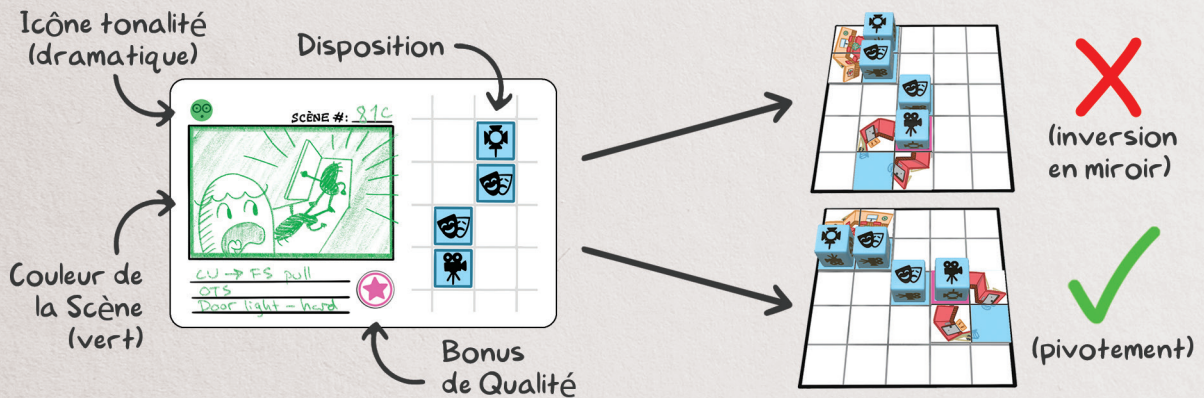
N'importe quel dé placé sur cette case est un joker pendant le tournage. Il peut remplacer n'importe quelle autre face.

Rappel : vous ne pouvez pas déplacer, faire pivoter ou défausser les Décors accueillant un dé Équipe.


FILMER UNE SCÈNE


Vous pouvez décider de filmer une des trois cartes Scène disponibles dans le Storyboard. Chaque carte Scène représente une disposition précise d'éléments sur le plateau de tournage, et indique ainsi quels dés Équipe sont nécessaires et comment ils doivent être placés dans le Studio pour la filmer. Les cartes Scène dans le Storyboard peuvent être remplacées pendant la partie grâce à certaines cartes Idée, des actions de plateau individuel et des effets de Problèmes. Les cartes Scène défaussées sont placées sous la pioche.

La disposition des dés Équipe peut être pivotée, mais ne peut pas être inversée.





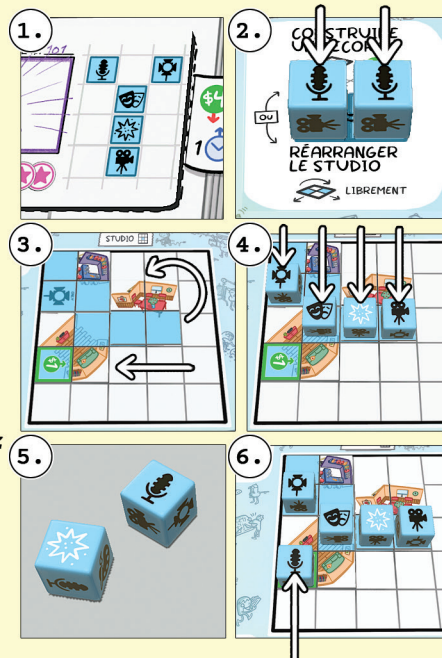
À tout moment pendant votre tour, si les dés Équipe dans le Studio respectent la disposition d'une Scène, vous pouvez filmer cette Scène. Vous n'avez pas besoin de remplir toutes les cases bleues du Studio, seulement de réaliser le motif indiqué sur la carte Scène.

EXEMPLE : Agnès et Deniz s'accordent pour filmer la Scène comique (1). C'est le tour d'Agnès. En utilisant les dés , elle choisit l'action Réarranger le Studio (2) et déplace les Décors (3) pour les faire correspondre au schéma de la Scène.


Elle immobilise ensuite les dés  (4) pour commencer la Configuration, sans pouvoir filmer.

Son tour est terminé. Elle laisse les dés immobilisés sur le Studio et donne à Deniz les deux dés utilisés pour réarranger les Décors.

Au tour de Deniz, elle lance les dés restants (5) et obtient . Elle place le  sur le Studio (6) et elles peuvent désormais tourner la scène !



