

LIVRET DE RÈGLES



PHOTOSHOOT

PHOTOSHOOT

Votre équipe de photographes a été recrutée pour réaliser une séance photo d'un groupe de personnalités. Mais leur temps est précieux et ces personnalités ne se laissent pas placer si facilement !

Soyez les plus rapides et les plus rigoureux pour devenir la meilleure équipe Photographe.

À tour de rôle, deux équipes devront réaliser le maximum d'Objectifs Photo en un temps limité. Tous les joueurs d'une équipe devront, chacun leur tour et sans se concerter, permuter les tuiles Personnage. Ils devront, au fil du jeu, respecter les contraintes imposées par les personnalités, sous le regard intransigent de l'équipe adverse.

MATÉRIEL

- 9 tuiles Personnage recto-verso
- 10 cartes Effet bleu
- 4 cartes Effet orange
- 50 cartes Objectif Photo
- 2 pions
- 1 plateau de score
- 1 sablier bicolore
- 10 jetons Appareil Photo



MISE EN PLACE

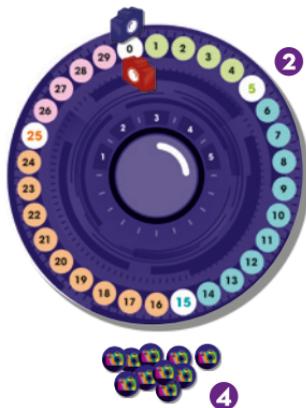
- 1 Placez aléatoirement les 9 tuiles Personnage avec le cadre blanc face visible en formant un carré de 3 par 3.
- 2 Placez le plateau de score à côté et positionnez les 2 pions sur la case 0.
- 3 Mélangez les cartes Effet bleu et formez une pile face cachée. Faites de même avec les cartes Effet orange. Placez les piles près du plateau de score.
- 4 Placez les jetons Appareil photo en dessous du plateau de score.
- 5 Placez la pile des cartes Objectif Photo face cachée et le sablier à côté des tuiles Personnage à portée des joueurs.

6 Pour une partie de 4 à 6 joueurs, répartissez-vous en 2 équipes, aussi équitablement que possible (ce n'est pas gênant de jouer à 2 contre 3).

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, les joueurs jouent tous ensemble (voir page 12 Variante coopérative)



3



1



5



// DÉROULEMENT DU JEU //

(de 4 à 6 joueurs)

Les deux équipes s'affrontent au cours de plusieurs manches jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 25 points et déclenche la fin de partie.

Désignez l'équipe qui va commencer : elle est l'équipe Photographe pour la première manche. Les joueurs de l'équipe se placent face aux tuiles Personnage.

L'autre équipe sera l'équipe Contrôle, chargée de vérifier que l'équipe Photographe ne commet pas d'erreur.

Les équipes changent de rôle à chaque manche.

L'ÉQUIPE PHOTOGRAPHE

Le but de l'équipe Photographe est de valider le plus d'Objectifs Photo en un sablier d'1 min30. Pour cela, les joueurs de l'équipe jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, sans se concerter.

À son tour, un joueur effectue l'une des 2 actions suivantes :

Permuter deux personnages OU crier « Photo ! » pour valider un Objectif Photo.

1 Permuter deux personnages

Le joueur peut :

→ **Permuter deux personnages adjacents** (au-dessus, en-dessous, à côté, mais pas en diagonale).

Ou

→ **Permuter deux copines**, peu importe leur place initiale.

Lors de cette action, les joueurs devront toujours respecter les effets des cartes piochées au cours de la partie (voir page 7 Ajout d'Effets).

LES 3 COPINES



Olivia l'écureuil



Chloé la lapine



Alice la marmotte

Les trois copines se fauillent partout et échangent de place à tout va ! Elles sont facilement reconnaissables grâce à leur fond bleu.

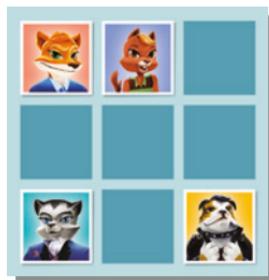


2 Crier « Photo ! » pour valider un Objectif Photo quand les tuiles Personnage sont bien disposées puis **révéler un nouvel Objectif Photo.**

Les joueurs n'ont pas le droit de se concerter. Il est donc strictement interdit de communiquer entre membres d'une équipe sur les actions à faire.

C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du sablier.

EXEMPLE



ÉTAPE 1

Imaginons l'enchaînement pour réaliser l'Objectif Photo ci-dessus.

Le 1^{er} joueur permute Edgar la marmotte et Alice la marmotte de façon classique.



ÉTAPE 2

ÉTAPE 3

Le 2^{ème} joueur permute Alice la marmotte et Olivia l'écureuil car elles sont copines et n'ont pas besoin d'être adjacentes.

Tous les personnages sont placés comme sur l'Objectif Photo, le joueur suivant crie « Photo ! » et révèle un nouvel Objectif Photo. C'est ensuite au joueur suivant de faire la prochaine permutation, et ainsi de suite.



