

PETER McPHERSON

BOURG-CEARDON, DIMANCHE 20 MARS 2022

RÉDAC' CHIEF™



LIVRET DE RÈGLES

ILLUSTRÉ PAR IAN O'TOOLE



RÉDAC' CHEF™

Le jeu mêlant puzzle et pose de tuiles sur le thème de la presse écrite vous entraînera dans un univers sylvestre enchanteur ! Conçu par Peter McPherson et Flatout Games CoLab, illustré par Ian O'Toole, il est prévu pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et plus.

Le jeu mêlant puzzle et pose de tuiles sur le thème de la presse écrite vous entraînera dans un univers sylvestre enchanteur ! Conçu par Peter McPherson et Flatout Games CoLab, illustré par Ian O'Toole, il est prévu pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et plus.

Le jeu mêlant puzzle et pose de tuiles sur le thème de la presse écrite vous entraînera dans un univers sylvestre enchanteur ! Conçu par Peter McPherson et Flatout Games CoLab, illustré par Ian O'Toole, il est prévu pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et plus.

Le jeu mêlant puzzle et pose de tuiles sur le thème de la presse écrite vous entraînera dans un univers sylvestre enchanteur ! Conçu par Peter McPherson et Flatout Games CoLab, illustré par Ian O'Toole, il est prévu pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et plus.

Ce jeu mêlant puzzle et pose de tuiles sur le thème de la presse écrite vous entraînera dans un univers sylvestre enchanteur ! Conçu par Peter McPherson et Flatout Games CoLab, illustré par Ian O'Toole, il est prévu pour 1 à 6 joueurs de 10 ans et plus.

Bourg-Chardon est le village le plus animé du monde, à tel point qu'il devient difficile de suivre tout ce qui s'y passe : qui a remporté le premier prix des viennoiseries à la foire du quartier, qui a creusé dans le carré de carottes de Mme Roncemûre...

En votre qualité de rédacteur en chef pour l'un des quotidiens locaux, c'est à vous qu'il incombe de raconter ces histoires !

La Une doit être rendue dans quelques heures et vous n'avez pas le temps de pinailler. Emparez-vous des sujets les plus juteux avant vos concurrents, sans oublier de prendre les bons clichés. Comme toute entreprise qui se respecte, un journal doit trouver des financements – alors pensez aux publicités ! Après avoir récupéré un assortiment d'articles, de photos et de pubs, vous devez mettre votre Une en page. Avez-vous collecté suffisamment de tuiles pour remplir tout le feuillet, sans pour autant devoir opérer de coupes ? Trois journées trépidantes vous attendent, et il ne tient qu'à vous de prouver que vous êtes le meilleur rédac' chef qui soit !

Durant chaque round chronométré, les joueurs récupèrent simultanément des tuiles Journal et les entassent sur leurs bureaux, jusqu'à ce qu'ils pensent avoir collecté tout le nécessaire pour produire la Une idéale. Ils s'exclament alors « Maquette ! » et se lancent dans la composition de leur page en agencant soigneusement les tribunes, articles, photographies et publicités. Lorsque tout est fin prêt, ils crient « Tirage ! », espérant que leur journal sera le premier imprimé – ce qui leur permettra de choisir leur tribune au prochain round.

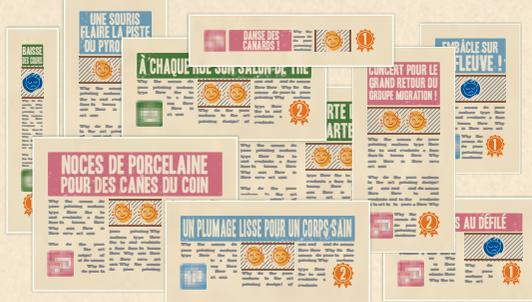
Aidez les animaux de Bourg-Chardon à raconter leurs histoires en publiant la meilleure Une de tout le village !



MATÉRIEL

Votre boîte de *Rédac' Chef* doit contenir le matériel suivant. Si ce n'est pas le cas, contactez-nous par mail à l'adresse info@luckyduckgames.com.

(57 tuiles Article)



120 tuiles Journal

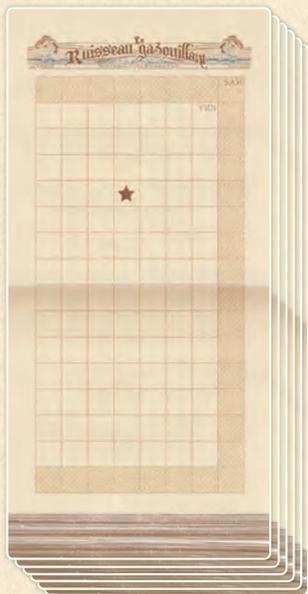
(29 tuiles Photo)



(34 tuiles Pub)



6 plateaux Une



6 Bureaux en 3D



[Note : le premier puzzle est de créer vos Bureaux en 3D ! Récupérez un pied, pliez-le à 90° à la jointure et insérez-le sous la table elle-même. Lorsque vous aurez fini de jouer, emboîtez les Bureaux et rangez-les sans les démonter.]

6 pions Bouclage



6 tuiles Tribune de départ
recto verso (D1 à D6)



12 tuiles Tribune
recto verso (face A ou B)



Ce livret de règles



1 bloc de score en couleur



6 cartes Aide de jeu/Personnage



Verso



Recto

12 cartes Flash info Vendredi



Verso



Recto

12 cartes Flash info Samedi



Verso



Recto

12 cartes Flash info Dimanche



Verso



Recto

MISE EN PLACE

- 1 Distribuez un plateau Une, une carte Personnage/Aide de jeu et un Bureau à tous les joueurs. Chacun déplie son plateau et le pose devant lui, face « Ven/Sam » visible, de sorte que la manchette apparaisse en haut. Il place ensuite son Bureau en 3D à proximité de la Une et retourne sa carte face Aide de jeu visible, sauf en mode Avancé (cf. ci-contre).
- 2 Placez les tuiles Journal face cachée au centre de la table, à portée de tous les joueurs, et mélangez-les soigneusement. Peu importe si elles se chevauchent.
- 3 Mélangez les tuiles Tribune de départ et donnez-en une à tous les joueurs (utilisez la face qui affiche la condition de score). Chacun la pose sur son plateau Une, de sorte qu'elle recouvre la case marquée d'une étoile ; sa position exacte n'a pas d'importance, car elle sera déplacée par la suite (cf. page 6). Remettez les tuiles Tribune de départ inutilisées dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie. Enfin, mélangez et retournez aléatoirement les tuiles Tribune restantes pour laisser le hasard déterminer leur face visible (A ou B), puis empilez-les à portée des joueurs (elles serviront lors des prochains rounds, cf. page 12).
- 4 Utilisez un smartphone ou un minuteur pour chronométrer les rounds. Réglez-le sur la durée choisie par le groupe, en fonction de votre expérience et du défi que vous souhaitez relever, puis placez-le bien en vue de tous les joueurs.

3:00 - FRÉNÉSIE
4:00 - STANDARD
5:00 - DÉTENTE*

** Pour encore plus de détente, n'hésitez pas à augmenter cette durée ; l'important est qu'elle convienne à votre groupe !*

- 5 Placez les pions Bouclage au centre de la table, triés dans l'ordre croissant. N'utilisez que ceux qui correspondent au nombre de joueurs, par exemple les pions 1, 2 et 3 lors d'une partie à 3 joueurs.

MODE AVANCÉ

Une fois familiarisé avec la mise en place classique de *Rédac' Chef*, vous pourrez pimenter et renouveler l'expérience en ajoutant les cartes Flash info et les pouvoirs spéciaux des personnages ! Ils sont utilisables ensemble ou séparément, à vous de décider selon vos préférences.

A1 POUVOIRS SPÉCIAUX :

Distribuez une carte Personnage/Aide de jeu au hasard à chaque joueur, et utilisez la face qui affiche le pouvoir spécial de cet animal.

