

LE FILM
QUI VALAIT
3 milliards



RÈGLES

UNIVERS DU JEU

Chaque année, les studios d'Hollywood donnent leur feu vert pour lancer la production de blockbusters internationaux à partir des scénarios qu'ils reçoivent par dizaines. Les scénaristes, qui travaillent souvent en équipe, espèrent que leur travail passera de l'ombre à la lumière car, en cas de succès, leur fortune est assurée !

Le film qui valait 3 milliards vous fait passer les portes d'un somptueux bureau situé à Hollywood. Après des années de recherche en marketing, les studios savent maintenant comment créer le parfait héros, lui opposer le parfait méchant, et les faire s'affronter selon le schéma classique des films hollywoodiens de ces dernières décennies – du vu et revu, qui garantit pourtant de belles recettes. Pour autant, les studios ont besoin d'idées.

Hollywood a donc invité deux équipes qui devront présenter un projet – le pitch – au producteur. Lors de la réunion, les deux équipes travaillent sur le même film et exposent leurs idées pour les cinq séquences clés du film. Lors de chaque manche, le producteur choisit le pitch qu'il préfère et l'intègre au scénario final. Le pitch non choisi est ignoré, comme s'il n'avait jamais existé.

BUT DU JEU

Deux équipes de scénaristes s'affrontent pour remporter la majorité des 5 manches et ainsi signer un juteux contrat avec les studios.

MATÉRIEL



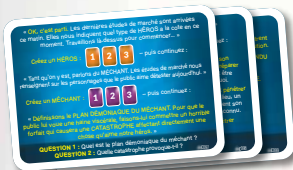
36 cartes
Héros



36 cartes
Méchant



6 cartes
Producteur



5 cartes Pitch
du producteur



1 sablier



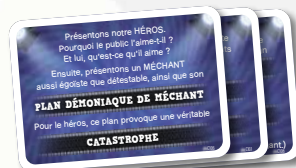
Ce livret de règles



5 cartes Pitch
Équipe verte



5 cartes Pitch
Équipe rouge



5 cartes Pitch
Équipe bleue



4 cartes Tâche
Équipe verte



4 cartes Tâche
Équipe rouge



4 cartes Tâche
Équipe bleue

MISE EN PLACE

1. Choisissez un producteur

Le joueur choisi pour incarner le producteur joue un rôle d'arbitre et de maître de cérémonie. Plus un joueur se montrera extraverti et dynamique, plus il appréciera ce rôle !

2. Choisissez sa personnalité

Le producteur choisit 1 carte qui lui plaît (ou tire au sort) parmi les cartes Producteur. Il va jouer ce personnage pendant toute la partie.

Le recto de la carte est un portrait du producteur : c'est une information publique. Le verso, au contraire, est une liste secrète de ce que vous, en tant que producteur, appréciez particulièrement dans un film. Assurez-vous que les scénaristes ne la voient pas !

3. Faites les équipes

Formez deux équipes : l'équipe rouge et l'équipe verte. Les membres d'une même équipe doivent s'asseoir ensemble.

Si vous voulez jouer à trois équipes, ajoutez l'équipe bleue (par exemple pour une partie à 4 joueurs avec un producteur et trois équipes d'un joueur chacune). Les règles pour une partie à trois équipes restent les mêmes que celles expliquées ici mais, pour des raisons de simplicité, ce livret part du principe que vous jouez en deux équipes.

4. Préparez la zone de jeu

- Séparez les cartes Pitch en trois pioches en fonction des couleurs : une pour l'équipe verte, une pour l'équipe rouge, et une pour le producteur (voir page ci-contre). Chaque pioche doit être ordonnée de 1 à 5, avec la carte 1 sur le dessus.
- Prenez toutes les cartes Héros et Méchant, mélangez chaque paquet séparément, puis placez-les face cachée au milieu de la table.
- Placez les cartes Tâche à proximité.
- Mettez le sablier au centre de la zone de jeu.



