

A clapperboard with black and white diagonal stripes is positioned above the title. A blue film strip with sprocket holes is visible in the background, looping around the text.

Dream Factory

Un jeu de
Reiner Knizia





Idée du jeu

Vous êtes le producteur d'un méga-studio d'Hollywood. Assis dans votre luxueux bureau du Sunset Boulevard, vous sabrez le champagne car cette année sera la vôtre. Vous avez sous la main trois scénarios de génie! Vos films seront des chefs-d'oeuvre et vous rafflerez tous les honneurs! Il ne vous reste qu'à constituer un casting de rêve. Pour ce faire, vous visiterez les plus grandes villes du monde et sortirez vos gros billets afin de convaincre les meilleurs acteurs et les plus prestigieux réalisateurs d'apposer leur jolie signature au bas du contrat.

Harry Cutter et la coupe de cheveux sera grandiose! Il battra tous les records au box-office! Brave Pitre et Monica Belle Aussi défilent sur le tapis rouge. À vous la gloire!

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 93 tuiles (19 acteurs, 7 stars (en rouge), 4 réalisateurs légendaires, 15 réalisateurs, 9 contrats, 13 effets spéciaux, 13 musique, 13 caméras)
- 22 films (dont 15 sont identifiés aux 5 studios)
- 30 bobines de film (numérotées de 0 à 22)
- 50 billets de 1,000,000\$
- 11 trophées
- 11 supports en plastique
- 5 écrans de jeu représentant les studios
- 1 jeton Pop-corn
- 1 livret des règles

2

Mise en place

- Détachez soigneusement les pièces de jeu et installez les 11 trophées sur leur support en plastique.
- Le plateau de jeu est disposé au centre de la table.
- Les 30 bobines de film sont placées sur les emplacements correspondants du plateau de jeu (numérotés de 0 à 22). Pour chaque valeur se trouvant en 2 exemplaires, placez la valeur suivie d'un + sur le dessus et l'autre en-dessous.
- Les 6 trophées de valeur 5 sont placés sur les emplacements correspondants.
- Les 5 autres trophées sont placés à l'extérieur du plateau de jeu.



- Les 4 réalisateurs légendaires, que l'on reconnaît à leur dos différent, sont placés en pile **face cachée** sur l'emplacement correspondant.
- Les tuiles restantes sont mélangées et placées en tas face cachée, à côté du plateau de jeu.
- Les 7 films qui ne portent pas de numéro de studio sont mélangés et placés en pile face visible à côté du plateau de jeu. Ainsi, le film du dessus de la pile est toujours face visible.
- Le joueur qui récite la meilleure réplique d'un film connu reçoit le jeton Pop-corn et le place devant lui. Il agira comme premier joueur pour commencer la partie. Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre, le dernier joueur à avoir visité un cinéma débute la partie.



Chaque joueur reçoit :

- Les 3 films du studio de son choix qu'il place face visible devant lui. À moins de 5 joueurs, les films associés aux studios non utilisés retournent dans la boîte.
 - 12 billets de 1,000,000\$. À 5 joueurs, chacun reçoit seulement 10 billets.
 - L'écran de jeu correspondant à son studio derrière lequel il place ses billets.
- Note : À 2 joueurs, on n'utilise pas d'écran de jeu.*

12 x



(10 billets à 5 joueurs)



3



But du jeu

Au terme des 4 manches de jeu, être le joueur qui aura marqué le plus de points avec ses films, ses trophées et ses billets restants.





Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 4 manches représentant les trimestres d'une année. À chacune des manches, les 8 cases du plateau sont visitées en commençant par la case du réalisateur. Les 3 premières manches se terminent par la remise d'un trophée de valeur 5. À la fin de la quatrième manche, les 5 derniers trophées sont remis et l'on fait le décompte final des points.

Avant de débiter une manche, on doit d'abord :

- Placer la première tuile Réalisateur légendaire face visible sur la case du réalisateur.
- Placer au hasard sur chaque case **Ville**, autant de tuiles (face visible) que le chiffre (2 ou 3) inscrit sur la case.
- Placer au hasard sur chaque case **Party**, autant de tuiles (face cachée) qu'il y a de joueurs.

