

Une fois que tous les joueurs ont posé leur question, le scénariste donne le jeton stylo au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le nouveau scénariste commence le quatrième épisode. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin du cinquième épisode.

Fin de la saison ! (après l'épisode 5)

A la fin du cinquième épisode, le scénariste commence le second quiz. Chacun son tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre cette fois, les joueurs vont poser une question sur ce qui s'est passé depuis le début de la série au joueur à leur droite. Les autres règles du quiz ne changent pas. Quand tous les joueurs ont posé leur question, la partie est finie.

Règles à 3 joueurs :

Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur pose deux questions au lieu d'une seule.

Exemples de questions que vous pouvez poser à propos de l'épisode ci-dessus :

- « Avec quelle arme Annie a-t-elle été tuée ? »
- « Quel jour le mariage a-t-il été célébré ? »
- « Quelle est la couleur du cercueil ? »
- « De quelle époque l'église date-t-elle ? »



Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. Il est sacré meilleur scénariste ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Voici quelques conseils pour vous aider lors de vos premières parties :

- N'hésitez pas à faire simple : ce n'est pas grave si la série ne raconte pas vraiment une histoire.
- TV Show est avant tout un jeu de mémoire, le plus important est de donner des détails précis et de les retenir.
- Les images ne sont qu'un prétexte. N'hésitez pas à prendre des libertés pour ajouter des détails.
- Si vous n'êtes pas inspiré par une carte, racontez juste les trois détails. Pour vous aider, prenez les habitudes suivantes :
  - nommez toujours un personnage ou un lieu que vous ajoutez.
  - donnez toujours une date, un horaire et une localisation à un événement.
  - n'hésitez pas à ajouter des objets et à les décrire (couleur, poids, forme, etc.)
  - racontez simplement ce que vous voyez sur la carte.
- En cas de désaccord sur une réponse lors des quiz, fiez-vous à l'avis de la majorité des joueurs.



Remerciements : KYF Edition tient à remercier Liesbeth Bos et Gabriel Gérard pour leur aide à la rédaction des règles. Un grand merci aux amis, aux joueurs et aux boutiques que nous avons rencontrés entre Cannes, Paris et Strasbourg. Leur accueil, leur bienveillance ainsi que leurs avis et conseils avisés nous ont été très précieux. Merci à la "Team Asmo" pour son soutien. Et un merci tout particulier à Benoît Forget parce que ... Quand même.

NICOLAS NORMANDON'S

# TV SHOW



NE REGARDEZ PLUS DE SÉRIES TÉLÉ, CRÉEZ-LES !

Vous êtes scénaristes et vous allez créer ensemble la nouvelle série à succès. Pour être sacré meilleur scénariste, vous devrez en connaître les moindres détails par cœur...



30 cartes **personnage**



30 cartes **lieu**



30 cartes **événement**



10 cartes **thème**



30 jetons **1 point**



10 jetons **3 points**



3 jetons **détail**



1 jeton **stylo**



**Tv Show est un jeu de mémoire où les joueurs créent ensemble une série télé de cinq épisodes.**

Chaque épisode est constitué de trois cartes : un **personnage**, un **lieu** et un **événement**. A tour de rôle, les joueurs ajoutent une carte à l'épisode en cours et racontent son histoire en donnant **trois détails précis**.

Deux fois dans la partie, le jeu s'interrompt pour une séance de quiz. Chacun pose une question sur les détails de la série. Les joueurs marquent des points s'ils y répondent correctement. Celui qui gagne le plus grand nombre de points remporte la partie.



- 1 -

Formez trois pioches, une par catégorie : **personnage**, **lieu** et **événement**. Les cartes sont placées face cachée.



- 2 -

Mélangez les cartes **thème** et piochez-en deux. Ces deux cartes vous indiquent le sujet de la série. Rangez les cartes **thème** restantes dans la boîte du jeu.

- 3 -

Prenez les deux premières cartes **personnage** de la pioche. Inventez un nom et une histoire à chacun. Puis trouvez un titre à la série et résumez rapidement son intrigue.