5. Définissez un genre

Il existe bien des genres de film mais, pour vos premiers pas à Hollywood, nous vous recommandons de jouer en mode Blockbuster : cela vous permet d'incorporer des éléments de n'importe quel genre à votre pitch. Il est commun de croiser un cow-boy dans un western, un cyborg dans un film de science-fiction et un vampire dans un film d'horreur, mais ce n'est qu'en mode Blockbuster que vous aurez une chance de créer un vampire bionique armé de son fameux revolver magique.

Pour plus tard, quand vous serez devenus des scénaristes avertis, nous vous recommandons de vous limiter à un genre spécifique. Voici les options disponibles :



Blockbuster



Science-fiction



Drame



Western



Action / Aventure



Fantasy



Policier / Thriller



Horreur

COMMENT JOUER

La partie se déroule en 5 manches. À chaque manche, le producteur tire la première carte de sa pioche. Vous avez alors 4 phases à jouer, décrites en détail ci-dessous. Une fois que vous avez résolu la dernière carte Pitch du producteur, le scénario est terminé : l'équipe ayant le plus de points l'emporte.

1. Briefing

La première phase de chaque manche est le briefing. Le producteur tire la carte Pitch posée au sommet de sa pioche et la lit à voix haute afin que chacun sache exactement à quel stade de l'histoire vous en êtes.

*NOTE : Une fois que vous comprenez le principe, vous pouvez accélérer la vitesse de jeu en lisant uniquement les textes en **jaune** et en ignorant le reste.*

Chaque carte Pitch du producteur décrit une séquence clé de l'histoire suivie de 2 questions. Les scénaristes vont devoir partir de ces informations pour rendre cette séquence aussi intéressante et mémorable que possible. Les 2 questions résument ce que veut exactement le producteur.

Lors de la phase de pitch, chaque équipe devra s'efforcer de répondre à ces questions (rappelées sur leur propre carte) pour satisfaire le producteur.

2. Brainstorming

Une fois que le producteur a lu la carte Pitch de la manche en cours et que vous avez créé vos personnages (voir ci-contre), chaque équipe dispose de 3 minutes pour faire un brainstorming en s'appuyant sur sa propre carte Pitch.

Dès que le producteur retourne le sablier, les équipiers doivent discuter entre eux pour trouver la meilleure façon de répondre aux questions. Les réponses devront être claires, précises et saisissantes.

Le producteur gère l'écoulement du temps – les 3 minutes sont écoulées au bout de deux sabliers. Et ne vous avisez pas de demander deux-trois secondes de plus : Hollywood n'attend pas, et si vous n'êtes pas content, c'est la porte.

Avant de débiter, intéressons-nous à la création de personnages. C'est l'une des premières choses que le producteur vous demandera. Et puis, sans personnages, vous n'avez rien de plus qu'un décor.

CRÉATION DE PERSONNAGES

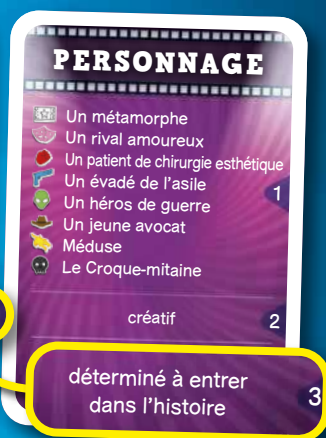
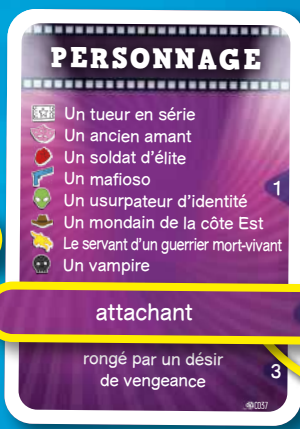
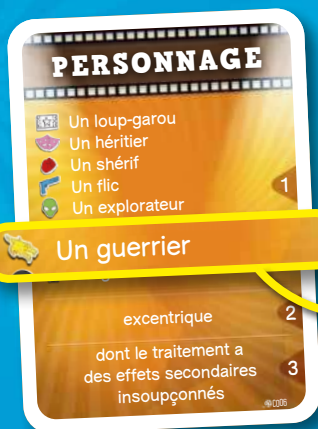
Dans **Le film qui valait 3 milliards**, les équipes travaillent sur la même histoire, qui fait appel à des personnages spécifiques. La création de personnages est donc **collaborative** (et non compétitive comme le reste du jeu).