Rappel : si un ou plusieurs dés Équipe ont été immobilisés dans le Studio ou un autre emplacement durant un tour précédent, vous ne pouvez pas les déplacer ailleurs pendant votre tour. Vous pouvez cependant les retirer, les relancer et les réassigner, tant qu'ils n'ont pas déjà servi ce tour-ci pour une action ou une Scène.

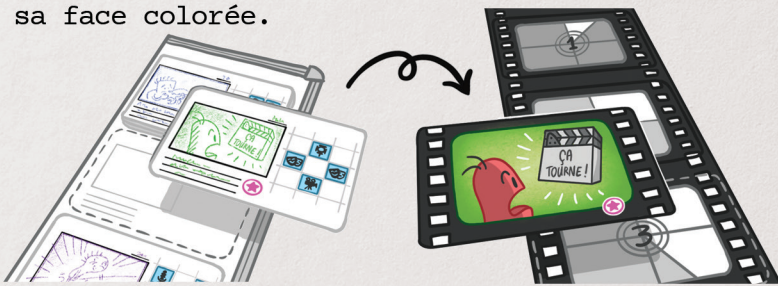
Second rappel : la face VFX  est un joker, qui peut remplacer n'importe quelle face.

FILMER UNE SCÈNE (suite)

Une fois que vous avez complètement respecté la disposition des dés requise par une carte Scène :

1. **Payez-en le coût.** Réglez le cadran Budget pour abaisser votre Budget du coût de la Scène, indiqué à côté dans le Storyboard. Certains Décors ou cartes Idée peuvent modifier le coût d'une Scène, mais celui-ci ne peut jamais être plus bas que 0 \$. Puis, recevez les bonus ou acquittez-vous des pénalités additionnelles.

2. **Déplacez la carte Scène** du Storyboard vers la Salle de Montage. Retournez-la pour révéler sa face colorée.



Coûts/bonus des emplacements Storyboard :



L'emplacement supérieur coûte 4 \$ et vous fait gagner +1 en Planning.



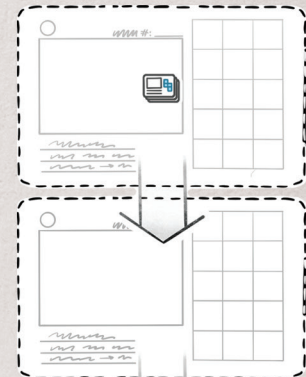
L'emplacement du milieu coûte 3 \$ et n'octroie ni bonus ni pénalité.



L'emplacement inférieur coûte 2 \$ et vous fait perdre 1 en Qualité.

Les Scènes complétées doivent être placées dans la Salle de Montage en commençant par l'emplacement #1 et en descendant. Certains Problèmes, Idées et actions de joueurs peuvent réarranger la Salle de Montage, créant des espaces vides. Placez toujours les nouvelles cartes Scène dans l'emplacement disponible avec le chiffre le plus bas de la Salle de Montage.

Si vous complétez une Scène de l'emplacement du milieu ou du bas du Storyboard, elle laissera un espace vide. Remplissez-le en abaissant les Scènes du dessus, ce qui révèle la prochaine carte Scène de la pioche. Si vous complétez la Scène du premier emplacement, la carte Scène suivante sera déjà révélée, et aucun déplacement ne sera nécessaire.



3. **Gagnez en Qualité.** Si la Scène offre un bonus Qualité (★), montez immédiatement sur la piste de Qualité. Dans le cas contraire, ne gagnez pas de Qualité.

Rappel: lorsque vous retirez des dés Équipe à l'étape 4 de votre tour, vous retirez aussi tous les dés utilisés pour filmer une Scène lors de ce tour. Laissez les Décors où ils sont dans le Studio.

N'oubliez pas non plus que filmer compte comme une action de dé. Les dés utilisés pour résoudre une action ne peuvent pas resservir dans le même tour, y compris pour filmer une autre Scène (à moins qu'une carte Idée ou une action spéciale l'autorise).

TONALITÉ DES SCÈNES

Les Scènes existent en cinq couleurs différentes, correspondant à leur tonalité.

La quantité et l'arrangement des tonalités dans la Salle de Montage seront gratifiés de bonus ou de pénalités à la fin de la partie, en fonction du Scénario (plus d'informations sur les cartes Scénario en page 17).



