

Top oder Flop – Règles



Top oder Flop – Règles

Un jeu de gestion de mauvais films de Martin Schlegel pour deux à cinq joueurs à partir de 10 ans

En tant qu'acteur de poids dans le business du film, vous investissez votre influence dans le succès du prochain hit - mais également dans les échecs de vos concurrents.

Vous assurez votre succès par le bluff, la tactique et la coopération. Car à la fin de la partie, le gagnant ne sera pas celui qui a fait le plus de films, mais celui qui peut réclamer le succès pour lui-même. Et ceci peut encore changer longtemps après que la dernière scène d'un film a été mise en boîte...

Composants



But du jeu

A la fin de la partie les joueurs obtiennent des points de victoire (PV) pour les films où ils ont une majorité de points d'influence. Le nombre de PV dépendra de la qualité des films.
Le joueur qui gagne le plus de PV peut s'appeler lui-même un nabab des films... jusqu'au début de la prochaine partie.

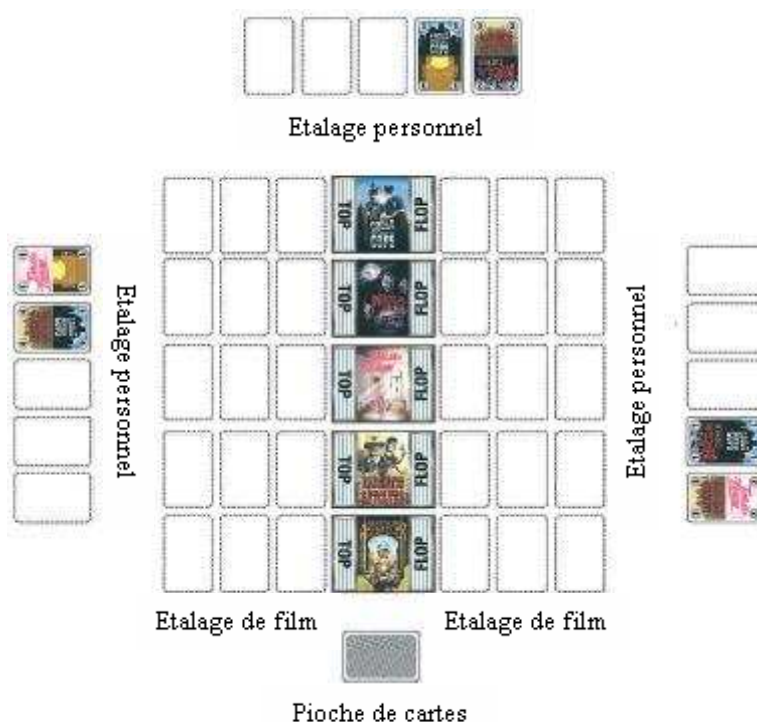
Mise en place

Mettez les cinq affiches de films au milieu de la table. Laissez assez d'espace à gauche et à droite pour trois rangées des cartes qui seront placées là pendant la partie (l'"étalage de film"). En plus, il doit y avoir assez de place libre devant chaque joueur pour son étalage personnel.

Les cartes influence et les cartes changement sont mélangées ensemble. Chaque joueur reçoit huit cartes et le reste est placé proche de tous les joueurs comme pioche. En plus, les joueurs reçoivent deux marqueurs s'il y a deux ou trois joueurs, ou un marqueur s'il y a quatre ou cinq joueurs.

Celui qui a été à la première d'un film le plus récemment devient premier joueur. En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une de ses cartes d'influence face visible devant lui dans son étalage personnel. La plupart des cartes influence montrent deux films, ainsi chaque joueur décide pour quel film il positionne l'influence en plaçant la carte dans la direction appropriée de son choix vers le milieu de la table. Puis dans un second tour, une carte d'influence supplémentaire est jouée pour un film différent. A la fin de ceci chaque joueur a six cartes en main, deux cartes face visible devant lui et un ou deux marqueurs.

Top oder Flop – Règles



Tour de jeu

En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut, à son tour :

- jouer une carte influence
- jouer une carte changement
- jouez un marqueur

Puis le joueur suivant joue une carte.

