

UN JEU DE
PETER McPHERSON

DEUX GANDS

BOURD-CÉARDON, 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 agenciant 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.

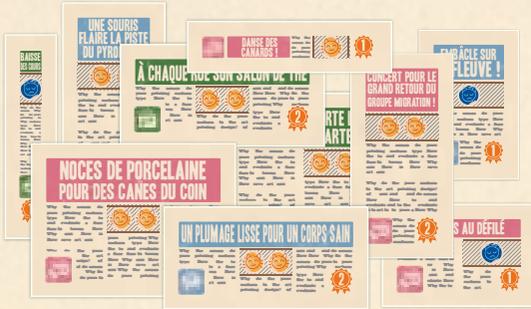
Aidez les animaux de Bourg-Chardon à raconter leurs histoires en publiant la meilleure Une de tout le village !



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)

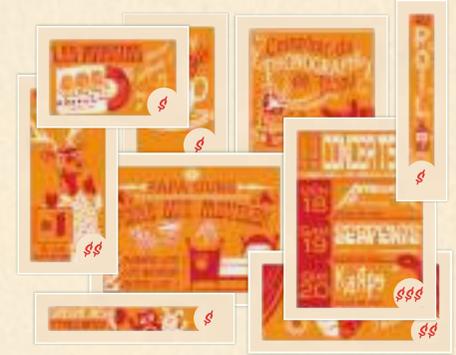


120 tuiles Journal

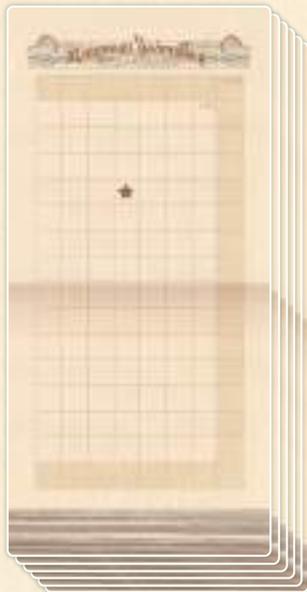
(29 tuiles Photo)



(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 chacun d'eux avant que les joueurs ne choisissent leur tuile Tribune pour le prochain round (pendant la mise en place, révélez uniquement celle du paquet Vendredi). Ces cartes comportent des restrictions, des prérequis et des bonus spécifiques à chaque journée.

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



APERÇU DU JEU

Les joueurs marquent des points en agençant 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

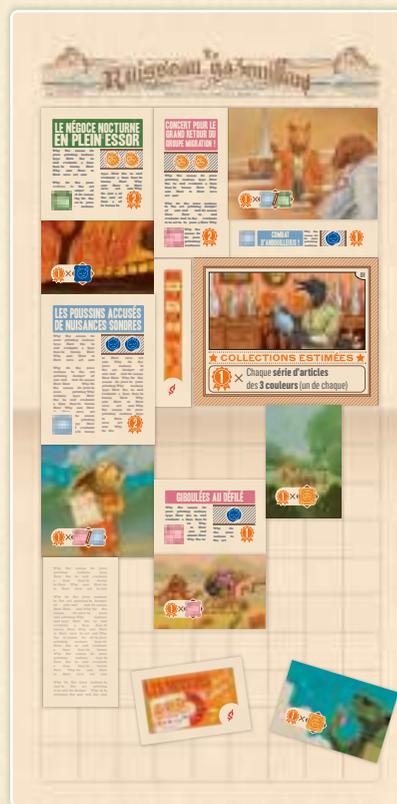
Les tours de jeu n'existent pas dans *Rédac' Chef*. Contentez-vous d'attraper des tuiles Journal sur la table et de les poser sur votre Bureau pendant la première phase (le Reportage), puis de les transférer vers votre Une durant la seconde (le Montage).

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 remplissons 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 ?* »