A2 FLASHS INFOS :

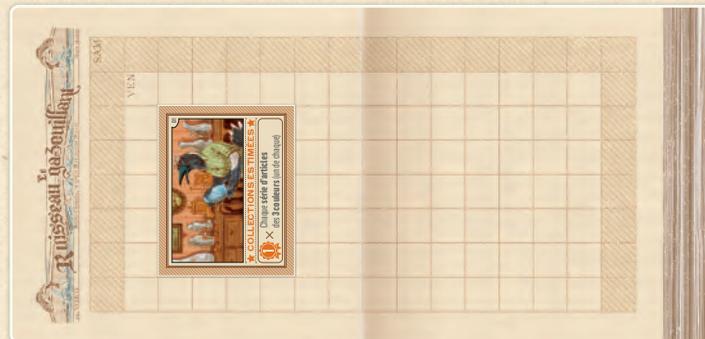
Mélangez séparément les 3 paquets Flash info (Vendredi, Samedi et Dimanche), posez-les sur la table et retournez la première carte de celui qui correspond à la prochaine journée, avant que les joueurs ne choisissent leur tuile Tribune (pendant la mise en place, révélez uniquement celle du paquet Vendredi). Ces cartes comportent des restrictions, des prérequis et des bonus qui s'appliqueront pendant le round correspondant, et vous en utiliserez une par jour.

[Note : d'autres modes de jeu sont disponibles dans la section Variantes, page 20.]



EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 3 JOUEURS

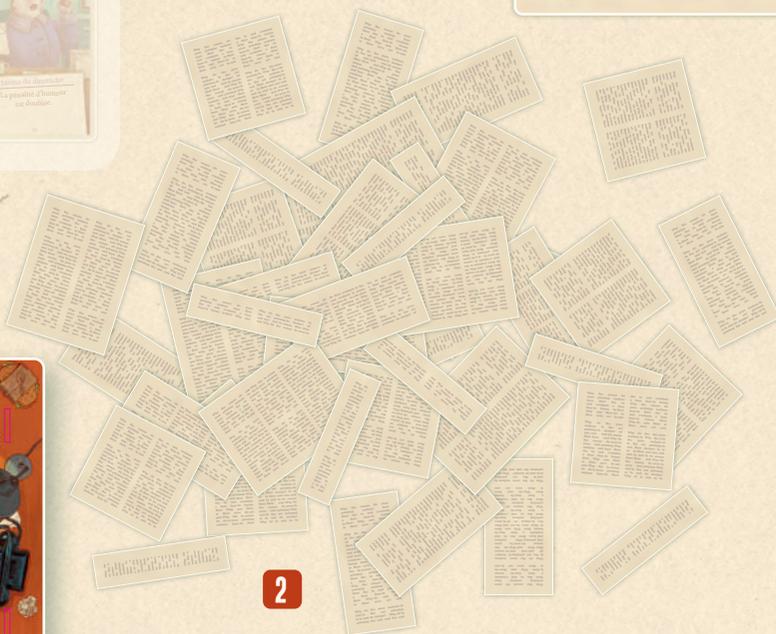
A2 *Vendredi* *Samedi* *Dimanche*



3



1



2



3



A1



APERÇU DU JEU

Les joueurs marquent des points en agénçant les articles et les photos de leur Une, sans oublier d'insérer des réclames afin d'assurer des revenus à leur entreprise. Au terme des trois rounds, ou journées (vendredi, samedi et dimanche), le quotidien qui a récolté le moins de recettes publicitaires fait faillite, tandis que le rédac' chef qui totalise le meilleur score parmi les joueurs restants remporte la partie !

Si vous jouez à deux et que les recettes publicitaires d'un joueur sont inférieures de plus de 5\$ à celles de son adversaire, il subit une pénalité de -10 points.



DÉROULEMENT DU ROUND

Les tours de jeu n'existent pas dans *Rédac' Chef*. Contentez-vous d'attraper des tuiles Journal sur la table et de les poser sur votre Bureau pendant la première phase (le Reportage), puis de les transférer vers votre Une durant la seconde (le Montage).

Ces deux phases commencent et s'achèvent à différents moments pour les joueurs. Lorsque vous décidez de mettre fin à votre phase de Reportage, vous entrez dans la phase de Montage et ne pouvez plus récupérer de tuiles... mais vos adversaires n'en sont peut-être pas encore là. Une fois la maquette de votre Une terminée, vous recevez un pion Bouclage et ce round s'arrête immédiatement pour vous.

Les scores sont calculés et notés par chaque rédac' chef entre les rounds.

Pendant la mise en place, les joueurs reçoivent une tuile Tribune de départ aléatoire à utiliser lors du tout premier round de la partie. Par la suite, ils choisissent les tribunes avant que le prochain round ne commence (pour plus d'informations, cf. page 12). Chaque rédac' chef peut déplacer sa tribune comme il le souhaite pendant la phase de Montage, à condition qu'elle recouvre toujours la case marquée d'une étoile.

Pour entamer un nouveau round, assurez-vous que tous les joueurs sont prêts et lancez le chronomètre !



BIOGRAPHIE DES JOURNALISTES



Wilbur Sidé

Reporter

Lorsqu'il ne patrouille pas en ville pour enquêter sur les affaires et la politique de Bourg-Chardon, Wilbur adore camper ou faire de la randonnée en montagne. D'abord embauché comme relecteur, il a couvert absolument tous les sujets ces vingt

dernières années en tant que reporter sur le terrain, des débats municipaux aux incendies criminels. Il aime prendre son miel avec un peu de thé.

« *Le mot que je déteste par-dessus tout : confidentialité.* »



Renaud Goupil

Photographe

Immortaliser les moments de joie, de tristesse et de surprise des habitants de Bourg-Chardon est la raison d'être de Renaud. Il ne se sépare jamais de son appareil, ce qui lui a souvent permis de couvrir des événements en direct et l'a rendu

célèbre pour son assiduité, même en dehors des heures de travail. Il consacre son temps libre à la photographie naturaliste, pour laquelle il a remporté plusieurs prix – notamment le Trophée Sempervirent de l'excellence en photojournalisme (huit années consécutives) et le Prix Agreste de la photographie au long cours.

« *Derrière chaque photo réussie se cachent trente clichés imparfaits.* »



Jazz Lahaz

Éditrice de contenu

Jazz est une éditrice accomplie sur laquelle on peut toujours compter pour trouver les meilleurs titres, propres à attirer immédiatement l'œil des lecteurs. Très scrupuleuse dans la salle de rédaction, elle aime s'occuper de son jardin et préparer

des conserves de légumes ou des confitures avec ses deux enfants. Cela fait huit ans qu'elle s'est installée à Bourg-Chardon et travaille pour le journal, après avoir quitté le poste qu'elle occupait en ville dans une maison d'édition.

« *Une bonne histoire vaut mieux que toutes les statistiques du monde.* »



Danaé Tritus

Rédactrice

D. Tritus a le recul nécessaire pour s'assurer que le journal soit fin prêt à huit heures tapantes. Connue pour ses grignotages perpétuels et son attitude enjouée dans la salle de rédaction, elle parvient à inspirer et motiver l'équipe

même lorsque la date butoir est dangereusement proche. Danaé occupe son précieux temps libre à cuisiner, recycler et chiner dans des brocantes.

« *Je préfère un article bâclé et imprimé à un travail soigné mais en retard.* »



Ursule Hotte

Maquettiste

Obtenir la mise en page parfaite demande énormément d'amour, et ce n'est pas Ursule qui vous dira le contraire ! Son expérience dans la boutique de vélos de son père lui a appris à tout agencer au millimètre. Malgré ses fréquents

désaccords avec le service publicitaire, sa bonne humeur communicative fait que nombre de ses collègues la considèrent comme un mentor et une véritable amie. Engagée comme interne à 19 ans, elle s'est très vite vu proposer un poste à temps plein. Ursule est une passionnée de musique qui ne peut s'empêcher de monter le son dès que son groupe favori, Les Poussins, passe à la radio.

« *Nous remplirons toute la page, même si ça implique d'ajouter quelques dépêches.* »



Benoît Zhette

Responsable de la publicité

Nul ne sait mieux que Benoît à quel point les réclames sont essentielles au financement des organes de presse. En bon responsable de la publicité, il collabore avec les entreprises locales afin de promouvoir leurs marchandises et leurs

services auprès des lecteurs. Ancien gymnaste trois fois médaillé d'or des Jeux Animaliers, il est encore capable d'effectuer un flip arrière avec une grâce folle.

