

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





Hollywood – Le jeu de cartes
Un jeu pour 3 à 4 joueurs

*Bienvenue à Hollywood !
Un monde de glamour et de paillettes,
mais aussi de business impitoyable.*

MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, vous devez trier les cartes en deux paquets, le paquet des « stars », constitué des 12 cartes représentant des personnages (acteurs et réalisateurs), et le paquet des films, constitué des 39 cartes de scénarios et des 5 cartes superproduction. Mélangez chacun de ces deux paquets et placez-les séparément sur la table. Les cartes des deux paquets ayant le même dos, il faut prendre garde à ce qu'ils ne se mélangent pas.

Ainsi, au début de la partie, vous disposez d'une pioche de films de 44 cartes, et d'une pioche de stars de 12 cartes.

Chaque joueur choisit ensuite une couleur et prend les deux cartes Studio (une carte « Clap de fin » et une carte « double bobine ») ainsi que les jetons à sa couleur. Dans une partie à 4 joueurs, chacun ne prend que 3 jetons, et les jetons en excédent sont remis dans la boîte.



Avant chaque manche

Hollywood ! se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs (4 manches à 4 joueurs, 3 manches à 3 joueurs).

À chaque manche, on commence par placer sur la table les cartes en jeu pour cette manche, en procédant ainsi :

- 1) Prenez les trois premières cartes de la pioche de stars.
- 2) Prenez les 11 premières cartes de la pioche de films.
- 3) Mélangez ces 14 cartes ensemble.
- 4) Placez ces cartes faces visibles sur la table, l'une après l'autre, en commençant par le haut de la colonne de gauche, comme indiqué sur le diagramme ci-dessous. Vous avez donc 4 colonnes de cartes, les deux premières composées de 4 cartes, et les deux suivantes de seulement 3 cartes.

Une fois que les cartes sont placées, la manche peut commencer. Le premier joueur de la première manche est tiré au sort.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

À chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que les 12 jetons aient été posés sur les cartes.

Le tour d'un joueur

À son tour, un joueur peut

- soit jouer un jeton
- soit jouer une carte studio

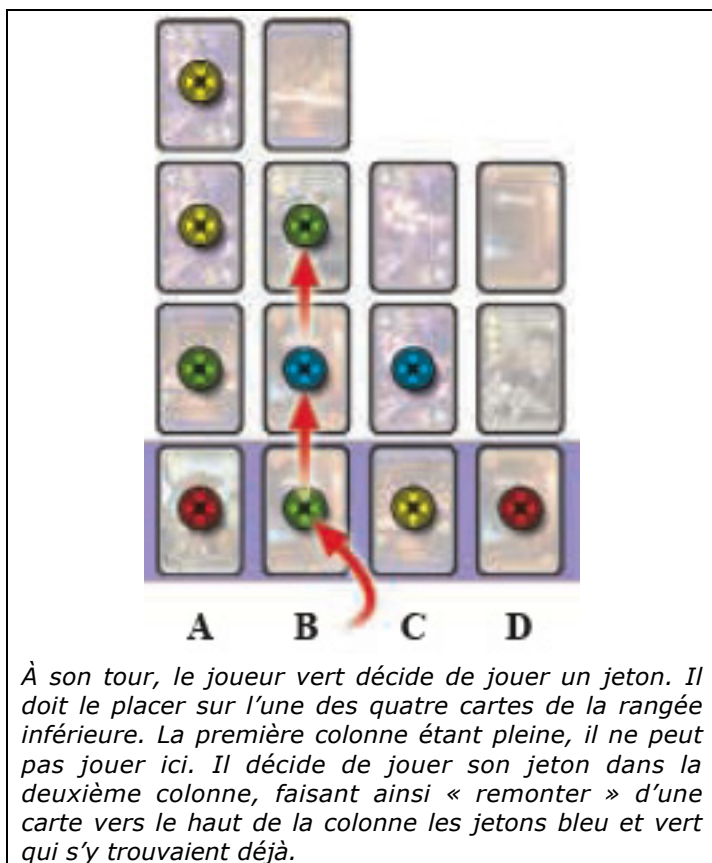
Si un joueur n'a plus de jetons, il passe son tour, les autres joueurs continuant à jouer jusqu'à ce que tous aient joué tous leurs jetons.

Jouer un jeton

Lorsque vient son tour, un joueur joue le plus souvent un jeton. Lorsqu'un joueur joue un jeton, il doit le poser sur **l'une des quatre cartes de la rangée inférieure** (voir illustration).

S'il y a déjà un jeton sur la carte choisie, qu'il appartienne au même joueur ou à un autre, ce jeton est « poussé » vers le haut de la colonne, sur la carte suivante. Si celle-ci est de nouveau occupée, son jeton est encore poussé vers le haut, et ainsi de suite. Un jeton posé sur une carte occupée pousse donc d'une carte vers le haut de la colonne tous les jetons qui s'y trouvaient déjà. Il ne peut donc jamais y avoir deux jetons sur la même carte.

S'il y a des jetons sur toutes les cartes d'une colonne, cette colonne est « pleine », et on ne peut plus y jouer de jetons



Jouer une carte Studio

Au lieu de jouer un jeton, un joueur peut jouer une de ses cartes studio. Chaque joueur ne dispose que de deux cartes studio **pour l'ensemble de la partie**, et une carte jouée est donc retirée du jeu après usage.

Clap de fin

Jouer sa carte « clap de fin » permet à un joueur de passer son tour, sans avoir à jouer de jeton. Le tour passe à son voisin de gauche. Retirez ensuite la carte du jeu.