COMIQUE
(violet)



ROMANTIQUE
(jaune)



PATHÉTIQUE
(bleu)



DRAMATIQUE
(vert)



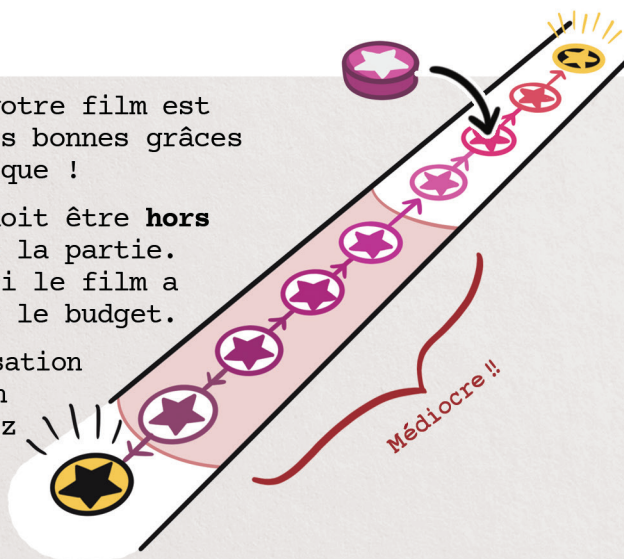
VIOLENTE
(rouge)

QUALITÉ

Pour gagner, vous devez vous assurer que votre film est de qualité suffisante pour vous attirer les bonnes grâces de vos pairs de l'industrie cinématographique !

Cela signifie que le marqueur de Qualité doit être **hors de la zone mauve de médiocrité** à la fin de la partie. Dans le cas contraire, vous perdez, même si le film a été achevé dans les temps et en respectant le budget.

Vous pouvez aussi bien ambitionner la réalisation d'un film « Pas Mal » ou, encore mieux, d'un « Chef-d'Œuvre du Cinéma », que vous pouvez intentionnellement faire descendre le marqueur pour réaliser un film « Tellement Nul que c'en est Génial ! ». Peu importe, tant que le marqueur de Qualité est hors de la zone mauve médiane.



Les symboles
qui indiquent
la perte ou le
gain de Qualité

Il y a plusieurs manières de gagner et perdre en Qualité : tourner certaines Scènes, placer des dés Équipe sur certains Décors, résoudre des cartes Idée et Problème, certaines actions de joueurs, et même certains Problèmes peuvent contribuer à augmenter ou baisser la Qualité de votre film.

Le marqueur de Qualité ne peut pas monter plus haut que « Chef-d'Œuvre du Cinéma », ni plus bas que « Tellement Nul que c'en est Génial ! ».

Si vous devez perdre en Qualité en tant que coût pour appliquer un effet, vous devez pouvoir payer ce coût entièrement. Par contre, vous pouvez toujours choisir des actions qui font gagner en Qualité, même si vous avez déjà atteint le « Chef-d'Œuvre du Cinéma » et que le marqueur n'ira donc pas plus haut.

Si le coût de la Scène finale ne vous met pas dans le rouge, et que le marqueur de Qualité est hors de la zone mauve après le calcul du score, vous gagnez !

EXEMPLE :

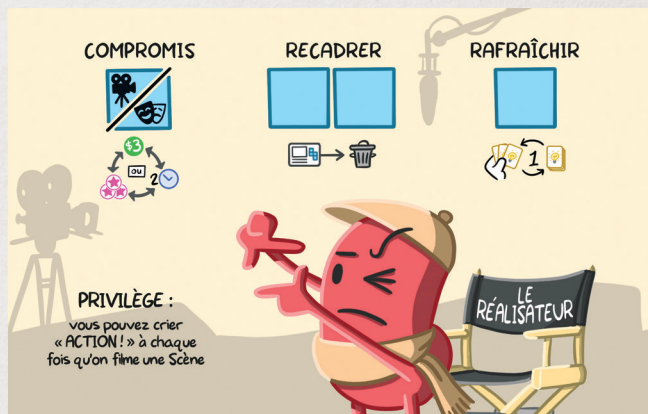
Le Réalisateur peut utiliser l'action Compromis pour perdre 3 unités de Qualité et gagner 2 \$. Cette action ne peut être choisie si le marqueur de Qualité est à moins de trois cases du bas de la piste de Qualité.