Chaque manche se joue ensuite de la façon suivante :

- En commençant par la case du réalisateur et en poursuivant en sens horaire, chacune des 8 cases du plateau de jeu est visitée.
- À chaque case visitée (case du réalisateur, ville ou party), on procède à l'attribution de toutes les tuiles présentes.
- Dès qu'un joueur reçoit une ou plusieurs tuiles, il doit décider de les utiliser ou non sur ses films.
- Chaque manche se termine ensuite par la remise d'un ou de plusieurs trophées.

4



Cases du réalisateur et Ville

Lorsqu'on visite la case du réalisateur ou une ville, la ou les tuiles présentes sont vendues à l'enchère :

- Le premier joueur (le propriétaire du jeton Pop-corn) débute l'enchère. Il peut passer ou offrir autant de billets qu'il le désire. Il peut même offrir 0 billet sans avoir à passer son tour.
- L'enchère se poursuit en sens horaire. À son tour, un joueur peut passer ou faire une offre. S'il fait une offre, celle-ci doit être supérieure à celle faite précédemment.
- Un joueur ne peut pas faire une offre qu'il ne peut honorer.
- Un joueur qui passe ne peut plus participer à l'enchère en cours.
- Lorsque tous les joueurs ont passé sauf un, le vainqueur de l'enchère reçoit toutes les tuiles présentes sur la case et paie le prix de son enchère en posant ses billets au centre du plateau de jeu.
- Les billets sont alors partagés équitablement entre tous les autres joueurs. Les billets en trop restent au milieu du plateau de jeu et s'ajouteront aux billets partagés à la suite de la prochaine enchère.

Exemple: À 4 participants, Marsellus remporte l'enchère au prix de 7 millions. Il prend alors les tuiles et paie la somme. Les trois autres joueurs reçoivent chacun 2 millions et le 7ème billet reste sur le plateau de jeu.

Comme il a remporté l'enchère, Marsellus reçoit le jeton Pop-corn et devient le premier joueur de la prochaine enchère.





Cases Party

- Lorsqu'une case Party est visitée, les tuiles présentes sur la case sont immédiatement retournées face visible.
- On détermine ensuite l'ordre dans lequel chaque joueur prendra gratuitement une des tuiles présentes (celle de son choix).
- Pour ce faire, on désigne d'abord le joueur qui possède le plus haut total d'acteurs et de stars (combinés), puis le suivant jusqu'à celui qui en a le moins.
- S'il y a 2 joueurs ou plus à égalité, celui qui est premier joueur (celui qui possède le jeton Pop-corn) ou celui qui est le plus à gauche du premier joueur remporte l'égalité.

Note: Le premier joueur reste le même après avoir résolu la case Party.

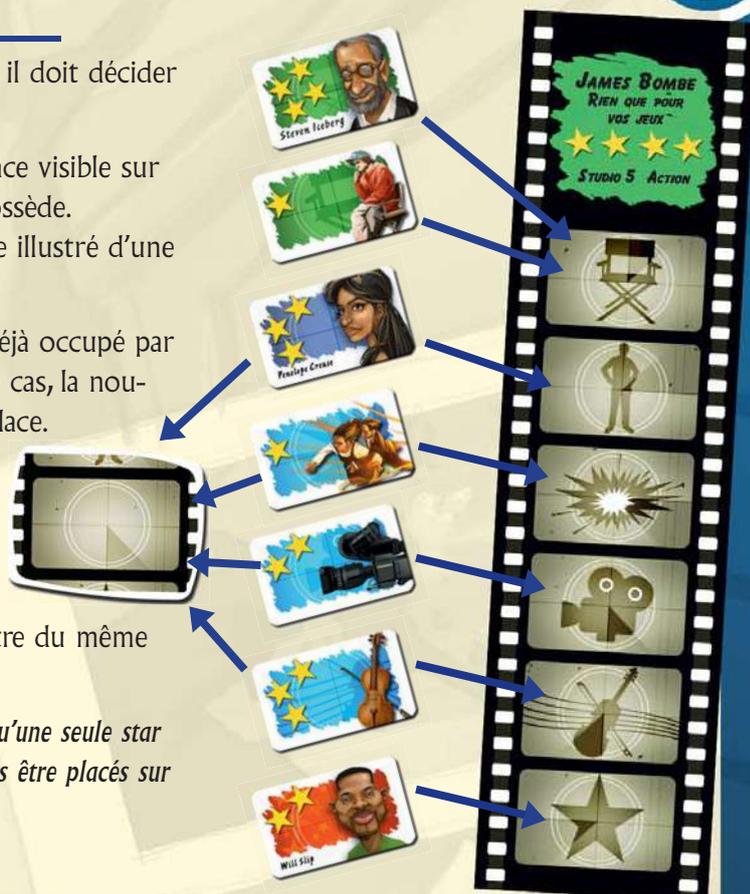
Exemple: Vincent est le premier joueur et possède 2 stars. Puis suivent dans l'ordre Jules (3 acteurs), Butch (1 acteur) et Fabienne (2 acteurs et 1 star). L'ordre dans lequel les joueurs choisiront une tuile de la case Party sera donc le suivant: Jules (puisque'il y a égalité et qu'il est le plus à gauche du premier joueur), Fabienne, Vincent et Butch.