L'ÉQUIPE CONTRÔLE

L'équipe Contrôle vérifie la bonne application des effets par l'équipe Photographe (voir page 8 Détail des Effets).

Pour faciliter la gestion du temps, veillez à ce que la couleur de l'équipe Photographe soit toujours en haut du sablier une fois retourné.

EST CONSIDÉRÉ COMME UNE ERREUR DE JEU :

- Oublier d'appliquer un effet ;
- Dire « Photo » alors que tous les personnages ne sont pas bien placés ;
- Jouer alors que ce n'est pas son tour ;
- Parler des actions à faire en cours de jeu.

N'EST PAS CONSIDÉRÉ COMME UNE ERREUR :

- Si le joueur s'arrête avant d'avoir fait l'erreur ;
- Si le joueur corrige son erreur avant que l'équipe Contrôle n'ait dit quelque chose.

Si une erreur n'a pas été remarquée par l'équipe Contrôle et l'équipe Photographe a déjà fait une ou plusieurs permutations de plus, l'erreur n'est pas prise en compte et la manche continue normalement.

L'équipe Contrôle décide du degré de sévérité, tout en gardant en tête qu'elle devient l'équipe Photographe à la manche d'après ! **Œil pour œil, dent pour dent !**

L'équipe Contrôle gère le sablier et le retourne en début de manche.

Si une erreur est suspectée, l'équipe Contrôle arrête le sablier et montre l'erreur à l'équipe Photographe :

→ **S'il y a erreur** alors l'action est annulée et l'équipe Contrôle gagne 1 jeton Appareil Photo 📷.

→ **S'il n'y a pas erreur**, l'action est validée et l'équipe Photographe gagne 1 jeton Appareil Photo 📷.

Les points gagnés seront comptabilisés en fin de manche.

Ensuite, l'équipe Contrôle relance le sablier.

FIN DE MANCHE ET DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin du sablier, les deux équipes comptent leurs points.

L'équipe Photographe marque :

- 2 points par Objectif Photo validé ;
- 1 point par jeton Appareil Photo.

L'équipe Contrôle marque :

- 1 point par jeton Appareil Photo.

Avancez le pion de chaque équipe sur le plateau de score. Les deux équipes échangent de rôle et une nouvelle manche peut commencer.



/// AJOUT D'EFFETS ///

Au cours du jeu, les équipes vont piocher des cartes Effet associées aux tuiles Personnage et devront les appliquer pendant leurs manches Photographie. L'équipe Contrôle y veillera.

Plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles, indiquant quel type de cartes piocher et à quel moment.

Selon les niveaux, les cartes Effet pourront être piochées :

- en début de partie
- à partir de 5 points
- à partir de 15 points.

PRÉCISIONS

- Les cartes Effet ne se piochent pas pendant une manche mais à la fin de celle-ci quand une équipe a dépassé le seuil de 5 ou 15 points.
- L'effet ne s'applique qu'à l'équipe qui a pioché la carte Effet. Ainsi, les équipes jouent avec des effets différents.
- Une équipe peut dépasser le seuil de 5 ou 15 points pendant le tour de l'équipe adverse. Elle piochera donc une carte Effet avant de débiter sa manche Photographie.

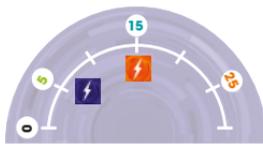
/// NIVEAUX DE DIFFICULTÉ ///

Pour une première partie, il est conseillé de commencer par le niveau de base pour se familiariser avec le jeu.

Quand les équipes le souhaitent, elles peuvent passer au niveau supérieur pour augmenter le niveau de difficulté.

Niveau de base

Les deux équipes procèdent de la même manière :



À la fin d'une manche, quand une équipe a atteint au moins 5 points de victoire, elle pioche une carte Effet bleu.

Désormais, cette équipe devra appliquer l'effet indiqué sur la carte lors de toutes ses prochaines manches Photographie.

Au début de chaque manche, elle devra retourner la tuile Personnage côté cadre noir visible pour se souvenir que cette tuile a un effet particulier.

À la fin d'une manche, lorsqu'une équipe a atteint au moins 15 points, elle pioche une carte Effet orange et procède de la même manière. L'équipe devra appliquer les deux effets lors de ses prochaines manches Photographie et ce jusqu'à la fin de partie.

Les autres niveaux se déroulent de la même façon selon les configurations suivantes :



La liste des niveaux est non-exhaustive !
Faites-vous plaisir !

/// DETAIL DES EFFETS ///

Chaque personnalité a son petit caractère et dispose d'un ou deux effets que l'équipe Photographe devra appliquer, si elle a pioché les cartes Effet correspondantes.

LES CARTES EFFET BLEU



Max, le chien

Malgré ses airs de mauvais garçon, Max a un cœur tendre et un grand besoin de reconnaissance.

1. Chaque fois que Max est déplacé, le joueur suivant doit caresser sa tuile avant de jouer.
2. En déplaçant Max, le joueur actif doit dire « Tout doux le chien ! »



Olivia, l'écureuil

Olivia est une vraie boute-en-train, toujours là pour défendre l'atmosphère avec une bonne blague.