PLATEAUX INDIVIDUELS



Chaque plateau individuel présente trois emplacements pour des dés Équipe qui peuvent être choisis par le joueur lors de son tour. L'action la plus à droite (Rafraîchir) apparaît sur tous les plateaux. Les deux autres sont uniques.

Rappel: vous ne pouvez jouer des actions que sur votre propre plateau, pas sur celui de vos collègues.



Les plateaux individuels dotent aussi le joueur d'un Privilège, un avantage qui vous est propre, permanent et humoristique, que vous pouvez utiliser à tout moment. Il n'a pas d'impact sur les règles, et n'existe que pour vous mettre dans la peau du personnage et ajouter un grain de folie à votre partie.

Vous pouvez vous mettre d'accord au début de la partie pour les inclure ou les ignorer. Dans le premier cas, vous devez respecter les Privilèges des autres joueurs !

ACTIONS DES PLATEAUX INDIVIDUELS

Ces descriptions sont aussi rappelées sur les aides de jeu de chaque personnage.

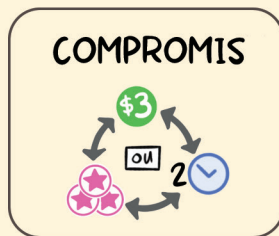
Tout le monde



Défaussez une carte Idée de votre main et piochez-en une autre pour la remplacer.



La Réalisatrice



Échangez n'importe laquelle de ces options contre une autre : 3 \$, 3 unités de Qualité ou 2 unités de Planning. Vous devez posséder les ressources nécessaires pour l'échange.

EXEMPLE : perdez 3 en Qualité (si le marqueur de Qualité est au moins à trois espaces de « Tellement Mauvais que c'en est Génial ! ») et augmentez votre Budget de 3 \$. Vous pouvez aussi diminuer votre Planning de 2 pour gagner 3 en Qualité.



Défaussez une carte Scène de votre choix dans le Storyboard (mettez-la sous la pioche). Si vous laissez ainsi un espace vide, décalez une autre carte Scène à la place.



Le Chef Décorateur



RÉAGENCER

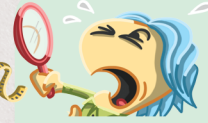


Construisez un Décor pour 1 \$ (choisissez un des Décors au sommet des piles) et/ou déplacez ou faites pivoter autant de Décors inoccupés dans le Studio que souhaité.

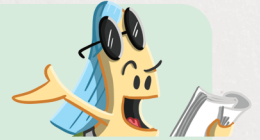
TOUCHE FINALE



Gagnez immédiatement 1 en Qualité.



La Star



REMANIER LE SCÉNAR'



Remplacez une moitié de Scénario (haute ou basse) par celle de votre choix dans sa pioche.

Vous ne pouvez pas regarder dans la pioche avant de choisir cette action.

STAR TRÈS BANKABLE



Jouez n'importe quelle Idée du Pense-Bête. Puis, défaissez-la.



La Productrice



ROGNER SUR LES DÉPENSES



Gagnez 2 \$ et piochez une carte Problème.

Vous ne pouvez pas effectuer cette action si la File de Problèmes est pleine.

DÉLÉGUER



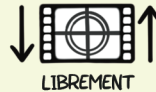
Tournez tous les dés Équipe non assignés de votre choix sur la face de votre choix.



Le Monteur



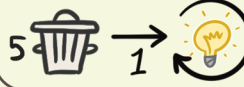
NOUVEAU MONTAGE



Vous pouvez réarranger les cartes Scène dans la Salle de Montage à votre guise.

Cette action n'est utilisable qu'à partir du moment où il y a au moins une Scène dans la Salle de Montage.

VISIONNER DE NOUVEAU



Choisissez une carte Idée parmi les cinq premières de la Défausse des Idées et jouez-la.

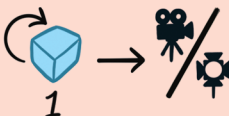
Vous pouvez regarder les cinq premières cartes de la Défausse avant de choisir cette action.



La Directrice de la Photographie



NOUVEL ANGLE



Tournez un dé Équipe inutilisé sur la face Caméra ou Lumière.

RAFISTOLER



Réglez un des Problèmes de la File.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que la Salle de Montage est pourvue de cinq cartes Scène, votre film est prêt !

La partie se termine à la fin du tour en cours. Terminez les étapes restantes comme d'habitude, mais **n'avancez pas le Planning à la fin de ce dernier tour.**

Une fois le tour fini, consultez le Scénario pour appliquer les bonus ou les pénalités de Qualité selon les couleurs et la configuration des Scènes dans la Salle de Montage.

