

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FESTIVAL DE CANNES

RÈGLE DU JEU

La règle d'un jeu intéressant exige toujours un peu de concentration. LE FESTIVAL DE CANNES ne fait pas exception à cette loi. La manière la plus facile d'apprendre à jouer est de lire rapidement la règle, sans essayer d'en retenir tous les points. Commencez ensuite à jouer, en vous référant à la règle point par point au fur et à mesure qu'ils se présentent.

Le Festival de Cannes invite chaque joueur à devenir metteur en scène. Le but du jeu est de composer le meilleur film possible et de le présenter, au bout d'une année, au jury du Festival.

Un film suppose un scénario, des scènes et des vedettes. Tous ces éléments sont représentés sur des cartes que les joueurs acquièrent au cours de la partie. Les joueurs sont figurés par des pion. Ils se déplacent le long d'une piste, laquelle est constituée par un film en blanc, dessiné sur le tableau de jeu et qui symbolise l'écoulement du temps. Chaque mois un certain nombre de cartes sont mises aux enchères. A égalité de talent, c'est la plus forte enchère qui l'emporte. Mais il arrive que certains joueurs puissent invoquer un talent exceptionnel. Dans ce cas l'argent cède devant le talent.

Au mois de mai, les joueurs présentent leurs films respectifs. On établit alors la valeur de chacun d'eux et l'on attribue un prix du meilleur scénario, un prix de la meilleure interprétation, enfin un Grand Prix du Festival de Cannes.

Le jeu comprend :

- Un tableau de jeu.
- Une série de cartes de film, soit :
 - 6 cartes de scénario, signalées au verso par la lettre T (texte).
 - 20 cartes de vedette - 10 féminines, 10 masculines - marquées V.
 - 28 cartes de scène - marquées S - extraites intégralement des films réellement primés au Festival.
- Une série de 50 cartes d'enchères, indiquant des sommes de 10 à 500.000 Nouveaux Francs, les cartes inférieures à 290.000 N.F. portant en outre la mention « Talent Exceptionnel ».
- Quatre cartes spéciales : « Esprit débrouillard » - « DS. 19 » - « Relations chez les Producteurs » - « Gentillesse de Vedette ».
- Un bloc de feuilles servant aux calculs.
- Six pions.
- Deux dés.

On distribue à chaque joueur un feuillet du bloc et les joueurs doivent noter les vedettes de 1 à 20, selon leurs préférences personnelles. On note dans une même hiérarchie les vedettes féminines et masculines. On ne peut mettre que des notes entières et, pour que les notes soient aussi variées que possible, il est défendu de donner deux fois la même note. Ainsi, chaque joueur donne 20 à la vedette qu'il préfère, 19 à la seconde, et ainsi de suite jusqu'à 1 (pour l'utilité de cette notation, voir le paragraphe 7° -- FIN DE PARTIE).

On fait ensuite deux tas distincts, que l'on bat séparément, avec les cartes de scène et de vedette d'une part, les cartes de scénario de l'autre. Lorsqu'on joue

1° PRINCIPE DU JEU

2° PIÈCES ET ACCESSOIRES DU JEU

3° DÉBUT DE PARTIE

à trois ou quatre, il convient en outre de supprimer du jeu certaines cartes de film (voir paragraphe 8° - B).

Chaque joueur choisit un pion et on tire au sort qui joue le premier.

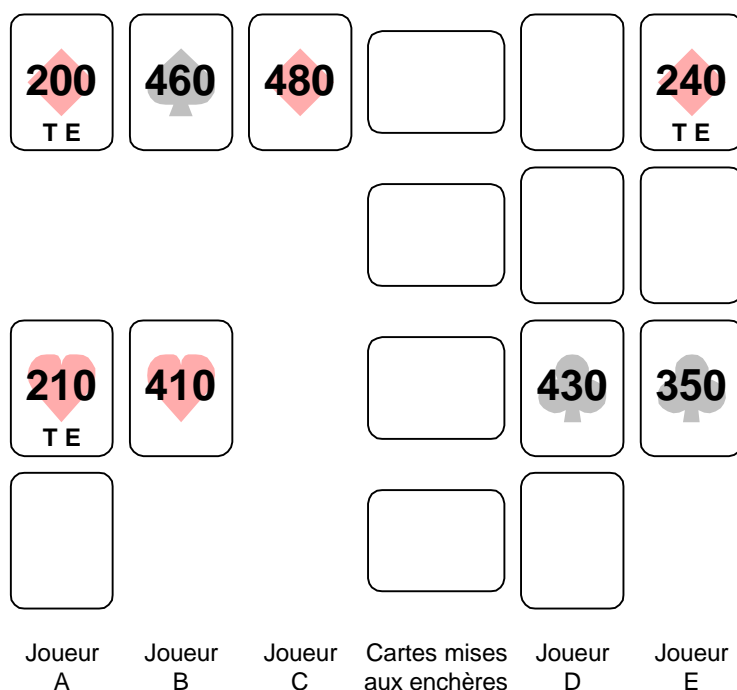
On met enfin aux enchères les quatre cartes spéciales. Pour cela ces cartes sont rangées sur la table, l'une à côté de l'autre. *Exceptionnellement*, ces cartes sont disposées face découverte.