Placer les tuiles

- Dès qu'un joueur reçoit une ou plusieurs tuiles, il doit décider de les placer ou non sur ses films.
- Pour placer une tuile, un joueur doit la poser face visible sur un espace correspondant d'un des films qu'il possède. Par exemple, il pose un réalisateur sur un espace illustré d'une chaise de réalisateur.
- Une tuile peut aussi être posée sur un espace déjà occupé par une tuile d'un film qui n'est pas achevé. Dans ce cas, la nouvelle tuile est posée par-dessus la tuile déjà en place.
- Les espaces sans icône peuvent être occupés par les types de tuiles suivants : acteur, caméra, musique ou effets spéciaux. Si l'on pose une tuile par-dessus une tuile déjà en place sur un espace sans icône, elle doit obligatoirement être du même type que celle placée précédemment.

Note: Il ne peut y avoir qu'un seul réalisateur et qu'une seule star par film. Les réalisateurs et les stars ne peuvent pas être placés sur les espaces sans icône.



Tuiles restantes

Un joueur n'est pas obligé de placer la ou les tuiles qu'il a obtenues. Si un joueur n'utilise pas toutes ses tuiles il doit les défausser. Les tuiles non utilisées sont rangées dans la boîte de jeu et ne seront plus utilisées pour la suite de la partie.



Tuiles Contrat



- Les tuiles Contrat agissent comme des jokers.
- Un Contrat peut être utilisé pour remplacer un réalisateur, un acteur, une caméra, la musique ou les effets spéciaux d'un film *mais ne peut pas remplacer une star*.
- Un Contrat peut aussi être posé sur un espace déjà occupé par un réalisateur, un acteur, une caméra, de la musique ou des effets spéciaux si le film n'est pas encore achevé. Dans ce cas, le contrat est posé par-dessus la tuile déjà en place.
- Lorsqu'un espace est occupé par un contrat, il ne peut dorénavant recevoir d'autres types de tuiles que des contrats.

Exemple: Une tuile Musique est placée sur un espace sans icône. Le joueur ne peut maintenant placer sur cet espace que des tuiles Musique ou des contrats. S'il décide de poser un contrat par-dessus la tuile en place, par la suite il ne pourra poser que des tuiles Contrat.

6



Tuiles Star



- Les tuiles Star sont reconnaissables à leur fond rouge.
- Le dernier espace au bas de chaque film permet de placer une star. Une star peut augmenter la valeur d'un film mais n'est pas nécessaire à son achèvement.
- Tant qu'un film n'est pas achevé, on peut placer une star sur cet espace.
- Une tuile Star peut être placée par-dessus une autre tuile Star.
- Les tuiles Star ne peuvent être placées que sur un espace réservé à une star. Cet espace Star ne peut accueillir que des tuiles Star.



Achever un film

Un film est achevé dès que tous les espaces (avec et sans icône) sont occupés par au moins une tuile.