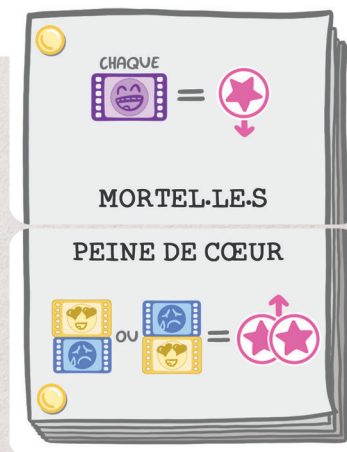
NOTE : lors du tour final, activez tout de même les Problèmes qui se produisent « à la fin de ce tour ».

CARTES SCÉNARIO

Votre Scénario est composé de deux moitiés, assemblées aléatoirement lors de la mise en place. Chaque carte Scénario contient une moitié du titre du film et un objectif de fin de partie, représentant le bonus ou la pénalité de Qualité qui sera alors appliqué en fonction de la tonalité des Scènes dans la Salle de Montage.

Le Scénario peut être modifié pendant la partie grâce à certaines actions de plateaux individuels, et certaines cartes Idée et Problème. Il doit toujours y avoir une partie haute et une partie basse de Scénario. À la fin de la partie, vous ne tiendrez compte que du Scénario final (les cartes visibles).

Rappel : les bonus et pénalités du Scénario ne sont comptabilisés qu'à la **FIN**, pas au moment où les Scènes entrent en Salle de Montage.



Dans cet exemple, à la fin de la partie, **PERDEZ 1** en Qualité pour chaque Scène comique, et **GAGNEZ 2** en Qualité pour chaque Scène romantique adjacente à une Scène pathétique.

PREMIÈRE

Quand la partie est finie, la dernière étape est de projeter votre film en lisant l'histoire de la première à la dernière Scène !

Préparez le pop-corn, utilisez les transitions au-dessus de chaque emplacement de la Salle de Montage, et interprétez le récit à voix haute, soit en vous répartissant les Scènes, soit en les confiant toutes au plus dramatique d'entre vous. *Standing ovation !*



Symboles des cartes Scénario

CHAQUE



Pour chaque Scène de cette tonalité (ici, dramatique)...

PAR PAIRE



Pour chaque paire de Scènes de cette tonalité (ici, comiques), adjacentes ou non...



Si vous avez une Scène de cette tonalité (ici, romantique) dans l'emplacement 4 ou 5...



ET

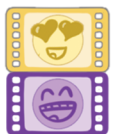


Ici, des cartes romantiques sur #4 ET #5 marqueraient l'objectif toutes les deux.



Pour chaque adjacence de Scènes de cette tonalité (ici, violente)...

Violente-violente-violente comporte deux adjacences, et compterait donc deux fois.



OU



Pour chaque adjacence d'une Scène de cette tonalité à une Scène de cette autre tonalité (ici, romantique et comique)...

Romantique-comique-romantique comporte deux adjacences, et compterait donc deux fois.

CHAQUE



OU



Pour chaque Scène de cette tonalité ou cette tonalité (ici, violente ou pathétique)...

CHAQUE



ET

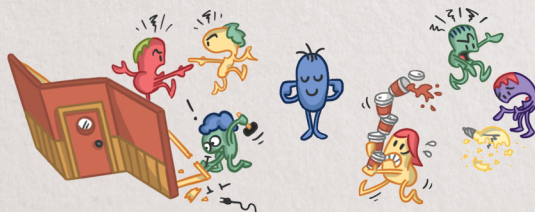


Pour chaque paire de Scènes de cette tonalité et cette tonalité, adjacentes ou non...


Puisqu'il ne peut y avoir plus de 5 Scènes dans la Salle de Montage, ce bonus peut être marqué deux fois maximum.



Pour chaque Scène de cette tonalité (ici, pathétique) placée entre deux autres Scènes (donc ni première, ni dernière)...



RÈGLES SOLO

Les règles sont les mêmes pour le jeu solo. Si vous piochez une Idée ou un Problème dont les effets requièrent d'autres joueurs (comme l'indique ce symbole : ) , défaussez la carte et piochez-en une nouvelle.