4° LES ENCHÈRES

Un joueur se charge pour toute la durée de la partie de la distribution des cartes d'enchères. Il les bat et donne à chacun trois cartes avant l'achat des cartes spéciales. Avant chacune des enchères qui se produiront en cours de partie, il distribuera trois nouvelles cartes par joueur. Quand le talon est épuisé, il reprend les cartes utilisées par les joueurs et les mélange de nouveau à cet effet.

Pour enchérir, on place l'une de ses cartes, face cachée, en face de la carte à acquérir (voir figure). On peut enchérir pour chacune des cartes mises en vente, si l'on possède pour cela suffisamment de cartes d'enchères. Mais on peut aussi n'enchérir pour aucune, ou pour certaines seulement.

Il est préférable que les joueurs enchérissent dans un ordre donné. Le premier à enchérir est celui qui doit se déplacer le premier. En début de partie, c'est le joueur que le sort a désigné. En cours de partie, c'est celui situé immédiatement après le directeur des jeux (voir paragraphe 6°).



Lorsque tous les joueurs ont placé leurs cartes, on retourne les cartes d'enchères.

En principe, c'est la plus forte enchère qui gagne. Toutefois, si un autre joueur a exposé, pour la même carte, une carte d'enchère portant la mention « Talent exceptionnel », c'est lui qui gagnera, à condition que le signe caractéristique de sa carte (Pique, Coeur, Carreau ou Trèfle) soit le même que celui de la carte la plus élevée. Si deux cartes « Talent exceptionnel » de même signe sont en compétition, c'est la plus forte des deux qui l'emporte.

Exemple : Sur la ligne 1, la plus forte enchère est faite par le joueur C (480.000 N.F.). Mais celle-ci porte le signe Carreau, et nous trouvons sur la même ligne deux cartes portant la mention « Talent exceptionnel » et le signe Carreau. C'est la plus forte des deux qui l'emporte, c'est-à-dire le joueur E.

Sur la ligne 3, la plus forte enchère est faite par le joueur D (430.000 N.F.). La carte du joueur E porte le même signe Trèfle, mais elle ne porte pas la mention « Talent exceptionnel ». La carte du joueur A porte cette mention, mais avec le signe Coeur et ne peut donc gagner contre la carte Trèfle du joueur D. C'est ce dernier qui l'emporte.

Toutes les cartes d'enchères jouées sont perdues pour les joueurs et servent à reconstituer le talon, qu'elles soient gagnantes ou non.

Dès que les cartes spéciales ont été acquises par les joueurs, commence la parfile proprement dite.

Les joueurs partent de la case rouge marquée 1^{er} juin. La piste est divisée en onze étapes de deux cases chacune, et qui se terminent au 1^{er} du mois suivant.

On jette les deux dés à la fois. Pour, avancer d'une case (quinze jours), il faut obtenir 7 ou plus. Avec moins de 7 on reste en place. Avec 12 on avance directement au 1^{er} du mois suivant.

Comme il est indiqué sur ces cartes, celui qui possède la DS. 19 peut n'avoir que 6 ou 11 ; celui qui possède l'Esprit débrouillard a le droit de jeter les dés une seconde fois, le second résultat annulant le premier.

On ne dépasse pas la case de fin d'étape.

5° MARCHE DES PIONS

Le joueur qui achève le premier une étape devient Directeur des jeux jusqu'à l'étape suivante. Cela lui donne plusieurs droits :

1° Il dispose sur la table, face cachée, cinq cartes de film (quatre seulement le 1^{er} mai). Pendant les six premiers mois, c'est-à-dire jusqu'à épuisement des cartes de scénario, il doit nécessairement y avoir sur ces cinq cartes une carte de scénario et une seule, les quatre autres cartes pouvant être indifféremment des cartes de scène ou de vedette, selon les hasards du brassage.

2° Il a le droit de regarder, à son choix, l'une des cartes exposées, sans la montrer à ses adversaires.

Lorsqu'un autre joueur arrive à l'étape, il a le droit, lui aussi, de regarder une carte, la même ou une autre.

En outre, chaque fois que revient le tour de jouer d'un joueur qui a terminé l'étape, il peut prendre connaissance d'une nouvelle carte.