« *Qu'est-ce qui finance vos salaires, d'après vous ?* »

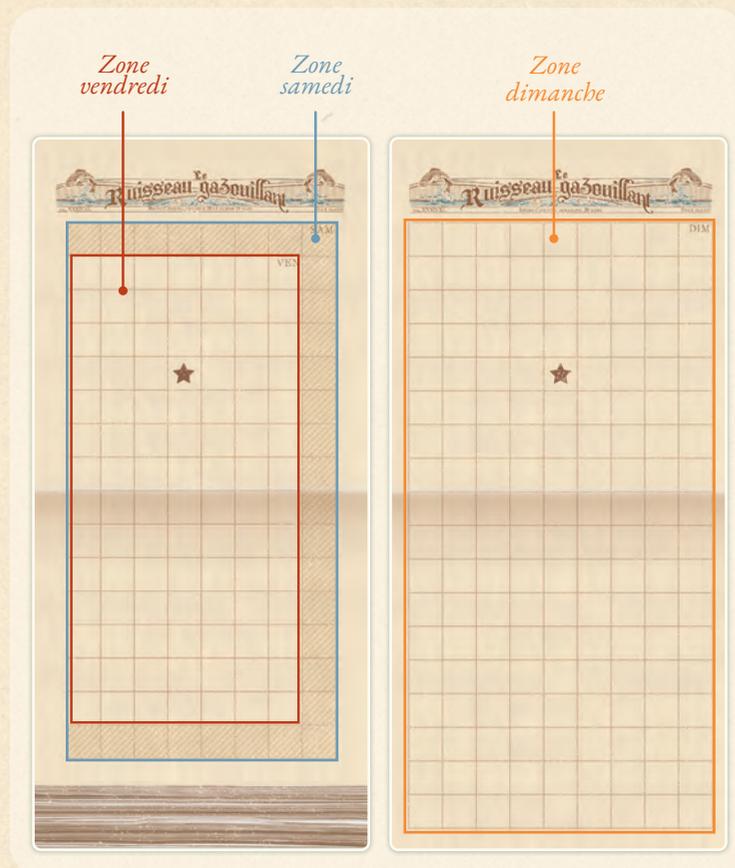
ROUNDS DU VENDREDI, SAMEDI ET DIMANCHE

Chacun des trois rounds, ou journées, se joue sur des pages de taille différente.

Le premier round est celui du vendredi. Les joueurs ne peuvent placer des tuiles que dans la zone « VEN » de la grille illustrée sur leur plateau Une.

Lors du deuxième round, le samedi, ils ont le droit de disposer les tuiles sur l'intégralité de la Une, y compris la zone « SAM » plus sombre.

Pendant le dernier round, le dimanche, ils retournent leur plateau Une et peuvent utiliser toute la grille « DIM » qui s'y trouve.



LA PHASE DE REPORTAGE

Pendant cette phase, vous devez ramasser des tuiles au centre de la table.

Pour ce faire, suivez ces étapes dans l'ordre.

1. En n'utilisant qu'une seule main, récupérez une tuile de la réserve commune (face visible ou cachée) et **posez-la devant vous sur la table**. Si elle est face cachée, retournez-la au passage.



2. Choisissez entre garder cette tuile ou la rendre, auquel cas vous la remettez dans la réserve **en la laissant face visible, pour que les autres joueurs sachent de quoi il s'agit**. Si vous décidez de la conserver, posez-la face visible sur votre Bureau – où elle restera pendant toute la phase de Reportage. Vous pouvez à tout moment consulter les tuiles qui se trouvent sur votre Bureau, mais il n'est plus possible de les remettre dans la réserve une fois que vous avez choisi de les garder.



Lorsque vous êtes satisfait du nombre de tuiles récupérées et que vous pensez parvenir à les agencer sur votre plateau Une, dites « Maquette ! » à voix haute. Vous passez alors à la phase de Montage et ne pouvez plus ramasser de tuiles.

LA PHASE DE MONTAGE

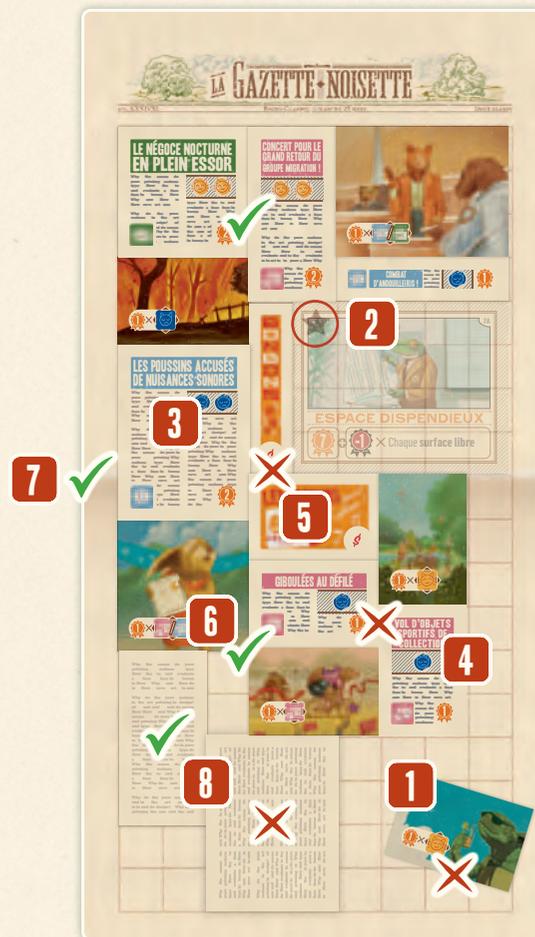
Pendant cette phase, vous déplacez les tuiles de votre Bureau vers votre plateau Une en utilisant vos deux mains. N'hésitez pas à les étaler d'abord sur la table devant vous afin de mieux les voir. Vous pouvez réorganiser vos tuiles à loisir pendant la phase de Montage.

Pour agencer votre Une, vous devez respecter ces règles de placement.

- 1 Les tuiles doivent être alignées avec les bords de la grille correspondant au round en cours ; elles ne peuvent pas dépasser de cette zone.
- 2 Votre tribune doit recouvrir la case marquée d'une étoile dans la partie supérieure du plateau.
- 3 Toutes les tuiles Tribune, Article, Photo et Pub doivent être orientées correctement. Vous ne pouvez pas les faire pivoter : les images et les mots qui apparaissent dessus doivent rester lisibles !
- 4 Aucun article ne peut être adjacent* à un autre de la même couleur, sans quoi vous devrez retourner des tuiles pour régler ce problème pendant le calcul du score.
- 5 Aucune pub ne peut être adjacente* à une autre, sans quoi vous devrez retourner des tuiles pour régler ce problème pendant le calcul du score.
- 6 Aucune photo ne peut être adjacente* à une autre, sans quoi vous devrez retourner des tuiles pour régler ce problème pendant le calcul du score.
- 7 Les tuiles peuvent traverser la pliure du journal (démarcation plus sombre au milieu de la Une).
- 8 Les tuiles peuvent être retournées et posées face cachée, affichant leur verso. Elles doivent néanmoins rester orientées correctement.

*Cf. page suivante.

[Note : les tuiles face cachée ne rapportent aucun point mais peuvent vous aider à remplir des cases vides, limitant ainsi l'excédent sur votre Bureau. Il est dans votre intérêt d'en placer un maximum face visible ; pour autant, si vous ne pouvez pas le faire sans créer un conflit dans les règles ci-dessus, il peut être avantageux d'en poser certaines face cachée afin d'éviter la pénalité due au surplus de tuiles sur votre Bureau.]



Lorsque vous avez fini votre mise en page (sans être obligé de placer toutes les tuiles), criez « Tirage ! » et prenez le plus petit pion Bouclage disponible. Dès que c'est fait, vous ne pouvez plus toucher à votre plateau Une. S'il reste des tuiles sur votre Bureau, laissez-les en place ; vous subirez une pénalité pendant le calcul du score, mais elles vous serviront lors du prochain round.

Une fois que le temps est écoulé ou que tous les joueurs ont annoncé « Tirage ! », le round s'achève et le score de chaque rédac' chef est calculé. Si le chronomètre sonne et vous force à envoyer votre travail en impression, vous devez immédiatement arrêter de jouer et prendre le prochain pion Bouclage disponible.