Un nouveau personnage doit être créé chaque fois qu'une carte Pitch du producteur le demande. Dans ce cas, piochez 3 cartes, selon les instructions données, parmi les cartes Héros (orange) ou Méchant (violet). Chaque équipe en prend ensuite une au hasard et le producteur garde la troisième.

Placez les 3 cartes côte à côte dans l'ordre où vous les avez prises.

Le producteur choisit le genre du personnage (masculin ou féminin) et lit les cartes en fonction (un guerrier peut être une guerrière, etc.). Chaque carte se divise en trois sections marquées 1, 2 et 3. Vous devrez utiliser la section 1 de la première carte, la section 2 de la deuxième, et la section 3 de la troisième.

Notez que la section 1 propose plusieurs options : utilisez toujours celle du genre cinématographique que vous avez choisi (pour le mode Blockbuster, c'est celui qui se trouve tout en haut de la liste).



EXEMPLE : LA CARTE PITCH DU PRODUCTEUR VOUS DEMANDE D'UTILISER 1 CARTE HÉROS ET 2 CARTES MÉCHANT POUR CRÉER UN ACOLYTE.



VOUS PIOCHEZ DONC LES 3 CARTES CI-DESSUS ET LISEZ LE RÉSULTAT CORRESPONDANT AU GENRE CHOISI (ICI, LA FANTASY) : UN GUERRIER ATTACHANT DÉTERMINÉ À ENTRER DANS L'HISTOIRE.

Après avoir créé un personnage, le producteur demande à l'une des équipes de lui donner un nom. Puis l'autre équipe lui donne un âge et indique quel acteur / quelle actrice va l'incarner. L'acteur / l'actrice peut être en vie ou décédé(e). Vous avez aussi le droit de dire quelque chose comme « Le personnage est joué par James Dean quand il avait 8 ans ».

Remarque : Même si la majorité des personnages sur les cartes sont masculins, laissez le producteur choisir le genre du personnage afin de servir sa vision du film.

COMMENT JOUER

3. Pitch

Le producteur choisit l'équipe qui commence. Chaque équipe a 90 secondes (un sablier) pour éblouir le producteur en lui exposant sa vision de la séquence traitée pendant cette manche. Il ne s'agit pas seulement de répondre aux 2 questions des cartes Pitch, mais aussi de savoir raconter une histoire : il faut lui donner vie de manière à ce que le producteur se représente le film, qu'il ait littéralement l'impression de le voir se dérouler devant ses yeux, comme s'il était au cinéma.

Le pitch fait appel à une **narration principale** soutenue par quelques **tâches annexes** ; il se termine par les **questions du producteur** s'il en a.

Distribuez les cartes Tâche à chaque équipe. Chaque joueur choisit la tâche qu'il souhaite accomplir.

• Narration principale •

- La narration principale est l'affaire du porte-parole de l'équipe : c'est sans doute la mission la plus importante ; les autres tâches s'articulent autour d'elle.
- Le porte-parole doit toujours être soutenu par son équipe : s'il sèche, bredouille, ou a besoin de renfort, n'importe quel équipier peut intervenir pour compléter son propos.
- Attention cependant à ne pas systématiquement parler à sa place : le producteur aurait tôt fait d'y voir un manque de discipline, et cela pourrait bien vous coûter des points.