3° Le Directeur des jeux peut mettre en vert à un moment quelconque. Dans ce cas tous les joueurs doivent s'arrêter de jouer et de regarder les cartes de film. Les enchères sont ouvertes également à tous les joueurs qu'ils aient ou non terminé l'étape. Trois cartes d'enchères sont distribuées à chacun pour être ajoutées à celles qu'ils ont conservées et permettre)es nouvelles acquisitions.

Une fois les enchères terminées, tous les joueurs rejoignent automatiquement la case d'étape, comblant ainsi leur retard. Au début de la nouvelle étape, c'est le joueur situé immédiatement après le Directeur des jeux de l'étape précédente qui joue le premier.

6° DIRECTEUR DES JEUX

Quand toutes les cartes de film ont été acquises, il ne reste plus qu'à juger la valeur des films présentés.

A – Un film doit comprendre nécessairement un scénario. Lorsqu'un joueur a deux scénarios il choisit celui qu'il préfère.

B – Le scénario ne comporte par lui-même aucune valeur. Mais il précise les scènes que le metteur en scène doit posséder. Ainsi le joueur qui présente « Notre remarquable Oncle Tom » devrait avoir :

- une scène d'Aventure,
- " " d'Enfants,
- " " de Violence,
- " " de Poésie,
- " " de Danse.

1° Pour chacune de ces scènes qu'il détient en fin de partie il a droit à 20 points.

2° S'il ne possède pas la scène exacte, il peut la remplacer par une scène approchante. Ainsi une scène d'Amour peut remplacer une scène de Séduction, une scène de Drame peut remplacer une scène de Violence, etc. A cet égard, on a classé les scènes en trois groupes :

Groupe A	Groupe B	Groupe C
Enfants	Séduction	Drame
Aventure	Amour	Violence
Exotisme	Poésie	Jalousie
	Danse	

Chaque scène qui vient en remplacement d'une scène du même groupe est comptée pour 10 points.

3° A défaut de scènes apparentées on demande au metteur en scène que son film comporte au moins autant de scènes qu'il était prévu. S'il n'y parvient pas, il est pénalisé de 10 points par scène manquante.

Exemple : le metteur en scène de « Notre remarquable Oncle Tom » présente une scène d'Aventure, une scène d'Enfants, une scène de Drame, une scène de

7° FIN DE LA PARTIE

Jalousie. Il aura :

Aventure (scène exacte)	20	points
Enfants (scène exacte)	20	–
Drame (remplace Violence)	10	–
Jalousie (ne remplace rien)	0	–
<hr/>		
Total	50	points
Manque une scène	-10	–
<hr/>		
Total définitif	40	points

C - Tout film comporte évidemment des vedettes. On admet que chaque film demande deux vedettes féminines et deux vedettes masculines, ni plus ni moins.

Chaque joueur calcule sur sa feuille la valeur de ses vedettes. Celle-ci est égale à la somme de la meilleure et de la moins bonne note qui lui ont été données par les joueurs.

Si un joueur possède plus de deux vedettes de l'un ou de l'autre sexe, il choisit les deux mieux notées. S'il lui manque une vedette, il ne subit aucune pénalité, mais il est défavorisé d'autant. On ne peut naturellement remplacer une vedette masculine par une vedette féminine ou réciproquement.

Le Prix du Meilleur Scénario est donné au joueur qui atteint le plus fort total pour l'ensemble de ses scènes.

Le Prix de la Meilleure Interprétation est accordé à celui qui atteint le plus fort total pour l'ensemble de ses vedettes.

Enfin le Grand Prix du Festival est obtenu par le metteur en scène dont le total des points de scénario et de vedettes est le plus élevé.

A – Scénario

S'il se trouvait qu'un joueur n'ait pu obtenir de scénario au cours des six premiers mois, la partie perdrait pour lui tout intérêt. Aussi admet-on la règle suivante :

Le joueur qui n'a pu obtenir de scénario a le droit, à la fin des six premiers mois, d'en demander un à l'un de ses concurrents qui en possède deux. Celui-ci ne pourra refuser, mais il pourra :

- 1° Donner celui de ses scénarios qui l'intéresse le moins.
- 2° Prendre connaissance des cartes de film du demandeur et choisir, en échange celle de ses cartes qui l'intéresse le plus.

B – Partie à trois et quatre joueurs

Pour donner plus d'intérêt à la partie à 3 et 4 joueurs, on retirera des cartes de film, avant de commencer la partie :

1° à quatre joueurs

- Une carte de scénario à quatre scènes.
- Les quatre cartes de scène correspondantes,

et l'on ne mettra aux enchères que quatre cartes de film à partir du 1^{er} décembre.

2° à trois joueurs

- Une carte de scénario à quatre scènes,
- Une carte de scénario à cinq scènes.
- les neuf cartes de scène correspondantes,

et l'on ne mettra aux enchères que quatre cartes de film pendant toute l'année.

8° RÈGLES SPÉCIALES