

CINE-SCRABBLE LES REGLES

MATÉRIEL

- 8 cartes "Introduction"
- 12 cartes « The end »
- 12 cartes "sons et dialogues"
- 54 cartes « plan »

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 7 joueurs en mode « solo » ou 4 à 28 joueurs en mode « équipes » (de 2 à 4 joueurs par équipe).

OBJECTIFS

L'objectif pour chaque joueur ou équipe est de **remporter un badge** (badge ou récompense à inventer par l'animateur) dans au moins une des catégories suivantes :

- Le badge de la plus longue histoire
- Le badge de l'histoire la plus cohérente
- Le badge de la meilleure chute

Vous êtes évidemment libre d'inventer de nouvelles catégories (l'histoire la plus émouvante, la plus drôle, la mieux rythmée...)

Un autre objectif demeure, pour l'ensemble des joueurs, de **concevoir collectivement des histoires cohérentes et intéressantes en posant sur le plateau des séries de cartes photogrammes et sons/dialogues qui forment une séquence narrative ou poétique.**



PRINCIPE

Il n'y a pas de plateau physiquement représenté, les cartes sont posées sur la table les unes à côté des autres, en ligne horizontale ou verticale.

A noter qu'il faut prévoir une très grande surface de jeu, en rassemblant plusieurs tables par exemple dans le cas d'une salle de classe.

A part pour le premier joueur - qui peut effectuer une pose libre (le plus jeune joueur commence puis chacun son tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre), chaque joueur ou équipe pose à son tour autant de cartes qu'il le souhaite en se rattachant, comme au Scrabble, aux cartes déjà posées et en construisant des séquences en lignes droites, **verticalement ou horizontalement, qui se lisent **de gauche à droite ou du haut vers le bas**.**

Le joueur peut continuer avec ses cartes une séquence déjà commencée ou créer un nouvel embranchement avec une nouvelle histoire à partir d'une carte déjà en place.

ATTENTION : Une séquence commence TOUJOURS par une carte « Introduction ».

On ne peut pas créer de nouvelles lignes/séries sans carte « Introduction » et on ne peut pas mettre de cartes avant une carte « Introduction ». **La carte « Introduction » peut être posée quand on veut, mais elle ne peut intervenir que pour initier une nouvelle séquence.** Elle est nécessairement la première carte d'une séquence.



Cas particulier : Dans certains cas (comme sur l'illustration ci-dessus), vous serez amenés à poser une carte devant une carte « Introduction » en continuant une série sur une autre ligne. En ce cas, on considère exceptionnellement qu'il n'existe aucun raccord entre cette carte et le début de l'autre série.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de la partie chaque joueur ou équipe pioche au hasard :

- 1 carte « Introduction » (8 différentes)
- 1 carte « The End » (12 typos différentes)
- 1 carte « Sons et dialogues » (12 différentes)
- 4 cartes « Plan » (54 différentes)



1°) Chaque joueur ou équipe joue tour à tour en posant autant de cartes que possible.

Lorsque c'est son tour, un joueur peut poser autant de cartes qu'il le souhaite, dans la limite des cartes en sa main (**sauf THE END lors de son premier tour**).



En posant ses cartes il doit énumérer oralement ce que l'enchaînement des plans racontent pour un spectateur. Le joueur (ou l'équipe) peut également **passer son tour pour piocher 2 cartes dans l'une des pioches « Plan » et/ou « Sons et dialogues »**. Lorsqu'il n'y a plus aucune pioche, le joueur doit poser sa dernière carte THE END.

2°) On continue la partie jusqu'à ce qu'une équipe ou un joueur ait posé sa carte « The End » : les autres joueurs n'ont alors plus qu'un tour à jouer.

Les joueurs ne sont pas obligés de poser toutes leurs cartes mais doivent poser leur carte THE END lors de leur dernier tour pour pouvoir remporter une des séries.

ATTENTION : Chaque joueur ou équipe ne piochant qu'une carte THE END et INTRODUCTION en début de partie, il/elle ne pourra initier qu'une seule séquence et ne terminer qu'une seule séquence (la même ou une autre) dans le temps d'une partie.

Le nombre de tours varie selon le nombre et le comportement des joueurs. Le jeu peut très bien ne durer que 2 à 3 tours. Il faut donc veiller à être très efficace lors de la pose de ces cartes.

CONCLUSION

Quand tous les joueurs ont posé leur carte THE END, le jeu est terminé.

Quand un joueur a posé sa carte THE END il a terminé de jouer et doit attendre que les autres joueurs aient terminé pour connaître le score.

ATTENTION : Il est interdit de poser la carte THE END au premier tour mais cela est possible dès le second.



Le crédit d'une série appartient au joueur ou à l'équipe qui la conclut avec sa carte THE END.

Autrement dit, une équipe ou un joueur peut remporter une histoire initiée ou complétée par un autre joueur simplement en concluant avec sa carte THE END lorsque cela est son tour.

Ainsi, **le joueur ou l'équipe qui reçoit en récompense le badge de « l'histoire la plus longue » est celui/celle qui comptabilise le plus de cartes entre une carte introduction et sa carte THE END, même si ce joueur ou cette équipe n'a posé aucune autre carte de la série !**

Comme dans l'industrie du cinéma, un auteur peut se faire voler son oeuvre au dernier moment...