Double bobine

Jouer sa carte Double bobine permet de jouer immédiatement deux jetons, l'un après l'autre, en suivant les règles de placement normales. Retirez ensuite la carte du jeu.

Vous ne pouvez pas jouer cette carte s'il ne vous reste pas au moins deux jetons pour cette manche !

FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine après que le 12^{ème} jeton a été joué. Les joueurs reçoivent alors les cartes sur lesquels se trouvent leurs jetons.

Les cartes sont attribuées une à une. On commence par la carte du haut de la colonne de gauche, puis on passe à la carte en dessous, et ainsi de suite, chaque carte étant donnée au joueur propriétaire du jeton. **L'ordre dans lequel les cartes sont données aux joueurs est important.**

Après que toutes les cartes avec des jetons ont été données aux joueurs, il reste deux cartes sans jetons. Ces deux cartes sont retirées du jeu, et ne seront plus utilisées.

RECEVOIR DES CARTES

Un joueur qui reçoit une carte film ou star doit immédiatement la placer devant lui avant de recevoir sa carte suivante. Le placement des cartes devant les joueurs obéit aux règles suivantes :

Cartes Superproduction

Un joueur qui reçoit une carte Superproduction la place simplement devant lui. À la fin de la partie, chaque carte Superproduction rapporte deux points à son propriétaire.

Cartes Scénarios

Ces cartes peuvent être de trois catégories différentes – film d'action, film d'horreur, film romantique.

- Si le joueur qui reçoit une carte scénario n'a pas de projet de film de cette catégorie, il doit la poser devant lui, commençant ainsi un projet de film de cette catégorie.

- Si le joueur qui reçoit une carte scénario a déjà un projet de film de cette catégorie en cours, il doit y ajouter la carte reçue. Un projet de film peut ainsi grossir et comprendre plusieurs cartes scénario de la même catégorie.

Exemple : Bill reçoit une carte scénario de film d'horreur. Bill a déjà deux projets en cours, un composé de deux cartes de film d'horreur et un d'une carte de film d'action. Il doit ajouter la carte reçue à son projet de film d'horreur, qui comprend dès lors trois cartes.

Cartes Stars

Un joueur qui reçoit une carte Star doit immédiatement l'attribuer à l'un de ses projets en cours et **terminer un film**. Le joueur choisit l'un de ses projets non encore terminés, y ajoute la carte star, et pose l'ensemble des cartes du film (les cartes scénarios et la carte star) de côté. Ces cartes sont maintenant un film terminé, auquel il n'est plus possible d'ajouter de cartes. Les autres joueurs peuvent à tout moment consulter vos films terminés.

Un film terminé se compose donc toujours d'une carte star et de une ou plusieurs cartes scénarios de la même catégorie. Un film terminé n'est plus considéré comme un projet, et le joueur peut donc entamer un nouveau projet dans cette catégorie lorsqu'il recevra d'autres cartes scénarios.



Exemple : Bill reçoit la carte Tom Strong. Il doit immédiatement terminer avec cette carte l'un de ses deux projets, soit son projet de trois cartes de film d'horreur, soit son projet d'une carte de film d'action. Il décide de placer Tom Strong avec son film d'horreur. Bill a donc maintenant un film d'horreur terminé composé de trois cartes scénario et de la star Tom Strong. Il les met de côté pour indiquer que ce film est terminé.

Les cartes étant reçues et attribuées **une à une**, il se peut qu'un joueur reçoive une carte Star alors qu'il n'a

pas de projet en cours. Dans ce cas, la star est sans valeur et est immédiatement défaussée. Notez bien qu'un joueur qui reçoit une carte star **doit**, s'il le peut, l'attribuer à l'un de ses projets, même s'il préférerait ne pas le faire. Le monde du cinéma est sans pitié.

MANCHE SUIVANTE

Après que toutes les cartes ont été données aux joueurs et attribuées par ceux-ci à leurs différents projets, les joueurs récupèrent leurs jetons et on place les cartes pour la manche suivante.

Le premier joueur de chaque manche est le joueur à gauche de celui qui avait débuté la manche précédente. Ainsi, chacun est premier joueur une fois dans la partie.

FIN DU JEU

Après la fin de la dernière manche, on détermine le vainqueur en calculant le score de chaque joueur selon la procédure ci-dessous. Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte.

1) Cartes Superproduction

Chaque carte rapporte 2 points au joueur.

2) Films terminés

Chaque film terminé rapporte au joueur un nombre de points égal au produit du nombre de cartes scénario par le nombre d'étoiles sur la carte star.



Palmes et Oscars : Ce symbole sur une carte scénario signifie que cette carte compte comme deux cartes dans le calcul du score d'un film.

3) Projet le plus ambitieux

Chaque joueur marque également 1 point par carte dans son projet en cours comptant le plus grand nombre de cartes (les palmes et oscars comptant pour deux cartes). En cas d'égalité entre deux projets, le joueur ne marque de points pour aucun d'entre eux.

Égalités

En cas d'égalité entre deux joueurs pour la première place, le vainqueur est celui des deux qui a le film terminé de plus grande valeur.

VARIANTES

Les joueurs souhaitant un jeu plus complexe peuvent utiliser la règle suivante : À la fin de la partie, la valeur de chaque film terminé est multipliée par le nombre de cartes scénario de cette catégorie qui ont été rejetées sans être utilisées à la fin des différentes manches.

Dans le prototype original du jeu, les cartes de chaque colonne étaient prises à la fin de chaque manche en commençant par la carte du bas, et non par celle du haut. Cela ne change sans doute pas grand chose au jeu, mais vous pouvez essayer aussi et choisir ce que vous préférez.



Un jeu de Michael Schacht et Bruno Faidutti
Publié par Fantasy Flight Games