• Tâches annexes •

- Improviser des répliques, des effets sonores et la bande originale du film : telles sont les tâches annexes. Elles sont assignées aux autres membres de l'équipe, qui soutiennent ainsi le discours de leur porte-parole. L'idée est de créer une atmosphère prenante afin de séduire le producteur – une présentation réussie suffit parfois à camoufler un pitch un peu léger.
- Le porte-parole peut tout à fait faire appel à tel ou tel équipier pour que ce dernier effectue sa tâche annexe à un moment bien précis de la présentation. Dans ce cas, l'équipier choisi peut ajouter des éléments à sa guise, tant que cela n'empiète pas sur la narration principale.

NOTE : On ne va pas vous apprendre votre métier, mais la distribution des tâches indiquée ici n'est qu'une suggestion. Si votre charmante amie Francesca ne souhaite pas être votre porte-parole, ne la forcez pas. De même, si Dominique n'avait pas envie de jouer à ce genre de jeu à la base, proposez-lui de faire les effets sonores ou la bande originale : il pourra ainsi râler à loisir en prétextant imiter un troll.

S'il y a moins de 4 joueurs par équipe, certains peuvent faire plusieurs tâches annexes à la fois. Si vous êtes plus nombreux en revanche, plusieurs joueurs peuvent s'occuper de la même tâche.

• Questions du producteur •

- Une fois qu'une équipe a terminé son pitch, le producteur dispose de 30 secondes (en gros) pour lui poser des questions. Il peut par exemple demander des précisions si l'équipe n'a pas entièrement répondu aux 2 questions qui lui avaient été posées.

Ensuite, c'est à l'autre équipe de présenter son pitch.

NOTE : Alternez l'ordre de prise de parole des équipes à chaque manche.



COMMENT JOUER

4. Verdict

- Une fois que le producteur a entendu les deux pitches, il doit les évaluer honnêtement. En tant que producteur, glissez-vous dans la peau de votre personnage, faites-le vivre, et expliquez ce qui vous a plu et déplu dans les propositions reçues. Puis, après avoir fait monter le suspense, annoncez quel pitch vous retenez.
- L'équipe gagnante marque 4 points : son pitch va être intégré au scénario final !

Cependant, si le producteur a décelé quelques perles dans le pitch qu'il n'a pas retenu – des idées, des personnages, des répliques, des lieux ou des effets sonores qu'il ne souhaite pas condamner à l'oubli – il peut en acheter quelques-unes pour les utiliser malgré tout dans le scénario, ou se les réserver pour un projet futur.

- Le producteur peut acheter jusqu'à 3 idées, pour 1 point chacune. Ces points sont alors attribués à l'équipe dont le pitch n'a pas été retenu.

Si le producteur souhaite ajouter un élément au projet actuel, il doit dire comment il modifie le scénario à partir de ce qu'il a retenu. À la fin de la manche, il calcule le score de chaque équipe et l'annonce à voix haute.

NOTE : Dans l'idéal, le producteur doit veiller au rythme de la partie et tout de suite relancer la nouvelle manche, en faisant le point à voix haute sur le développement du scénario afin de rafraîchir la mémoire de chaque équipe. Puis il pioche sa carte Pitch suivante et un nouveau briefing s'engage.

Gagner la partie

La partie continue de la même manière : vous résolvez les 4 phases de chaque manche, jusqu'à la dernière phase de la cinquième et dernière carte Pitch. Le score de chaque équipe indique le niveau de confiance que le producteur lui accorde.

L'équipe qui obtient le score le plus élevé l'emporte. Sa mission, si elle l'accepte, sera de créer le blockbuster de l'été, celui qui saura conquérir le monde entier et les couvrir de dollars !

En cas d'égalité, le producteur demande à chaque équipe de donner le titre du film sur lequel elle vient de travailler, accompagné d'un slogan qui claque. L'équipe la plus convaincante remporte la partie.

ASTUCES DE SCÉNARISTES

Donnez des détails

Un personnage nommé Lilith Jones qui chasse le phoque en Alaska, et que tout le monde appelle « Vipère » parce qu'elle se balade chaussée de bottes en peau de serpent et mesure 2 m 10, retiendra plus facilement l'attention du public que si vous la présentez comme « la femme accoudée au bar ».