RÈGLES POUR 5-6 JOUEURS

Il est possible de jouer à *Ça tourne !* à cinq ou six joueurs, puisqu'il y a six plateaux individuels au total. L'amusement que vous procurera alors le jeu dépendra grandement de la dynamique de votre groupe : assurez-vous que tout le monde est inclus et impliqué, même quand ce n'est pas leur tour.

Si vous décidez de jouer à cinq ou six, prenez en compte que :

1. Les joueurs ont un maximum de deux cartes Idée en main au lieu de trois.
2. Comme pour une partie à quatre joueurs, lors de la Réunion de Prod', le joueur actif choisit les trois personnes qui pitchent des cartes Idée.

CARTES SOCIÉTÉ DE PRODUCTION

Félicitations ! Vous vous êtes fait un nom dans l'industrie, en tant que personne fiable qui fait du travail de qualité, dans les temps, et sans dépasser votre budget ! La balle a changé de camp et désormais, les sociétés de production VOUS implorent de travailler avec ELLES ! Il était temps, non ? Le hic, c'est que chacune d'entre elles a ses petites manies...

Si vous êtes à l'aise avec *Ça tourne !* et que vous voudriez un peu plus de challenge, choisissez une carte Société de Production avant la mise en place de la partie. Chaque carte présente un scénario unique qui ajoute une nouvelle restriction ou une règle alternative. Certaines vous permettent même de choisir parmi plusieurs niveaux de difficulté.

Certains scénarios des cartes Société de Production peuvent entrer en conflit avec d'autres cartes dans le jeu. Dans ce cas, la Société de Production prime sur tout le reste, y compris les Problèmes. Si vous piochez une carte Problème ou Idée qui n'est simplement pas jouable du fait des contraintes de la Société de Production, défaussez-la et piochez-en une nouvelle.



VOTRE FILM MÉRITE PEUT-ÊTRE UNE RÉCOMPENSE !



Que votre film soit un « Chef-d'Œuvre du cinéma », « Tellement Nul que c'en est Génial » ou quelque part entre les deux, il pourrait bien être prêt pour les feux de la rampe !

Réalisez une vidéo de votre film *Ça tourne !* : vous pouvez simplement lire vos cartes de manière divertissante, comme vous pouvez vous impliquer dans une reconstitution théâtrale de votre histoire ! Puis, partagez cette vidéo avec nous sur le forum BoardGameGeek.com de *Roll Camera !* (le titre anglais de *Ça tourne !*).

Nous décernerons des prix aux vidéos les plus plébiscitées, alors préparez-vous à dérouler le tapis rouge !



<http://awards.rollcameragame.com>

GLOSSAIRE DU TOURNAGE DE FILMS

Tous ces termes sont utilisés dans l'industrie du cinéma.

16 mm/35 mm/70 mm - les dimensions de pellicule les plus couramment utilisées. Les tailles plus grandes sont de meilleure qualité, mais plus coûteuses.

24 mm/50 mm/75 mm - quelques « distances focales » fréquentes d'objectifs. Permettent d'établir la largeur du plan par rapport au sujet.

« AU DÉPART » - cet appel enjoint tous les participants (comédiens comme équipe technique) à reprendre la position qu'ils avaient au tout début d'une scène pour la refaire.

CAMÉRA À L'ÉPAULE - Expression utilisée lorsque la caméra n'est pas fixée sur un pied ou portée par un bras articulé mais portée par le cadreur.

« ÇA TOURNE » - Après que le réalisateur a demandé « Moteur », le Chef opérateur du son annonce « Ça tourne » pour indiquer qu'il a commencé à prendre le son. Il est suivi par les cadresurs, qui confirment le début de l'enregistrement vidéo, avant que le réalisateur lance avec « Action » le début de la prise.

CHARIOT DE TRAVELLING - un chariot, parfois monté sur des rails, qui permet de réaliser un mouvement de caméra fluide.

CLAP - ce machin qui claque. Garde une trace du nombre de scènes et de prises. Et claque, bien sûr, pour aider à la synchronisation du son.

CRAFT SERVICES - ou « crafty ». La branche alimentaire du tournage, s'assurant que les équipes puissent se sustenter à tout moment.

FEUILLE DE SERVICE - le document envoyé à l'équipe du film chaque soir, contenant les détails sur le tournage du lendemain : où il se déroule, quelles pages du scénario sont concernées, qui doit être là et à quelle heure...

FOCALE FIXE - un type d'objectif sans zoom, avec une distance fixe.