Le jeu d'une carte dans votre étalage personnel affecte l'influence que vous avez sur ce film et peut vous apporter des PV à la fin de la partie. Jouer une carte dans l'étalage d'un film influence la valeur que ce film aura à la fin de la partie (ceux qui bénéficient ou souffrent de ceci est décidé par l'étalage personnel des joueurs).

Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes dans les étalages personnels des autres joueurs.

Jouer des cartes influence

Une carte influence peut être placée dans votre propre étalage personnel ou dans l'étalage d'un film. Si elle est placée dans l'étalage d'un film, le joueur pioche une nouvelle carte. Mais si elle est placée dans l'étalage personnel, aucune nouvelle carte n'est piochée et le joueur a une carte de moins dans sa main pour le reste de la partie.

Chaque carte influence doit correspondre au film pour lequel elle est jouée (c'est-à-dire que le nom du film pour lequel la carte est jouée doit être sur la carte). Dans la plupart des cas, le joueur a deux options et la carte sera jouée de sorte qu'elle montre le titre du film approprié.

La première carte influence placée pour chaque film dans l'étalage personnel est jouée face visible (on peut placer des cartes influence pour chacun des cinq films dans son étalage personnel), de sorte que tous les joueurs puissent la voir. Toutes les cartes influence additionnelles jouées sur le même film sont placées face cachée (de sorte qu'elles couvrent la moitié inférieure de la première carte, laissant le titre de film visible aux autres joueurs).

Top oder Flop – Règles

Si une carte d'influence est jouée dans l'étalage d'un film, elle augmente la valeur du film du nombre de points montrés sur la carte si elle est placée du côté "TOP". Elle diminue la valeur du film si elle est placée du côté "FLOP" (la valeur d'un film peut devenir négative à cause de ça).

Un maximum de trois cartes peut être placé de chaque côté d'un film. Cependant, des cartes peuvent être remplacées à condition que la valeur de la nouvelle carte soit plus haute que celle de la plus basse des trois cartes déjà de ce côté du film dans l'étalage du film. La plus basse carte (au choix du joueur si plus d'une carte a la valeur la plus basse) est remplacée par la nouvelle carte et la carte remplacée est ajoutée à l'étalage personnel du joueur. La carte remplacée peut être ajoutée à un film que le joueur a déjà dans son étalage personnel ou la première carte pour un film pour lequel le joueur n'a encore aucune influence. Si la carte montre deux titres de film, le joueur peut décider lequel utiliser. Et le joueur pioche une nouvelle carte ! (aucune nouvelle carte n'est piochée uniquement si une carte est jouée directement de la main du joueur dans son étalage personnel - comme petite compensation, la valeur d'une carte jouée directement de la main d'un joueur demeure inconnue des autres joueurs.)

Jouer des cartes changement

Une carte changement peut être jouée dans l'étalage d'un film ou dans l'étalage personnel.

Placée dans l'étalage personnel, elle augmente ou diminue l'influence sur un film (avoir de l'influence négative sur un film à valeur négative est sensé). Comme les cartes influence, les cartes changement sont placées face cachée sur les cartes influence déjà dans son étalage personnel, couvrant la moitié inférieure de la première carte. Les cartes changement peuvent seulement être jouées sur un film pour lequel le joueur a déjà joué au moins une carte influence.

Si une carte changement est jouée sur l'étalage d'un film, l'action appropriée est exécutée et la carte changement est défaussée.



Déplacez n'importe quelle carte influence du TOP au FLOP : La carte de plus basse valeur du côté TOP de n'importe quel film dans l'étalage d'un film est déplacée vers le côté FLOP de ce film ou vers le côté FLOP de l'autre film montré sur la carte.



Déplacez n'importe quelle carte d'influence du FLOP au TOP : La carte de plus basse valeur du côté FLOP de n'importe quel film dans l'étalage d'un film est déplacée vers le côté TOP de ce film ou vers le côté TOP de l'autre film montré sur la carte.



Déplacez une carte d'influence : La plus basse carte de n'importe quel côté de n'importe quel film est déplacée vers n'importe quel autre case dans l'étalage d'un des films montré sur la carte).

Si la carte déplacée devait être la quatrième du côté d'un film, elle remplace une carte avec les mêmes règles que ci-dessus : Elle doit avoir une valeur plus élevée que la plus basse carte influence déjà là qui est remplacée par la nouvelle carte et la carte remplacée est placée dans l'étalage personnel du joueur.