TUILES JOURNAL

ARTICLES

Les articles représentent le contenu essentiel de n'importe quel journal, car ce sont eux qui racontent les histoires ! En fonction de leur taille, les tuiles Article valent 1 ou 2 points. Il en existe de trois types, différenciables à leur couleur/icône : Sport et Divertissement (📖), Commerce et Technologie (📦) et Actualités (💬). Deux articles du même type ne peuvent pas être adjacents l'un à l'autre sur votre Une. Chaque article affiche également une humeur : bonne nouvelle (😊) ou mauvaise nouvelle (☹️). Le nombre d'icônes sur la tuile indique à quel point cette histoire est « gaie » ou « triste » (pour plus d'informations, cf. section **Humeur** page 10).



Sport et Divertissement



Commerce et Technologie



Actualités



Couleur

Humeur

Points



PHOTOS

Les photos vont de pair avec certains articles et renforcent l'attrait visuel de votre journal ! Chacune d'elles vaut 1 point par article adjacent dont la couleur ou l'humeur correspond à l'icône indiquée sur la tuile Photo. Quel que soit leur type, deux photos ne peuvent pas être adjacentes l'une à l'autre sur votre Une.



1 point
par article
Commerce et
Technologie
adjacent

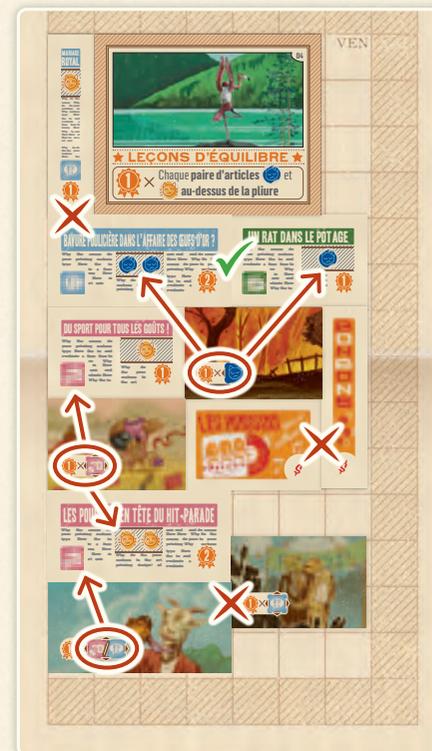


Recette
publicitaire (2\$)

PUBS

Les pubs ne valent aucun point, mais elles rapportent de l'argent à votre journal. Ce revenu est représenté par le nombre de symboles dollar (\$) sur la tuile. Deux pubs ne peuvent pas être adjacentes l'une à l'autre sur votre Une. À la fin de la partie, le joueur qui aura récolté le moins de recettes publicitaires fera faillite ! (Pour plus d'informations, cf. pages 12-13).

[Note : l'adjacence est déterminée orthogonalement avec les côtés des tuiles qui se touchent, pas en diagonale avec leurs coins. Plusieurs tuiles ou cases adjacentes qui forment une série continue (sans séparation entre elles) sont dites contiguës.]



HUMEUR

Les tuiles Article sont assorties d'une « humeur » indiquant s'il s'agit d'une bonne ou d'une mauvaise nouvelle.

Les bonnes nouvelles sont représentées par un visage souriant sur fond jaune, et les mauvaises par un visage renfrogné sur fond bleu. Les articles plus longs/grands peuvent comporter plusieurs de ces icônes.

L'humeur de votre journal est définie par la différence entre le nombre total de visages souriants et de visages renfrognés dans l'ensemble des articles. À moins qu'elle ne soit parfaitement équilibrée, vous subirez une pénalité d'humeur et perdrez autant de point que la différence entre les deux types de visages.

[Note : certaines photos rapportent des points lorsqu'elles sont associées à une bonne ou une mauvaise nouvelle. Les icônes sur ces tuiles n'ont aucun impact sur l'humeur de votre journal ; n'en tenez pas compte pour déterminer la pénalité.]

Exemple : si votre Une réunit 5 visages souriants et 3 renfrognés, son humeur est égale à 2 et vous subissez une pénalité de -2.

Bonne nouvelle



Mauvaise nouvelle



$$5 \text{ (smiling faces)} - 3 \text{ (frowning faces)} = 2$$

Pénalité d'humeur
= -2 points

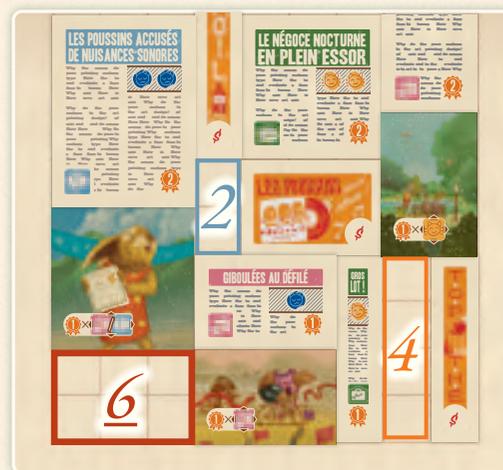


POINTS DE SURFACE LIBRE

Les joueurs sont récompensés ou pénalisés en fonction de la taille de leur **plus grande surface libre sur la grille**. Chacun compte les cases vides contiguës sur son plateau Une, à savoir celles qui ne contiennent aucune tuile Journal ou Tribune, afin de déterminer quelle est sa plus grande surface libre.

Les rédac' chefs comparent ensuite leur **plus grande surface libre respective** et marquent les points indiqués dans le tableau ci-contre. En cas d'égalité, **chaque joueur concerné** applique le bonus ou le malus correspondant.

| Taille comparée des plus grandes surfaces libres | Points |
|--|--------|
| Plus petite de toutes | +3 |
| Plus grande de toutes | -1 |
| Aucune | +1 |



Seule votre **plus grande surface** de cases vides contiguës est prise en compte. Dans cet exemple, elle comprend 6 cases.

FIN DU ROUND ET CALCUL DES POINTS DE TUILES

Une fois que tous les joueurs ont récupéré un pion Bouclage et que le round s'est achevé, chacun doit contrôler les conflits potentiels sur sa Une. Chaque tuile Article, Photo et Pub mal orientée ou qui dépasse de la grille correspondant à ce round doit être retirée du plateau et placée sur votre Bureau. Si certaines tuiles ne respectent pas les autres règles de placement (cf. page 9), retournez-les jusqu'à ce que le problème soit réglé. Lorsque tout le monde a terminé, passez en revue le plateau de votre voisin de gauche pour vérifier qu'il ne reste aucun conflit.

Choisissez un rédac' chef qui se chargera de tenir les scores. Il comptera les points de chaque catégorie pour l'ensemble des joueurs.

Les **articles** rapportent autant de points qu'indiqué sur leur tuile.



Les **photos** rapportent autant de points que le nombre d'articles adjacents de la couleur ou de l'humeur indiquée. **Chaque tuile adjacente vaut 1 point, quelle que soit son humeur ou sa valeur en tant qu'article.** Plusieurs photos peuvent rapporter des points grâce à un même article auquel elles sont toutes adjacentes.



Votre **tuile Tribune** rapporte autant de points que sa valeur et doit être placée de sorte à recouvrir la case marquée d'une étoile. Certaines tribunes peuvent également octroyer des bonus qui affectent d'autres aspects de votre score.



[Note : une tuile est « au-dessus » ou « au-dessous » de la pliure si elle traverse la démarcation au milieu de la Une, même partiellement.]

La **surface libre** est déterminée en comptant le plus grand ensemble de cases vides contiguës sur la grille. Après avoir comparé leur plus grande surface libre respective, les joueurs marquent les points suivants : 3 points pour la plus petite, -1 point pour la plus grande et 1 point pour toutes les surfaces intermédiaires.

L'**humeur** est déterminée en calculant la différence entre le nombre de visages souriants et de visages renfrognés dans tous les articles de votre Une. Si elle n'est pas parfaitement équilibrée, vous perdez autant de points que cette différence.



S'il reste des **tuiles en surplus** sur votre Bureau, vous perdez 1 point par tuile, quel que soit son type ou sa taille.

[Note importante : laissez les tuiles en surplus sur le Bureau des rédac' chefs, car elles pourront être utilisées lors du prochain round.]

Les **pubs** ne rapportent aucun point, mais vous gagnez des recettes égales au nombre de symboles dollar sur leur tuile.



Les scores et les recettes publicitaires sont calculés à la fin de chaque round, de sorte que les joueurs savent où ils en sont lorsqu'ils entament la journée suivante.