L'espace réservé à la star peut être occupé mais ce n'est pas obligatoire. Si cet espace est encore libre alors que tous les autres sont occupés, le film est alors considéré achevé.

L'espace réservé à la Star ne peut donc plus recevoir de star.





Score d'un film

Dès qu'un film est achevé on calcule son score. Pour ce faire, on additionne les étoiles jaunes situées sur les tuiles à celles apparaissant sous le titre du film. Puis, on soustrait les étoiles rouges, s'il y a lieu. Si un espace est occupé par plusieurs tuiles, on ne prend en compte que la tuile du dessus.

Ensuite, on place la bobine correspondant au score en haut du titre du film pour indiquer la valeur du film.

S'il y a 2 bobines de même valeur disponibles, on prend toujours en premier celle du dessus avec un « + ». Une bobine dont la valeur est suivie d'un « + » a une valeur supérieure à une bobine de valeur identique.

Si la bobine correspondante n'est plus disponible, on doit alors prendre la première bobine disponible de valeur inférieure.

Un film achevé ne peut pas être modifié.

Dès qu'un joueur a achevé un de ses films, il prend le film supérieur de la pioche et le place devant lui. Si la pioche est épuisée, il ne peut prendre un nouveau film.

Exemple: Mia a obtenu aux enchères 3 tuiles. Avec une de ces tuiles elle complète un de ses films. Elle calcule le score de son film et prend un nouveau film. Elle peut maintenant placer les 2 tuiles restantes sur ses films.

7

Fin d'une Manche

Une manche se termine après avoir visité les 8 cases et attribué toutes les tuiles.

À la fin des trois premières manches, un trophée est décerné pour le meilleur film et une nouvelle manche est lancée.



Trophées

Il y a au total 11 trophées dont 6 sont distribués durant la partie et les 5 autres, à la fin de la partie.

Note: Un trophée obtenu est toujours placé sur le film qui le reçoit. Un même film peut recevoir plusieurs trophées.

Premiers films (pour chacun des 3 genres)

Il y a 3 genres de films: drame (bleu), action (vert) et comédie (orange).

Pour chacun de ces genres, le premier film achevé reçoit immédiatement le trophée de sa couleur.





Meilleurs films

Ces trophées sont décernés à la fin des premier, second et troisième trimestres. Le film ayant la plus forte valeur reçoit le trophée.



Les 5 trophées restants sont attribués à la fin du quatrième trimestre (en fin de partie). Seuls les films achevés peuvent recevoir des trophées.

Films de l'année (pour chacun des 3 genres)

Le film de chaque genre ayant la plus forte valeur reçoit le trophée du film de l'année de sa couleur.

Meilleur réalisateur

Ce trophée récompense le joueur ayant le plus grand nombre d'étoiles avec les tuiles Réalisateur de ses films achevés. Les tuiles Contrat utilisées comme réalisateur ne comptent pas.

S'il y a plusieurs joueurs à égalité pour l'attribution de cette récompense, celle-ci n'est pas décernée.

Pire film

Le film de plus faible valeur reçoit le trophée du pire film de l'année.

Astuce : Pourquoi ne pas embaucher Reiner Knizia dont la valeur est de -1 pour tourner le pire film?



Fin de partie

La partie se termine après le quatrième trimestre une fois que les 5 derniers trophées sont remis.

Chaque joueur calcule ses points en totalisant les scores de ses films achevés, de ses trophées et du nombre de ses billets (1 point par billet restant). Les films inachevés ne sont pas pris en compte.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui, parmi les joueurs ex-aequo, qui a réalisé le film avec la plus grande valeur.

Exemple : À la fin de la partie, Quentin a achevé 3 films dont les valeurs sont 10, 12 et 18. Il a remporté 2 trophées de valeur 5 et un de valeur 10. Il lui reste 5 billets en stock. Son score final sera donc de 65 points.

Auteur: Reiner Knizia
Illustrations: Stéphane Poinot
avec la participation d'Olivier Fagnière
Développement: Équipe Filosofia

© 2009 Filosofia Éditions

Filosofia Éditions
3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

Pour en savoir plus sur Dream Factory et les autres jeux de notre collection,
visitez notre site internet:
www.filosofiagames.com