Top oder Flop – Règles

Jouer des marqueurs

Les marqueurs ne peuvent être joués que dans l'étalage des films. Ils sont placés du côté TOP ou du côté FLOP d'un film. Les icônes montrés des deux côtés d'un marqueur ont différentes significations :



Le côté "times two [deux fois]" double la valeur de toutes les cartes se trouvant de ce côté du film (TOP ou FLOP).



Le côté "stop [arrêt]" signifie qu'on ne permet plus aucun changement de ce côté du film (TOP ou FLOP).

Les cartes du côté d'un film possédant un marqueur "times two [deux fois]" peuvent toujours être déplacées ou remplacées (mais le marqueur reste là). Mais le quadruplement de la valeur n'est pas possible, ainsi un deuxième marqueur "times two [deux fois]" ne peut pas être joué du même côté d'un film. Il est cependant possible de jouer un marqueur "times two [deux fois]" de l'autre côté du même film ou de jouer un marqueur "stop [arrêt]" à côté d'un marqueur "times two [deux fois]" se trouvant déjà d'un côté d'un film.

Les marqueurs ne peuvent pas être déplacés même par des cartes changement.

Si un joueur a placé un marqueur, il pioche une carte et finit son tour avec une carte de plus en main.

Finir des films

Un film est terminé quand une des conditions suivantes est réalisée :

- Il y a trois cartes des deux côtés du film (3 du côté TOP, 3 du côté FLOP)
- Il y a un marqueur "stop [arrêt]" des deux côtés du film
- Un côté a trois cartes et l'autre un marqueur "stop [arrêt]"

Le film est retourné au côté "Last Take [Dernière prise]". Aucune carte ou marqueur additionnel ne peut plus être placé sur ce film dans l'étalage du film, et les cartes de ce film ne peuvent plus être changées. Les joueurs peuvent cependant toujours placer des cartes pour ce film dans leur propre étalage personnel.



Exemple

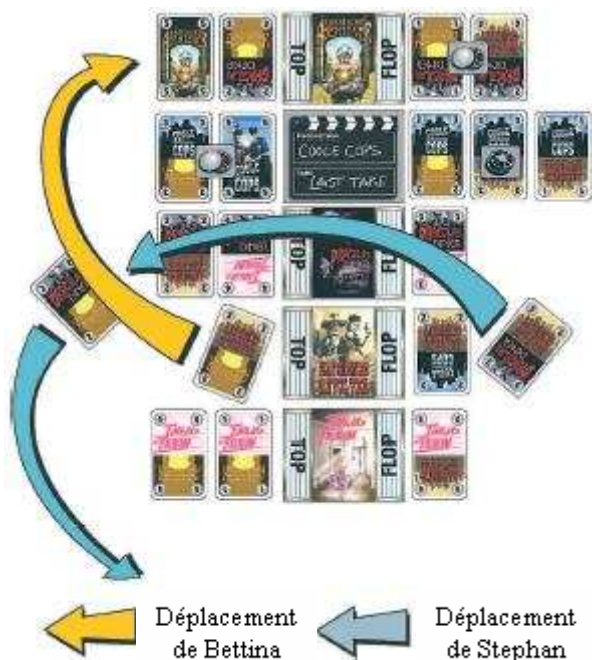
Bettina veut terminer "Arabische Abenteuer" et joue une carte changement "déplacer une carte influence". Naturellement elle voudrait déplacer le quatre de "Tanjas Traum" vers "Arabische Abenteuer" mais cela n'est pas autorisé - elle devrait prendre le "un" du côté TOP (toujours la plus basse carte). Le côté FLOP contient également un quatre mais elle ne peut pas le déplacer vers "Arabische Abenteuer" (la carte peut seulement être déplacée vers "Tanjas Traum" ou vers "Rauchende Revolver", les deux films indiqués sur la carte). Elle décide de prendre le trois du côté TOP de "Rauchende Revolver" car il montre le titre film adéquat de l'autre côté. Ceci termine "Arabische Abenteuer" car il y a trois cartes du côté TOP et le côté FLOP possède un marqueur stop [arrêt]. Le film est retourné pour montrer le côté de "Last Take [Dernière prise]" et aucun changement ultérieur ne peut lui être apporté.