Le score et les recettes d'un round ne peuvent jamais être négatifs. Si cela devait se produire, le joueur recevrait simplement 0 point ou 0\$ pour cette journée.

Après chaque round, mettez de côté les tribunes utilisées et remplacez toutes les tuiles Journal des plateaux Une face cachée au centre de la table, avant de les mélanger soigneusement.

CHOIX DES TRIBUNES DU PROCHAIN ROUND

À la fin des rounds du vendredi et du samedi, piochez 1 tuile Tribune par joueur au sommet de la pile – ou 3 tuiles lors d'une partie à deux. Le rédac' chef qui détient le plus petit pion Bouclage (car il a fini en premier) choisit sa tribune parmi les tuiles disponibles, suivi par celui qui possède le prochain pion dans l'ordre croissant, et ainsi de suite.

[Note : utilisez toujours la face des tuiles Tribune rendue visible pendant la mise en place.]

Chacun place sa nouvelle tribune sur son plateau Une et remet son pion Bouclage au centre de la table, trié par ordre croissant. Le prochain round peut alors commencer.

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DU SCORE

La partie s'achève à la fin du round du dimanche. Si un seul joueur a récolté les plus faibles recettes publicitaires, il fait faillite et est éliminé. Parmi les rédac' chefs restants, celui qui a marqué le meilleur score remporte la partie !

[Note : si vous jouez à deux et que les recettes publicitaires d'un joueur sont inférieures de plus de 5\$ à celles de son adversaire, il subit une pénalité de -10 points mais n'est pas éliminé.]

En cas d'égalité des scores, les joueurs concernés comparent la valeur de leur pion Bouclage pour la journée du dimanche : celui qui détient le plus petit a gagné.

EXEMPLE DE CALCUL DU SCORE

- 1 +8 points pour les 7 articles.
- 2 +5 points pour les 2 photos. Celle qui affiche les icônes Sport et Divertissement (🏆) et Actualités (📰) rapporte 4 points, car elle est adjacente à 2 articles de chacun de ces types. La photo avec l'icône mauvaise nouvelle (😞) vaut 1 point, puisqu'elle est adjacente à 1 article de cette humeur.
- 3 +2 points pour la tribune, car 2 paires d'articles racontant de bonnes et de mauvaises nouvelles se trouvent au-dessus de la plière.
- 4 La plus grande surface libre de cette Une comprend 4 cases. *[Note : étant la plus petite parmi celles de tous les joueurs, elle rapporte +3 points.]*
- 5 -2 points pour la différence entre les 5 visages renfrognés et les 3 visages souriants réunis sur cette page.
- 6 -2 points pour les 2 tuiles en surplus.
- 7 3\$ de recettes publicitaires pour les 2 pubs.



| RÉDAC' CHEF : R. Goupil | | | | RÉDAC' CHEF : B. Zbette | | | | RÉDAC' CHEF : J. Labaz | | | |
|-------------------------|-----|-----|-----|-------------------------|-----|-----|-----|------------------------|-----|-----|-----|
| | VEN | SAM | DIM | | VEN | SAM | DIM | | VEN | SAM | DIM |
| ARTICLES | 8 | | | 6 | | | | 10 | | | |
| PHOTOS | 5 | | | 4 | | | | 4 | | | |
| TRIBUNE | 2 | | | 1 | | | | 2 | | | |
| SURFACE LIBRE | 3 | | | -1 | | | | 1 | | | |
| HUMEUR | -2 | | | 0 | | | | -1 | | | |
| SURPLUS | -2 | | | -1 | | | | -3 | | | |
| TOTAL DU ROUND | 14 | | | 9 | | | | 13 | | | |
| TOTAL | 14 | | | 9 | | | | 13 | | | |
| PUBS DU ROUND | 3\$ | | | 5\$ | | | | 3\$ | | | |
| TOTAL PUBS | 3\$ | | | 5\$ | | | | 3\$ | | | |

MODE SOLO

Vous pouvez jouer seul à *Rédac' Chef!* Appliquez les règles classiques, avec les exceptions suivantes.

Pendant la mise en place, mélangez soigneusement les tuiles Journal et retirez-en 5 au hasard de chacune des cinq tailles. Mettez-les de côté : vous ne les utiliserez pas.

Pour choisir vos tuiles Tribune le samedi et le dimanche, piochez-en 2 au hasard et conservez-en 1.

Les points de surface libre sont calculés en fonction du **nombre de cases** que contient votre **plus grande surface** :

- **0-1 case** = 3 points
- **2-3 cases** = 2 points
- **4-5 cases** = 1 point
- **6-7 cases** = 0 point
- **8+ cases** = -1 point

En mode Solo, vos recettes publicitaires doivent atteindre au moins 12\$ à la fin de la partie.

Vous pouvez utiliser ce mode pour tenter de battre vos propres records, ou défier vos amis afin de voir qui obtiendra le meilleur score. Partagez vos expériences en solo sur les réseaux sociaux avec le hashtag #FitToPrintGame !



MODE PUZZLE

Ce mode propose une expérience alternative en solitaire, dans laquelle vous recevez un lot de tuiles spécifique et devez trouver le meilleur moyen de les agencer sur votre Une. Les pages suivantes présentent plusieurs puzzles uniques et des tableaux où noter les scores ; n'hésitez pas à affronter vos amis afin d'élire le rédac' chef le plus habile !

Pour installer le jeu, récupérez les tuiles illustrées sous le puzzle choisi.

[Note : les puzzles 1 à 6 utilisent des tuiles uniques, et vous pouvez donc les résoudre tous en même temps. Le numéro et le nom des tuiles Tribune à mettre en jeu sont inclus dans le titre de chaque puzzle.]

Puisque vous disposez déjà de toutes les tuiles nécessaires, vous n'avez pas besoin d'accomplir la phase de Reportage.

En mode Puzzle, les règles de placement des tuiles sont les mêmes que lors d'une partie classique ou solo, avec l'exception suivante :

- toutes les pubs **DOIVENT** être placées sur la page. Si ce n'est pas le cas, votre score pour ce puzzle sera « incomplet ».

[Note : les joueurs ne pourront pas agencer toutes les tuiles sur leur Une, mais ils ne subiront pas de pénalité due au surplus (hormis pour les pubs, comme indiqué ci-dessus). Les tuiles qui engendrent un conflit doivent toujours être retournées pour régler le problème avant de déterminer le score.]

CALCUL DU SCORE ADAPTÉ

Les joueurs calculent leur score après un seul round, comme suit :

- les articles, photos et tribunes rapportent le même nombre de points que lors d'une partie classique ;
- les points de surface libre sont calculés selon les règles du mode Solo ;
- la pénalité d'humeur est calculée selon les mêmes règles que lors d'une partie classique ;
- les pubs ne rapportent aucune recette mais doivent toutes être placées sans engendrer de conflit.

PUZZLE 7 - VENDREDI - D5 : PHOTOS SPONSORISÉES

UN PDG PARTAGE SES BÉNÉFICES

TOURNOI DE CROQUET ANNULÉ

LES FESTIVANDAGES BATTENT LEUR PLEN

BRAQUAGE MANQUÉ !