Définissez un cadre

Vous pouvez intégrer autant de nouveaux personnages, lieux et événements que vous le désirez, mais il est souvent plus convaincant de faire reposer l'histoire sur des éléments communs et de ne pas trop s'en éloigner. Celle-ci paraîtra ainsi plus logique, plus thématique, et mieux maîtrisée. Le public apprécie de voir des personnages récurrents et le développement de leurs relations au fur et à mesure du scénario.

Créez une atmosphère

Votre histoire doit être vivante. Le public doit pouvoir l'entendre, la sentir, la goûter. Décrivez le décor, mettez le ton, et prenez le temps de captiver votre auditoire.

Dites « oui, et... »

Plutôt que « non, mais... ». Une équipe créative s'appuie sur les idées exposées par ses différents membres pour parvenir à un tout, et ne cherche pas à savoir qui a la meilleure idée.

ASTUCES DE PRODUCTEUR

Veillez au rythme

À Hollywood, un producteur est constamment sous pression – ou du moins, il fait semblant de l'être. Vous devez agir en meneur de jeu et ne pas laisser faiblir le rythme, ni laisser de blancs s'installer. Il faut que ça bouge ! Motivez les troupes, veillez au grain sur le sablier et empêchez les scénaristes de traîner. Restez bref et concis lorsque vous commentez, posez des questions et créez le suspense.

Dans l'idéal, vous devez toujours avoir conscience de la phase du jeu qui va suivre. Si vous parvenez à ce que chaque phase s'enchaîne (presque) sans interruption, vous parviendrez à maintenir le rythme.

Rappelez les scores

N'oubliez pas d'annoncer les scores aux scénaristes à la fin de chaque manche. Cela entretiendra l'esprit de compétition entre les équipes, qui voudront alors se surpasser.

Surveillez les joueurs alpha

Même malgré lui, un joueur extraverti peut avoir tendance à étouffer un introverti. Pour éviter cela, assurez-vous que le poste de porte-parole tourne au sein de chaque équipe,, et insistez bien sur le fait que la narration principale ne doit jamais être éclipsée par les tâches annexes.

Vous pouvez aussi poser des questions directement aux joueurs les plus discrets.

Donnez de la couleur à votre producteur

Faites vivre votre personnage de producteur ! La carte Producteur vous donne une base de départ, mais vous êtes encouragé à laisser libre cours à votre imagination. L'idée reste

de s'amuser. Certains producteurs sont de véritables personnages publics, flanqué d'un ego démesuré et du comportement qui va avec. Votre producteur aime-t-il faire des références obscures à des films inconnus ? A-t-il tendance à s'énervner pour un rien ? Fait-il ce métier pour l'art, ou pour l'argent ? Respecte-t-il le public, ou n'éprouve-t-il que du mépris ? A-t-il peur de la critique ?

Vous avez le pouvoir absolu

Vous pouvez ignorer les règles du jeu à tout moment. Vous êtes le producteur, après tout. Personne n'osera vous donner tort, et d'ailleurs, vous n'avez jamais tort. Jamais.

• Pour Noa Jules Donley •

AUTEUR : Daniel Stamm
CONCEPTION GRAPHIQUE : Mateusz Kopacz
COUVERTURE : M81 Studio, Mateusz Kopacz
ILLUSTRATION : Raphael Sultanov
DIRECTION DE PRODUCTION : Grzegorz Polewka
RÈGLES : Daniel Stamm, Tyler Brown, Joanna Kijanka

ÉDITION ANGLAISE : Tyler Brown
ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
TRADUCTION FRANÇAISE :
Antoine Prono (Transludis)
RELECTURE FRANÇAISE :
Maëva Debieu, Robin Houplier



© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Pologne



Édition française distribuée en exclusivité par
IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

Tous droits réservés. La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.

Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit dans votre exemplaire, nous nous en excusons. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : sav@iello.fr