GAFFER - le chef éclairagiste. Il donne son nom à un ruban adhésif proche du chatterton, mais sans le résidu collant. Très apprécié dans le milieu, il sert à peu près à tout.

GRIP TRUCK - les grips, ou machinistes, sont des techniciens généralistes. Ils gèrent des équipements aussi variés que les chariots, grues, trépieds et tout ce qui sert à soulever les caméras et l'éclairage. Ils sont dirigés par le chef machiniste et conduisent les grip trucks, des camions spécialisés dans le transport des équipements.

GROS PLAN / PLAN RAPPROCHÉ / PLAN PIED - quelques tailles courantes de plans. Indique à quel point les acteurs seront visibles. Verra-t-on seulement leur visage ? Ou leur corps entier de la tête aux pieds ?

HEURE DORÉE - le moment de la journée où le soleil descend à l'horizon et répand une ravissante lumière dorée qui sublime tout.

JOUR À JOUR - les pages du scénario qui seront filmées ce jour.

MOS - filmer une scène sans enregistrer de son, juste l'image. Faussement attribué aux premiers réalisateurs allemands prononçant « mit out sound », qui... ne veut pas dire grand chose. Signifie en fait « motor only sync ».

« ON VERRA ÇA EN POST-PROD » - un appel désespéré à poursuivre le tournage malgré des erreurs commises dans une scène, en espérant que les effets spéciaux et/ou le montage permettront de masquer la bourde. Finit le plus souvent par générer des dépenses supplémentaires, à moins de se résigner à laisser l'erreur dans le film.

PAN / TILT - ce mouvement de la caméra qui pivote, soit horizontalement (pan), soit de haut en bas (tilt).

PERFORATIONS - les petits trous sur les côtés de la pellicule qui permettent l'entraînement du film lors de la prise de vue ou de la projection.

PLAN AMÉRICAIN / PLAN D'ENSEMBLE / PLAN GÉNÉRAL - les types de plans les plus fréquents. Un plan américain permet de cadrer deux personnages ensemble, à partir des cuisses. Un plan d'ensemble est un plan large qui peut inclure plusieurs personnages. Un plan général permet de situer l'action en montrant le décor, l'environnement.

PRISE - l'enregistrement d'un plan par la caméra. Le plus souvent, de multiples prises sont... prises, et la meilleure est choisie lors du montage.

ROOM TONE - chaque lieu a une ambiance sonore, même quand personne ne parle. Ce fond sonore doit être enregistré séparément pour aider à équilibrer les silences dans les dialogues.

TOUCHE FINALE - juste avant une prise, les maquilleurs et la direction artistique font les dernières vérifications pour que tout soit parfait.

ZOOM - un type d'objectif qui peut changer la distance focale. Fait aussi référence au mouvement consistant à... zoomer ou dézoomer (oui oui).

CRÉDITS

Conception du jeu, illustrations
et graphismes, développement du jeu

MALACHI RAY REMPEN
www.keenbean.studio

Livret de règles

SAM HILLIER
www.philosocopter.com

Consultants graphiques

WE ARE KNYTT
www.weareknytt.com

Tests

MAXIME RIOUX
JAYDEN BAILEY
MICHAEL HERBERS
DAN CALLAGHAN
GRATTAN AIKINS
ISABELLE SCHMITZ
DANIEL MCLELLAN
AVA TRAMER
BAER LEDERMAN

Remerciements

IRIS BORIERO NOAH REMPEN
ERIK REMPEN KILIAN REMPEN
PATRICIA REMPEN STAN HIRSCH
WOLFGANG REMPEN MONICA REMPEN
CHRIS PALMER SEBASTIAN HIMBERGER
JON AMAR OLIVER VALENTE
ADAM DONALD JON-CARLOS EVANS
KAMILIJA CIZAITE AGOSTINA CERDAN
ZAC YEATES TONY GO
MAX SACKER MARC SPECTER

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



SOMMAIRE



CARTES PROBLÈME 5-6



CASES ACTION 7



ACTIONS DU PLATEAU PRINCIPAL . 9-11



CARTES IDÉE 10



TUILES DÉCOR 9, 11-12



FILMER UNE SCÈNE 12-14



QUALITÉ 14



ACTIONS DES PLATEAUX INDIVIDUELS . 15-16



CARTES SCÉNARIO 17-18

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



www.keenbean.studio

Distribué par les studios



www.luckyduckgames.com/fr