LES POUSSINS DE LA FLEUVE 1

LES PROVISIONS D'UN CROQUET EN PATENTÉ EN FINÉE

LE FENARD ARRÊTÉ POUR EXTRACTION

NOCES DE PORCELAINE POUR DES CANES DU COIN

FÉRIÉRIE DE BRANCHES SUR LE MARCHÉ DES NIDS

MEILLEURS SCORES :

13+ 15+ 17+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

PUZZLE 10 - VENDREDI - D1 : COLLECTIONS ESTIMÉES

EMBAÛLE SUR LE FLEUVE 1

LES PROVISIONS D'UN CROQUET EN PATENTÉ EN FINÉE

LE FENARD ARRÊTÉ POUR EXTRACTION

NOCES DE PORCELAINE POUR DES CANES DU COIN

FÉRIÉRIE DE BRANCHES SUR LE MARCHÉ DES NIDS

CONCERT POUR LE GRAND RETOUR DU GRAND MARCHÉ

MEILLEURS SCORES :

15+ 17+ 19+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

PUZZLE 8 - SAMEDI - 4A : RECHERCHE DE PLACE

LE CHANTEUR DE POUSSINS DÉNONÇE LA GUERRE

LES MAISONS NEUVES SE FONT RARES

PIITS-DE-VIN AUX JEUX ANIMALIERS 2

DES SABOTS BIEN CHAUFFÉS

FAKETS-DE-VIN DÉNONÇENT INTENT

LE COURS DU MIEL CROÛPE

ARTICLES DE CHOLETTE POUR LES FÊTES

MEILLEURS SCORES :

17+ 19+ 22+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

PUZZLE 11 - SAMEDI - 9A : ÉCHEC LITTÉRAIRE

PROBLÈME DE LOGEMENT EN SAISON MIGRATOIRE

À CHAQUE RUE SON SALON DE THÉ

UN PLUMAGE LISSÉ POUR UN CORPS-SAIN

AFFLUENCE À LA BIBLIOTHÈQUE 1

DIRIGÉES AU DÉFILE

UNE TOUTE POUSSIN LA PISTE POUR L'ÉCHÉANCE À ARRÊTÉ

MEILLEURS SCORES :

18+ 19+ 21+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

PUZZLE 9 - DIMANCHE - 2A : DÉVELOPPEMENT D'EXPOSITION

FAUX BILLETS POUR LES JEUX ANIMALIERS

NOUVEAU RECORD AUX JEUX ANIMALIERS

ESCADRONS BOURGERS DE CHAMPAGNE

FAUX PLUMAGE, FAUTE DE BOÛT

UN RAT DANS LE PITAGE

BAÛNE POLICE DANS L'ARRÊTÉ DES ESPRITS ?

LE COURS DU MIEL CROÛPE

BOÛG-CHADON ACCUEILLE LES JEUX ANIMALIERS 1

UNE OMISSION DE TROUPE À TIRER LES CHAÎNES

MEILLEURS SCORES :

21+ 23+ 25+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

PUZZLE 12 - DIMANCHE - 6B : FIN D'OPÉRATION

LES POUSSINS ACCUSÉS DE NUANCES SONORES

CHUTE DES ACTEURS 1 LA FAUTE AUX MALHEUREUX ESCALTES

UN LAPIN REMPORTE LE CONCOURS DE TARTES

LE NÉGOCE NOCTURNE EN PLEIN ESSOR

DU SPIRIT POUR TROU LES OÛTES 1

LES POUSSINS EN TÊTE DU HIT-PARADE

NEIGE : ÉCOLES FERMÉES

RAISSON DE MARCHÉ

CHIFFRE D'AFFAIRES 1

VOL D'OBJETS SPORTIFS DE COLLECTION

MEILLEURS SCORES :

23+ 25+ 27+

| | | | |
|-------|--|--|--|
| NOM | | | |
| SCORE | | | |

SCÉNARIOS ET SUCCÈS

Devenez le rédac' chef suprême en obtenant des succès pendant vos parties en solo ou à plusieurs ! Les écritaires ci-dessous permettent de relever la progression de 1 à 6 joueurs. Vous pouvez commencer à enregistrer vos succès à tout moment : il suffit d'écrire votre nom dans l'un des cadres prévus à cet effet. À chaque partie, choisissez l'un des trois modes de succès et suivez les instructions : classique (page 18), modifications de règles (page 18) ou scénarios (page 19). Quel que soit votre choix, chaque fois que vous obtenez un succès (△ ◆ ◇ ☆ ★ □), remplissez l'une des tâches sur l'écrétaire qui porte votre nom et entourez la forme colorée correspondante sur la page du mode de jeu. Avez-vous les compétences requises pour être sacré meilleur rédacteur en chef de Bourg-Chardon ?

△ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

★ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

◆ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

◇ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

◇ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

□ NOM : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

SUCCÈS

| NUMÉRO | OBJECTIF | RÉUSSI |
|--------|---|--------|
| 1 | Marquer 60 points ou + | |
| 2 | Marquer 70 points ou + | |
| 3 | Marquer 80 points ou + | |
| 4 | Marquer 35 points ou + pour vos articles | |
| 5 | Marquer 40 points ou + pour vos articles | |
| 6 | Marquer 50 points ou + pour vos articles | |
| 7 | Marquer 20 points ou + pour vos photos | |
| 8 | Marquer 25 points ou + pour vos photos | |
| 9 | Marquer 30 points ou + pour vos photos | |
| 10 | Gagner 15\$ ou + en recettes publicitaires | |
| 11 | Gagner 20\$ ou + en recettes publicitaires | |
| 12 | Gagner 25\$ ou + en recettes publicitaires | |
| 13 | Marquer 15 points ou + pour vos tribunes | |
| 14 | Marquer 18 points ou + pour vos tribunes | |
| 15 | Marquer 20 points ou + pour vos tribunes | |
| 16 | Remplir entièrement votre plateau Une le dimanche | |
| 17 | Marquer 5 points ou + pour une seule photo | |

| NUMÉRO | OBJECTIF | RÉUSSI |
|--------|---|--------|
| 18 | Marquer 8 points ou + pour une seule photo | |
| 19 | Recevoir le plus petit pion Bouclage à chaque round | |
| 20 | Gagner le meilleur bonus de surface libre à chaque round | |
| 21 | Ne pas perdre plus de 3 points (au total) de pénalité d'humeur | |
| 22 | Gagner une partie en ayant perdu au moins 12 points (au total) de pénalité d'humeur | |
| 23 | Gagner une partie sans avoir marqué le plus de points | |
| 24 | Gagner une partie en ayant perdu au moins 15 points (au total) de pénalité/malus | |
| 25 | Finir une partie sans surplus de tuiles à chaque round | |

MODIFICATIONS DE RÈGLES

| NUMÉRO | MODIFICATION | RÉUSSI |
|--------|---|--------|
| 1 | Perdez 1 point par case vide au lieu de calculer la surface libre | |
| 2 | Réglez le chronomètre sur 2 minutes pour chaque round | |
| 3 | Jouez avec votre plateau Une tourné vers le centre de la table et posez toutes les tuiles à l'envers par rapport à vous | |
| 4 | Lorsqu'un joueur annonce « Tirage ! », le round s'achève immédiatement pour tout le monde | |
| 5 | À la fin de chaque round, retirez du jeu toutes les pubs placées sur les Unes | |
| 6 | Une fois posées sur votre Une, les tuiles Journal ne peuvent plus être déplacées | |
| 7 | N'utilisez qu'une seule main pour agencer vos tuiles pendant la phase de Montage | |

SCÉNARIOS

*En multijoueur, utilisez le verso (sans condition de score) des tuiles Tribune de départ comme substitut, mais calculez tous les scores en fonction de la tribune spécifique au scénario.

| NUMÉRO | COMPLEXITÉ | PERSONNAGE | TRIBUNE | FLASH INFO | TRIBUNE | FLASH INFO | TRIBUNE | FLASH INFO | VALEUR MIN. PUB | POINTS MIN. | OBJECTIF SUPPLÉMENTAIRE | RÉUSSI |
|--------|------------|------------|---------|------------|---------|------------|---------|------------|-----------------|-------------|--|--------|
| 1 | FACILE | Renaud | D1 | 1 | 2B | 4 | 11A | 1 | 12\$ | 45 | | |
| 2 | FACILE | Ursule | D2 | 3 | 5B | 1 | 9B | 2 | 12\$ | 47 | | |
| 3 | FACILE | Wilbur | D5 | 5 | 4A | 12 | 1B | 12 | 13\$ | 47 | | |
| 4 | FACILE | Benoît | D4 | 7 | 6B | 7 | 1A | 8 | 13\$ | 49 | | |
| 5 | FACILE | Jazz | D6 | 10 | 3B | 11 | 5A | 10 | 14\$ | 50 | | |
| 6 | FACILE | Danaé | D3 | 9 | 4B | 9 | 9A | 7 | 14\$ | 52 | | |
| 7 | MOYENNE | Renaud | D6 | 12 | 3A | 8 | 2B | 3 | 15\$ | 52 | | |
| 8 | MOYENNE | Ursule | D5 | 6 | 1A | 1 | 8A | 8 | 15\$ | 54 | | |
| 9 | MOYENNE | Wilbur | D2 | 8 | 10A | 10 | 4A | 6 | 16\$ | 55 | | |
| 10 | MOYENNE | Benoît | D1 | 4 | 12B | 1 | 7A | 9 | 16\$ | 57 | Ne pas perdre plus de 2 points (au total) de pénalité d'humeur | |
| 11 | MOYENNE | Jazz | D4 | 2 | 6A | 12 | 8B | 11 | 17\$ | 57 | Gagner 2 points ou + de surface libre à chaque round | |
| 12 | MOYENNE | Danaé | D3 | 11 | 2A | 4 | 3B | 10 | 17\$ | 59 | Marquer 20 points ou + pour vos photos | |
| 13 | DIFFICILE | Renaud | D2 | 7 | 3A | 7 | 1B | 2 | 18\$ | 60 | Vous ne pouvez jouer aucune tuile face cachée | |
| 14 | DIFFICILE | Ursule | D4 | 11 | 2B | 8 | 4A | 3 | 18\$ | 62 | Marquer 25 points ou + pour vos photos | |
| 15 | DIFFICILE | Wilbur | D6 | 12 | 1A | 4 | 4B | 9 | 20\$ | 63 | Marquer 40 points ou + pour vos articles | |
| 16 | DIFFICILE | Benoît | D5 | 5 | 6A | 11 | 7A | 12 | 20\$ | 65 | Marquer 15 points ou + pour vos tribunes | |
| 17 | DIFFICILE | Jazz | D1 | 6 | 2A | 10 | 11B | 1 | 15\$ | 70 | Aucun surplus de tuiles à chaque round | |
| 18 | DIFFICILE | Danaé | D3 | 3 | 9A | 9 | 10B | 8 | 15\$ | 70 | Aucune pénalité d'humeur à chaque round | |