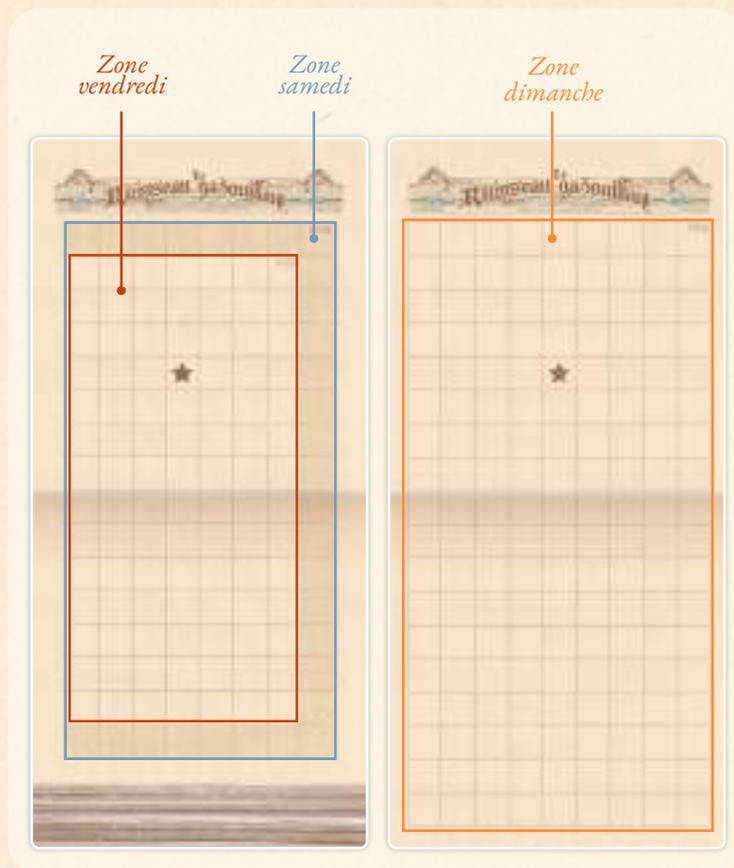
ROUNDS DU VENDREDI, SAMEDI ET DIMANCHE

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

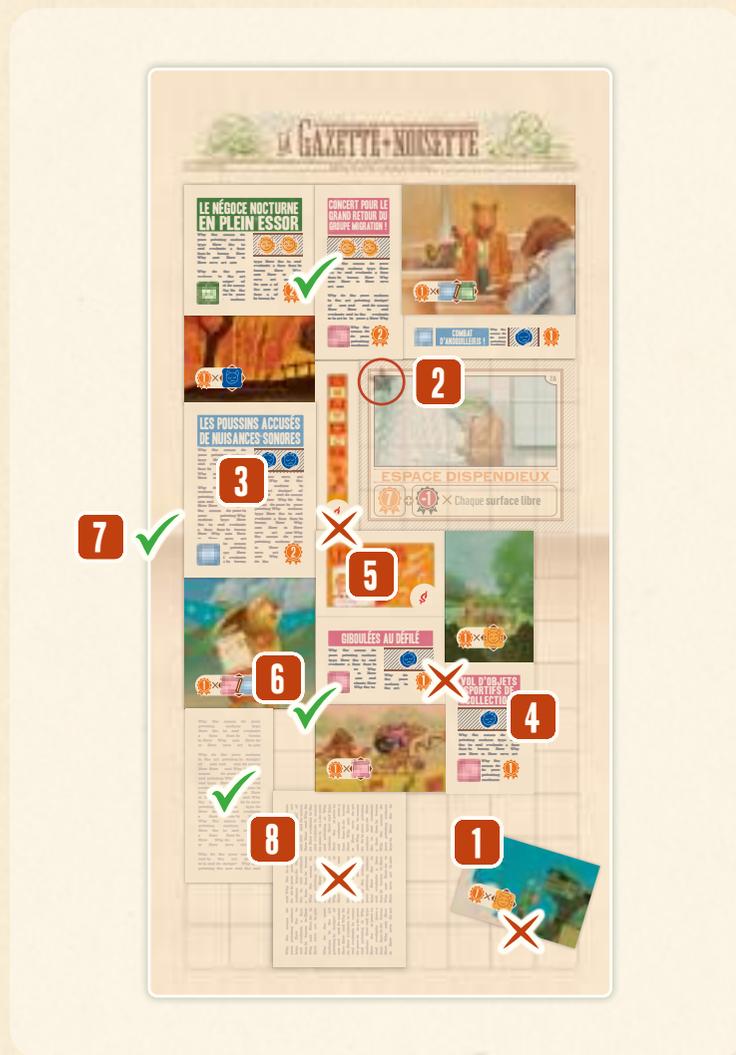
Pendant cette phase, vous déplacez les tuiles de votre Bureau vers votre plateau Une en utilisant vos deux mains. N'hésitez pas à les étaler d'abord sur la table devant vous afin de mieux les voir. Vous pouvez réorganiser vos tuiles à loisir pendant la phase de Montage.

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

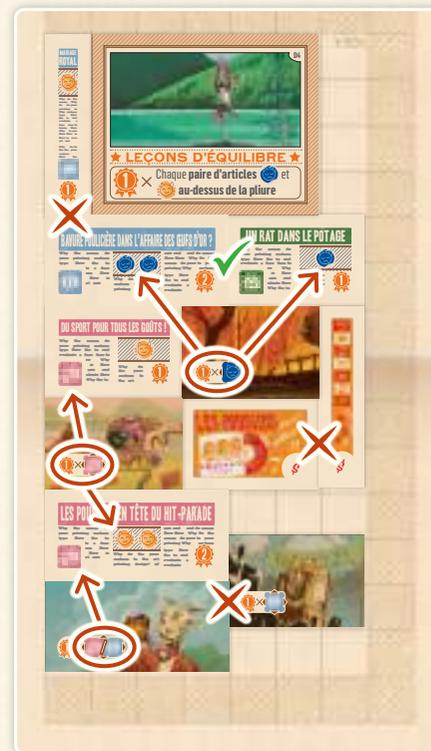
PUBS

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.]



Recette
publicitaire (2\$)



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



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

Pénalité d'humeur
= -2 points

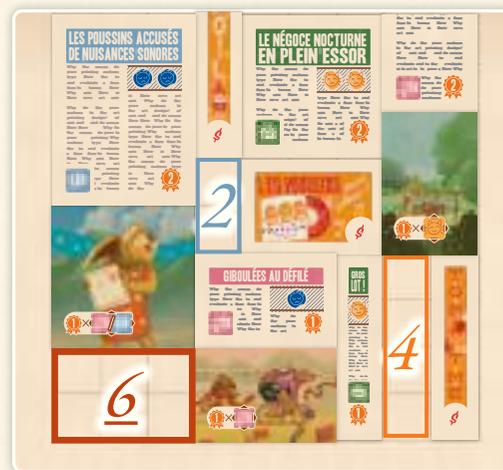


POINTS DE SURFACE LIBRE

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	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 ROUNO	14			9			13					
TOTAL	14			9			13					
PUBS DU ROUNO	\$2			\$5			\$3					
TOTAL PUBS	\$2			\$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.