1. Avant de déplacer Olivia, le joueur actif doit taper dans la main du joueur après lui.
2. Avant de déplacer Olivia, le joueur actif doit l'applaudir.



Alice, la marmotte

Grande fêtarde, Alice a trop fait la fête cette nuit et manque cruellement de sommeil aujourd'hui.

1. En déplaçant Alice, sa tuile doit être en permanence en contact avec la table.
2. Avant de déplacer Alice, le joueur actif doit secouer son voisin pour le réveiller.



Pam, la girafe

Pam est toujours pleine d'énergie pour motiver les troupes. Les ambiances de stade, ça la connaît !

1. Lorsque Pam est déplacée, les joueurs de l'équipe doivent réaliser une Ola.
2. En déplaçant Pam, le joueur actif doit demander « Eh ! je suis bien dans le cadre ? »



Edgar, le singe

Edgar est le plus sérieux de tous, mais avec son grand âge, il est souvent un peu ringard.

1. En déplaçant Edgar, le joueur actif doit sourire en disant « Ouistiti ».
 2. En déplaçant Edgar, le joueur actif doit demander « Tout le monde est prêt ? »
- Toute l'équipe doit lui répondre !

LES CARTES EFFET ORANGE



Jo, le rhinocéros

On pourrait prendre Jo pour un gros dur, mais il est juste terriblement maladroit.

Pour se déplacer, Jo ne permute pas mais pousse tous les personnages de sa ligne ou colonne.

NB : Attention ! Il doit toujours pousser un personnage et ne peut pas pousser dans le vide.

Mouvements autorisés



Mouvements interdits





Chloé, la lapine

Chloé a des problèmes d'équilibre avec son oreille cassée.

Chloé ne peut permuter qu'en diagonale. Elle peut toujours échanger de place avec ses deux copines.

NB : Elle peut être poussée par Jo, si les deux effets sont activés en même temps.

Mouvements autorisés



Mouvement interdit



Arthur, le chat

Arthur ne fait pas confiance à Max le chien et préfère garder ses distances.

Aucun déplacement ne doit laisser Arthur et Max côte à côte, mais la diagonale est possible.

NB : Si en début de manche, les deux personnages sont à côté, réalisez un mouvement pour les séparer avant de débiter.

Mouvement autorisé



Mouvement interdit





James, le renard

James est amoureux d'Olivia l'écureuil et la suit partout à la trace.

James et Olivia doivent toujours rester côte à côte (de façon orthogonale ou diagonale).

NB : Si en début de manche, les deux personnages sont séparés plus loin qu'une diagonale, réalisez un mouvement pour les rapprocher avant de débiter.

Mouvements autorisés



Mouvement interdit



FIN DE PARTIE

Lorsqu'une équipe atteint au moins 25 points, elle déclenche la fin de partie.

La partie continue jusqu'à ce que les deux équipes aient joué le même nombre de manches Photographe. **L'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie et le titre de meilleure équipe Photographe.**

Si les deux équipes ont le même nombre de points, il faudra faire une nouvelle partie pour les départager !

Envie de pimenter encore davantage la partie ? N'hésitez pas à passer au niveau supérieur !



// VARIANTE COOPÉRATIVE //

(2 à 3 joueurs)

À 2 ou 3 joueurs, vous ne formez qu'une équipe Photographe et jouez en coopération. Il n'y a pas d'équipe Contrôle.

Les règles du jeu normal s'appliquent, avec les particularités suivantes :

La partie se joue en 5 manches et l'équipe doit atteindre 25 points pour gagner. Le deuxième pion sert de compteur de manches sur le plateau de score.

Si l'un d'entre vous fait une erreur de jeu, l'un des joueurs arrête le sablier :

→ **Si l'erreur est avérée**, les joueurs piochent un jeton Appareil Photo qui comptera comme un point négatif à la fin de la manche.

→ **Si l'erreur n'est pas confirmée**, l'équipe reprend la manche comme si de rien n'était.

À la fin de chaque manche, les joueurs comptent leurs points :

- 2 points par Objectif Photo ;
- -1 point par jeton Appareil Photo.

Les effets se rajoutent comme dans le jeu normal, en commençant, pour le niveau de base, avec

un effet bleu quand l'équipe atteint 5 points et un effet orange quand elle atteint 15 points.

À l'issue de 5 manches, si l'équipe atteint 25 points, elle gagne la partie et peut passer au niveau supérieur.

Si l'équipe n'a pas réussi à atteindre 25 points, elle perd la partie mais peut retenter sa chance !

// VARIANTE FAMILLE //

Pour une expérience de jeu simplifiée pour les plus jeunes, vous pouvez adapter le niveau de base en ne piochant que des cartes Effet bleu.

// CRÉDITS //

Auteurs : Pierrick Libralesso et Renaud Libralesso

Illustrations : Loïc Billiau

Graphisme : Emmanuel Chaspoul et Delphine Lafargue

Développement : Funnyfox



© 2020 Funnyfox, une marque de Hachette Boardgames. Tous droits réservés.
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur



Funnyfoxgames