VARIANTES

MODE FAMILLE

Le mode Famille de *Rédac' Chef* propose des règles simplifiées pour les joueurs qui souhaitent s'amuser sans trop de complexité. Il permet également d'initier les enfants et les débutants !

Installez le jeu comme d'habitude mais mettez de côté les Bureaux en 3D, les tuiles Tribune A/B et les pions Bouclage ; ils ne serviront pas lors de cette partie. Distribuez aléatoirement une tuile Tribune de départ **face cachée** à chaque joueur, qu'il utilisera pendant les trois rounds.

RÈGLES ET CALCUL DU SCORE ADAPTÉS

En mode Famille, jouez selon les règles classiques avec les exceptions suivantes.

- Le Reportage et le Montage se déroulent pendant la même phase : les joueurs peuvent décider s'ils souhaitent conserver une tuile ou non (auquel cas ils la remettent face visible dans la réserve, comme d'habitude), puis ils DOIVENT la placer directement sur leur plateau Une. Après avoir été récupérée, une tuile peut à tout moment être déplacée/réorganisée sur la Une, mais jamais retirée.
- Puisqu'ils n'utilisent ni les pions Bouclage ni les tuiles Tribune, les joueurs peuvent prendre tout leur temps pour peaufiner leur travail, sans la pression de finir en premier.
- Un déséquilibre entre bonnes et mauvaises nouvelles n'entraîne aucune pénalité d'humeur. Néanmoins, certaines photos rapportent toujours des points si elles sont adjacentes à des articles d'une humeur particulière.
- Les points de surface libre n'existent pas en mode Famille. Les joueurs font simplement de leur mieux pour remplir leur Une et obtenir le meilleur score possible grâce à leurs tuiles.
- Les recettes publicitaires sont calculées ainsi : si un seul joueur a récolté le plus faible montant total, il perd 5 points.

[Note : vous pouvez consigner vos recettes dans la section « Tribune » du bloc de score.]

MODE TOUR À TOUR

L'aspect effréné du jeu en temps réel vous rebute ? Essayez donc le mode Tour à tour de *Rédac' Chef*, qui se déroule sur une seule journée : le samedi.

MISE EN PLACE

Retournez toutes les tuiles Journal face cachée, mélangez-les soigneusement et révélez-en 1 de chaque taille (5 en tout).

Distribuez un plateau Une (face « Ven/Sam » visible) et un Bureau à chaque joueur.

[Note : si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les cartes Flash info avec ce mode de jeu. Néanmoins, elles peuvent entrer en conflit avec certains pouvoirs spéciaux des personnages et sont donc par défaut exclues de ces règles.]

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle face des tuiles Tribune de départ et/ou les tuiles Tribune A1 à A9 (uniquement). Sélectionnez aléatoirement autant de ces tuiles que le nombre de joueurs plus 1 et placez-les à portée de main. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur ; en commençant par son voisin de droite et à tour de rôle en sens antihoraire, chacun choisit 1 tuile Tribune à utiliser pendant la partie.

Chaque joueur récupère ensuite 2 tuiles Journal aléatoires de la réserve commune, les révèle et les place sur son Bureau.

RÈGLES ADAPTÉES

Le premier joueur commence la partie, suivi des autres à tour de rôle. Pendant son tour, un joueur résout les étapes suivantes dans l'ordre.

- 1** Déplacer une tuile Journal de son Bureau vers sa Une, selon les règles de placement classiques.
- 2** **OPTIONNEL** : retourner jusqu'à 2 tuiles Journal de la réserve pour les révéler à tout le monde.
- 3** Choisir n'importe quelle tuile Journal face visible ou cachée de la réserve et la poser sur son Bureau. *[Note : une tuile face visible peut avoir été révélée à l'étape 2 ou lors d'un tour précédent.]*

Lorsqu'elles ont été posées sur le plateau Une d'un joueur, les tuiles Journal ne peuvent plus être déplacées (hormis grâce à des actions spéciales, cf. ci-dessous). *[Note : seules les tuiles Tribune peuvent être déplacées à tout moment, à condition qu'une autre position soit disponible.]*

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, c'est au rédac' chef suivant en sens horaire d'effectuer le sien.

ACTIONS SPÉCIALES

Au lieu de déplacer une tuile Journal vers sa Une (étape 1), un joueur peut décider d'en défausser une de son Bureau afin d'accomplir l'une des actions spéciales suivantes :

- **Réorganiser** – Retirez 3 tuiles Journal de votre plateau Une et remettez-les dans une autre position.
- **Chercher** – Retournez jusqu'à 3 tuiles Journal de la réserve pour les révéler à tout le monde. *[Note : cette action ne remplace pas l'étape 2 ; si vous l'effectuez, vous pourrez révéler jusqu'à 5 tuiles Journal pendant ce tour.]*

[Note : un joueur qui choisit d'accomplir une action spéciale résout quand même la suite de son tour, à savoir retourner des tuiles (ou non) puis en choisir une et la placer sur son Bureau.]

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur se sent prêt, il doit crier « Tirage ! » pendant son tour, avant ou après avoir placé une tuile. La seule condition est qu'il ne reste aucune place disponible sur sa Une pour ajouter la ou les tuile(s) encore posée(s) sur son Bureau.

Son tour s'achève sitôt cette annonce effectuée ; il ne peut plus toucher à son plateau Une, ni retourner ou choisir de tuiles Journal dans la réserve. Dès lors, tous les autres joueurs peuvent simultanément déplacer les tuiles de leurs Bureaux vers leurs Unes, avant de passer au calcul du score.

[Note : un joueur qui n'a plus de place sur sa Une mais possède encore des tuiles peut toujours choisir d'effectuer une action spéciale au lieu d'annoncer « Tirage ! ». Dans ce cas, il ne déclenche pas la fin de la partie.]

CALCUL DU SCORE

Calculez votre score comme lors d'une partie classique, à l'exception des recettes publicitaires : si un seul joueur a récolté le plus faible montant total, il perd 5 points.



MODE SALLE DE RÉDACTION

Ce mode permet à un **nombre pair de joueurs** (4 à 12) de s'affronter en équipes de 2. Utilisez deux tables éloignées d'au moins 3 mètres, voire situées dans des pièces différentes.

MISE EN PLACE

Assignez un rôle à chaque joueur des équipes : Reporter (qui collectera les tuiles) ou Maquettiste (qui les placera sur la Une).

Installez le jeu comme d'habitude mais posez les tuiles Journal sur l'une des tables et les plateaux Une, pions Bouclage et tuiles Tribune (mêlées) sur l'autre – à laquelle s'assoient tous les Maquettistes.

Choisissez le niveau de défi (frénésie, standard ou détente, cf. page 4) et réglez le minuteur sur la durée correspondante.

RÈGLES ADAPTÉES

Le Reporter commence la partie debout près de son Maquettiste, lui-même installé devant son plateau Une.