Stephan veut obtenir de l'influence sur "Arabische Abenteuer" qui est terminé avec succès (la valeur du film est maintenant connue) et joue une carte changement "déplacer n'importe quelle carte influence du FLOP vers le TOP". Il déplace le trois du côté FLOP de "Rauchende Revolver" vers le côté TOP de "Draculas Diner". Comme cette carte est plus forte que les plus basses cartes qui s'y trouvent, il peut remplacer l'une ou l'autre des

Top oder Flop – Règles

deux cartes "deux". Il décide de prendre celle avec "Arabische Abenteuer" comme deuxième titre et la place dans son étalage personnel. Comme il n'a pas encore d'influence sur "Arabische Abenteuer", il la place face visible.

Manuel pense qu'il pourrait bien faire avec "Draculas Diner" pendant que Bettina et Stephan sont en compétition pour "Arabische Abenteuer" et joue une carte de cinq points pour "Draculas Diner" dans son étalage personnel. Il ne pioche pas de nouvelle carte.



Fin de la partie

La partie se termine dès que le dernier film est terminé ou si un joueur n'a plus aucune carte ni aucun marqueur. Le tour de jeu n'est pas terminé, la partie d'arrête immédiatement.

Chaque joueur qui a toujours des cartes en main ou des marqueurs devant lui marque deux PV pour chaque carte et chaque marqueur.

Les films sont alors évalués. Pour chaque film, les valeurs des cartes du côté TOP sont ajoutées (et doublées si un marqueur "times two [deux fois]" est présent). Faites de même chose pour le côté FLOP et soustrayez la valeur de la valeur "TOP". Le résultat est la valeur du film (qui peut être négative). Chaque joueur montre son influence sur le film.

Le joueur avec le plus d'influence sur ce film marque la pleine valeur du film en PV; le joueur avec la deuxième influence marque la moitié de la valeur du film (arrondi par excès) en PV.

En cas d'égalité, les PV sont partagés. Si deux joueurs sont deuxièmes ex-aequo, ils marquent tous les deux le quart de la valeur de film. Si deux joueurs partagent la première place, la valeur pleine et sa moitié sont ajoutées et divisées par deux (les autres joueurs ne marquent rien). Les fractions sont toujours arrondies à l'avantage des joueurs. Une fois que tous les films sont évalués, les joueurs totalisent leurs PV. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

Top oder Flop – Règles

Exemple

Stephan joue sa dernière carte. Comme il n'a plus non plus aucun marqueur, la partie se termine immédiatement. Bettina a toujours un marqueur et marque deux PV pour lui, Manuel a encore deux cartes en main et marque quatre PV.

"Coole Cops" est évaluée. Du côté TOP il y a un trois, un cinq et un marqueur stop [arrêt] - total huit points. Du côté FLOP il y a un deux, un trois, un et un marqueur "times two [deux fois]", ce qui fait douze (2x6). Ceci signifie que le film a une valeur de moins quatre points – on peut vraiment appeler ce film un FLOP !

Bettina n'a pas joué de carte influence sur "Coole Cops", elle a ainsi une influence zéro sur ce film. Stephan et Manuel ont tous les deux une carte influence sur "Coole Cops" avec deux points dans leur étalage personnel. Manuel avait également joué une deuxième carte qu'il révèle maintenant : une carte moins 3 (-3) ! Il a ainsi une influence de moins - (-1) sur "Coole Cops" et Stephan marque moins quatre (-4) PV. Et les moins deux (-2) PV pour la deuxième place vont à Bettina car d'influence zéro (0) est plus élevé que influence moins un (-1) !

Ensuite, "Arabische Abenteurer" est évalué. Le film a une valeur de sept points. Bettina et Stephan ont tous les deux quatre points d'influence et Manuel seulement trois. Ainsi, Bettina et Stephan marquent tous les deux six PV ($7 + 4 (3.5 \text{ arrondi par excès}) = 11$, et $11/2 = 5.5$, arrondi à 6) et Manuel rien.

Les films restants sont évalués chacun leur tour, les PV sont ajoutés sur la feuille et le gagnant est déterminé.



© 2006 Argentum Verlag * Brabanter Straße 55 * 50672 Köln
Author: Martin Schlegel * Design: Dennis Lohausen
www.argentum-verlag.de