Exemple :

Les cartes **thème** sont "super-héros" et "fantastique" : les joueurs vont créer une série fantastique avec... des super-héros. Les personnages sont :  
- Henry Wilson, un pianiste international et un vampire.  
- Héléna Wilson, sa femme, une chasseuse de vampires qui peut devenir invisible.  
Voici le résumé de la série : Héléna est une chasseuse de vampires dotée de super pouvoirs. Elle ignore que son mari est un vampire. Le titre de la série est : « Ma femme veut ma peau ».

Une partie de Tv Show se déroule en cinq épisodes. Chaque épisode est composé de trois cartes, une de chaque catégorie (**personnage**, **lieu** et **événement**).

Le joueur le plus âgé commence le premier épisode. Il prend le jeton **stylo**. Le joueur qui possède ce jeton est le scénariste. C'est lui qui raconte l'histoire.

Le scénariste choisit une des trois catégories (**personnage**, **lieu** ou **événement**) et prend la première carte de la pioche correspondante.

Il la pose sur la table, face visible. Puis il la décrit aux autres joueurs pour raconter l'histoire de son choix. Le plus important est de donner **trois détails précis** à propos de cette carte.

Exemple :

Le scénariste choisit de piocher une carte **événement**. Il raconte aux autres joueurs : « Il s'agit du mariage d'Héléna et d'Henry. Il a été célébré le **23 Avril 2017**, à **Miami**. Il **pleuvait des cordes ce jour-là**. »



Pour s'assurer qu'il n'oublie pas de détails, le scénariste peut prendre en main les trois jetons **détail**. Il en pose un devant lui chaque fois qu'il donne un détail.

Ensuite, le scénariste donne le jeton **stylo** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau scénariste pioche une carte d'une des deux catégories restantes (**personnage** ou **lieu** dans notre exemple). Il la place à côté de la première carte de l'épisode, face visible. Il la décrit aux autres joueurs en donnant à son tour **trois détails**.

Exemple :

Le scénariste choisit de piocher une carte **personnage** :

« C'est la **tante** d'Henry. Elle s'appelle **Annie Johnson**. Elle aussi est un vampire. Pendant le repas, Héléna surprend Annie en train de boire le sang d'un serveur et la tue avec un **couteau à pain**. »



Le scénariste donne le jeton **stylo** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau scénariste pioche une carte de la dernière catégorie disponible (**lieu** dans notre exemple). Il la place à côté des deux autres cartes de l'épisode, face visible. Il la décrit aux autres joueurs en donnant aussi **trois détails**.

Exemple :

Le scénariste doit piocher un **lieu** :

« Le mariage a lieu dans l'**église Saint Benoît**, qui date du **14ème siècle**. Dans la crypte se trouve un **cercueil noir et rouge**. »



L'épisode comprend maintenant trois cartes, une de chaque catégorie (**personnage**, **lieu** et **événement**) : il est terminé. Placez de côté les trois cartes qui le composent, face visible. Le scénariste donne le jeton **stylo** au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau scénariste commence le deuxième épisode. Le jeu se poursuit ainsi, jusqu'à la fin du troisième épisode.

A la fin du troisième épisode, la série est interrompue par un **quiz** : les joueurs se posent des questions sur tous les détails de la série.

Premier quiz (après l'épisode 3)

Le troisième épisode est terminé. Le scénariste commence le quiz. Chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont poser une question sur ce qui s'est passé depuis le début de la série à leur voisin de **gauche**.

- s'il donne la bonne réponse, il marque des points. Le joueur qui a posé la question gagne le même nombre de points.
  - s'il ne connaît pas la réponse ou se trompe, le joueur à sa gauche doit répondre à la même question et ainsi de suite.
  - le nombre de points marqué correspond au nombre de joueurs interrogés. Un point s'il est le premier interrogé, deux s'il est le deuxième etc.
  - si personne ne répond à la question, personne ne marque de point.
- Dès que la bonne réponse a été donnée ou si tous les joueurs se sont trompés, on passe à la question suivante.

Exemple :

Gwen a terminé le troisième épisode. C'est donc à elle de commencer le quiz. Elle pose une question à Ben. Ben se trompe. C'est à Pierò de répondre. Il donne la bonne réponse et gagne deux points. Gwen marque deux points également. C'est alors à Ben de poser une question à Pierò et ainsi de suite... Quand tous les joueurs ont posé une question, le quiz est fini et le jeu reprend son cours.