Il n'existe aucune phase de jeu en mode Salle de rédaction. Le Reporter fait des allers-retours en transportant son Bureau : il le remplit de tuiles Journal à la première table et l'apporte à la seconde. Dès qu'il a reçu les tuiles de son coéquipier, le Maquettiste peut commencer à les agencer sur le plateau Une tandis que le Reporter fait demi-tour et va en chercher d'autres, autant de fois qu'il le souhaite.

Comme lors d'une partie classique, le Reporter ramasse les tuiles une par une sur la première table et choisit de les poser sur son Bureau (qui peut en contenir n'importe quel nombre) ou de les remettre face visible dans la réserve. Une tuile placée sur le Bureau doit y rester et ne peut plus retourner sur la table. Le transport vers la seconde table se fait en tenant les pieds du Bureau, sans toucher les tuiles qui s'y trouvent ; si elles tombent, le Reporter les ramasse et les remet dessus avant de repartir. Une fois qu'il a rejoint son coéquipier, il peut renverser les tuiles devant lui pour ne pas perdre de temps.

Le Maquettiste dispose les tuiles sur sa Une comme d'habitude, et rien ne l'oblige à les placer toutes avant que le Reporter ne lui en ramène d'autres.

Les deux coéquipiers peuvent communiquer à loisir. Le Maquettiste doit cependant rester assis à sa table et le Reporter n'a pas le droit de poser des tuiles sur le plateau Une, bien qu'il puisse donner son avis sur leur agencement.

Lorsqu'il se sent prêt, le Maquettiste annonce « Tirage ! » et récupère un pion Bouclage.

Le score est calculé selon les mêmes règles que lors d'une partie classique.



CLARIFICATIONS

TRIBUNES

D4 Leçons d'équilibre – Le nombre de cases entre les tuiles et la pliure n'a aucune importance. Comptez les paires de tuiles Article, pas les icônes  et  qui apparaissent dessus.

D5 Photos sponsorisées – Chaque photo ne compte qu'une fois, même si elle est adjacente à plusieurs pubs.

3A Numéro de cirque – À la fin du round, considérez que cette tuile est une photo d'une couleur au choix et marquez les points pour chaque article adjacent de la même couleur. Elle reste néanmoins une tribune dans tout autre cas.

3B Cirque itinérant – Cette tuile doit malgré tout se trouver dans les limites de la zone du round en cours.

4A Recherche de place – Les surfaces carrées ne comptent pas (car ce sont aussi des rectangles).

8B Astuces de tri – Vous ne pouvez placer aucune tuile sur votre Une pendant la phase de Reportage.

10A Effervescence électorale – Pendant la phase de Montage, vous pouvez retourner n'importe quel nombre de tuiles avant d'en récupérer jusqu'à 2 de plus.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Ursule Hotte – Pendant la phase de Montage, vous pouvez retourner n'importe quel nombre de tuiles avant d'en récupérer 1 de plus.

Wilbur Sidé – Si plusieurs de vos surfaces libres sont à égalité pour la plus grande taille, soustrayez 1 case à chacune d'elles pour calculer les points de surface libre.

Jazz Lahaz – Votre pénalité d'humeur est réduite jusqu'à un minimum de 0 (jamais en négatif).

FLASHS INFOS

Ces cartes sont révélées avant que les joueurs ne choisissent leurs tribunes pour le prochain round. Lorsqu'une carte Flash info vous rapporte un bonus, inscrivez-le dans la section correspondante du bloc de score. Si un joueur place des tuiles qui enfreignent les restrictions imposées par la carte Flash info du round en cours, il doit en retourner jusqu'à résoudre le(s) conflit(s).

Toute tuile qui traverse la démarcation au milieu de la Une est considérée comme étant à la fois au-dessus et au-dessous de la pliure.

Ven #1 Un peu de tenue ! – Les tuiles peuvent être placées au-dessus ou au-dessous de la pliure, mais celles qui traversent la ligne de démarcation doivent être retournées face cachée.

Ven #12 Appuyez-vous sur vos acquis ! – Toutes les tuiles doivent être contiguës et former un seul groupe. Si un joueur possède plusieurs séries de tuiles contiguës (séparées les unes des autres), il doit retourner face cachée celles du ou des groupe(s) ne comprenant pas sa tribune. Les tuiles face cachée peuvent faire partie d'une série contiguë.

Sam #2 La qualité prime sur la quantité ! – Les tuiles face cachée sont prises en compte.

Sam #3 La quantité prime sur la qualité ! – Les tuiles face cachée sont prises en compte.

Dim #10 Ça mérite une place de choix ! – Si la tribune d'un joueur est adjacente à un bord de sa Une, il doit la décaler (au besoin, en remettant d'autres tuiles sur son Bureau) jusqu'à ce qu'elle ne soit plus adjacente à aucun bord.

Dim #12 La moindre place compte ! – Si des surfaces libres s'étendent de part et d'autre de la pliure, toutes leurs cases sont prises en compte. Les points de surface libre sont quand même calculés à la fin de ce round.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Début 2019, Flatout Games a ouvert ses portes à d'autres créateurs pour fonder Flatout Games CoLab. Ce « laboratoire collaboratif » permet aux membres de Flatout Games de rencontrer des personnes formidables du domaine du jeu de société et de réaliser plein de projets captivants avec elles. Nous incluons tout le monde de A à Z dans le processus de création afin d'offrir la meilleure expérience possible. La publication de *Rédac' Chef™* est le résultat d'un projet passionnant pour les personnes impliquées, toutes membres d'une équipe incroyablement soudée : nous prenons des risques et en récoltons les fruits ensemble !

L'équipe Flatout Games CoLab pour *Rédac' Chef™*

Molly Johnson – développement, direction artistique, rédaction, révision, gestion, marketing

Dylan Mangini – conception graphique, production

Peter McPherson – conception, développement, direction artistique, rédaction, révision, marketing

Robert Melvin – développement, rédaction, logistique

Shawn Stankewich – développement, gestion de projet, direction artistique, rédaction, révision, conception graphique, production, marketing, financement participatif

Illustration et conception graphique – Ian O'Toole

Conception des modes Puzzle et Solo – Shawn Stankewich

Équipe AEG

Nicolas Bongiu – chef de projet

David Lepore – production

Adelheid Zimmerman – production

Édition française par Lucky Duck Games

Traductrice et responsable éditoriale – Elodie Nelow

Relecteur – Elric Rozet

Maquettiste – Marek Baranowski

Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont soutenu Flatout Games et aidé à faire de *Rédac' Chef™* le jeu qu'il est aujourd'hui : Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Joshua Beauregard, Nicolas Bongiu, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Malcolm Eustis, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Erin Harrington, Spencer Harris, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Carla Kopp, Nick Kopp, Emma Larkins, Jacqueline Layman, Laura Lewis, Gavin McGruddy, Griffin McPherson, John McPherson, Tony Miller, Mark Minick, Indiana Nash, Robert Newton, Vladimir Orellana, Elisabeth Posthill, Michael Ringquist, Lucas Roby, Kevin Root, Aaron Russin, James Salaway, Michelle Salaway, Allie Tessier, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci, Josh Williams, Kyndra Williams et John Zinser

Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers et Zephyr Workshop

Flatout Games exprime également son immense gratitude envers les tout premiers rédac' chefs, sans lesquels ce projet n'aurait pas vu le jour : Dan Banach, Tyler and Jess Barber, Ryan Bell, BoWaverly Cross, Ryan Dickinson, Leigh French, Lars Hffmnn, Jai et Sena, Gregg Kamei, Charlotte Kyle, Chad et Jan Martinell, Aaron M. Pope, Jafar Qasim, R A N D A L, Chris Rohde, Jesse Saland, Briella Snyder, CJ Stambaugh et Charlotte George, Jeff Tjaden

VOUS AIMEZ RÉDAC' CHEF ?
#FITTOPRINTGAME

Suivez-nous sur Twitter :
@LuckyDuckFR

luckyduckgames.com/fr



©2023 Alderac Entertainment Group, 2505 Antherm Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. *Rédac' Chef* et tous les éléments associés sont ™ ou ® et © d'Alderac Entertainment Group, Inc. ou de Flatout Games, tel qu'indiqué. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielńskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Des questions ?
info@luckyduckgames.com

ATTENTION !
Petites pièces –
Risque d'étouffement

