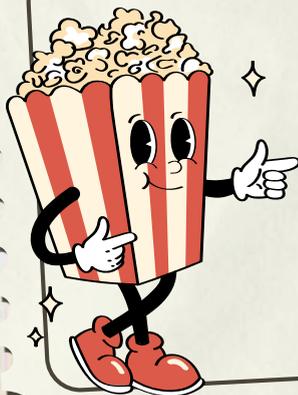




POPCORN

Bienvenue dans votre ciné de quartier !
Nous sommes heureux de vous accueillir.
Un p'tit popcorn pour accompagner le film ?



Cette semaine, c'est encore une superbe programmation qui vous attend. (Bien meilleure que celle du ciné d'en face, si vous voulez notre avis). Nous avons choisi les meilleurs films... car vous êtes le meilleur public !

Oui, vos yeux ne vous trompent pas : notre cinéma se développe pour répondre à vos attentes ! Alors on compte sur vous pour remplir la salle... et déguster PLEIN de popcorns !

RÈGLES DU JEU



Matériel



4 cartes Film de départ



44 cartes Film



1 carte Dernière séance



4 cartes Aide de jeu

Les actions de Film disponibles pour ce film



Cette section est glissée dans le plateau quand le film est mis à l'affiche.

Coût pour acheter ce film

Action de Mise à l'affiche

Il existe 4 catégories de films : rouge, bleu, jaune et vert.



4 plateaux Cinéma



12 glissières File d'attente
(3 par plateau)

Montrent le vieillissement des films en cachant leurs actions tour après tour.



1 tuile Films de la semaine



1 tuile Films en avant-première



86 jetons Popcorn



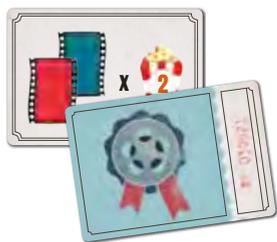
4 pots à Popcorns



1 pion Premier joueur



4 cubes Affluence
Indiquent le nombre de Spectateurs à piocher à chaque tour.



26 cartes Label
Font gagner des Popcorns en fin de partie.



28 tuiles Salle



2 trophées Salle
Récompensent les cinémas les plus prestigieux.



43 jetons Dollar (\$)



4 sacs en tissu



60 pions Spectateur
(20 blancs, 10 bleus, 10 rouges, 10 jaunes, 10 verts).



1 plateau Réclame
Permet de gagner de nouveaux Spectateurs à placer dans votre sac entre chaque séance.

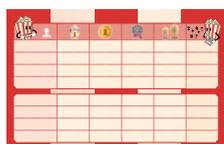


12 jetons Réclame
(3 par joueur)

Aperçu et but du jeu

Popcorn est un jeu de gestion pour 2 à 4 joueurs. Vous êtes chacun à la tête d'un cinéma et cherchez à diffuser les meilleurs films pour satisfaire les Spectateurs, et ainsi récolter le plus de Popcorns possible.

Le jeu se joue en 9 tours environ, et chacun se déroule en 3 phases. Dans l'ordre du tour, vous pouvez acheter un film, construire une salle, et attirer de nouveaux Spectateurs. Ensuite, simultanément, accueillez votre public, et placez-le dans vos salles. Optimisez alors ces placements pour réaliser les meilleures actions, ce qui vous permettra finalement de développer votre cinéma, modeler votre public, croître en affluence, gagner de l'argent et des Popcorns. À la fin du dernier tour, le joueur ayant amassé le plus de Popcorns remporte la partie.



50 feuilles de score
recto verso



Mise en place centrale



1 Films

- Mettez de côté les 4 cartes Film de départ. Mélangez les 44 autres cartes Film, et formez 1 pioche face cachée au centre de la table.
- Glissez la carte Dernière séance vers la fin de cette pioche, de sorte qu'il y ait sous elle :
à 2 joueurs : 10 cartes Film | à 3 et 4 joueurs : 5 cartes Film.
- Placez la tuile Films en avant-première au centre de la table, puis la tuile Films de la semaine juste en dessous.
- Révélez 3 cartes Film à droite de chacune de ces 2 tuiles en commençant par les Films de la semaine.

2 Labels

- Mélangez les cartes Label et faites-en 1 pioche face cachée.

3 Plateau Réclame et jetons

- Placez le plateau Réclame entre les cartes Film et les tuiles Salle.
- Placez les trophées Salle (à 2 joueurs, ne placez que le trophée « 3 Popcorns »), les jetons Dollar et les jetons Popcorn à côté des cartes Film.

4 Salles

- Triez les tuiles Salle selon leur dos pour former 3 pioches (de gauche à droite : 1, 2 ou 3 sièges).
- Révélez 3 tuiles de chaque pioche et placez-les en colonne sous chacune d'elles.

5 Spectateurs

- Constituez une réserve au centre de la table avec 2 Spectateurs de chaque couleur (bleu, rouge, vert et jaune). Lors de la mise en place des joueurs (voir page suivante), chacun ne prendra qu'1 de ces Spectateurs.
- Mettez tous les Spectateurs restants de côté. Lors de la mise en place des joueurs, c'est là que chacun prendra 9 des 10 Spectateurs dans son sac au départ.

Mise en place des joueurs

1

Chaque joueur prend **1 sac** puis **1 plateau Cinéma** et y place les **3 glissières File d'attente** à la couleur de son cinéma.

5

Chaque joueur prend les **3 jetons Réclame** à la couleur de son cinéma.

6

Chaque joueur prend le **pot à Popcorns** à la couleur de son cinéma : il y mettra tous les Popcorns qu'il gagnera durant la partie.

Lors de votre première partie, assemblez les pots à Popcorns. Vous pourrez ensuite les ranger en les laissant assemblés.

7

La dernière personne à être allée au cinéma devient le **premier joueur** et place le **pion Premier joueur** devant lui.

8

Le premier joueur reçoit **5\$**, le joueur à sa gauche **6\$** et, le cas échéant, les suivants **7\$** et **8\$**.

2

Chaque joueur prend **1 carte Film de départ** au hasard et la glisse dans la salle la plus à gauche. La ligne inférieure de la carte doit être complètement cachée.

Placez la **glissière** de cette salle sur le film de sorte qu'elle recouvre la case de couleur en bas à gauche de la carte.

Remettez dans la boîte les films de départ non piochés.

3

- Chaque joueur prend, parmi les Spectateurs laissés de côté, **1 de chaque couleur (sauf blanc)**, puis les place dans la zone de sortie de son plateau.
- Chaque joueur prend, parmi les Spectateurs laissés de côté, **1 de chaque couleur et 5 blancs**, puis les met dans son sac. S'il reste des Spectateurs de côté (ce qui est le cas à 2 et 3 joueurs), ils sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur ajoute enfin à son sac **1 Spectateur**, pris dans la réserve au centre de la table, de la couleur de son film de départ. Chacun a donc 10 Spectateurs en tout dans son sac en début de partie (et il ne reste, au centre de la table, que 4 Spectateurs à 4 joueurs, 5 à 3 joueurs, et 6 à 2 joueurs).

4

Chaque joueur prend **1 cube Affluence** et le place sur la première case de la piste correspondante de son plateau.

9

Chaque joueur pioche **2 cartes Label**, en choisit 1 sans la montrer à ses concurrents, et remet l'autre sous la pioche. (Attendez d'avoir fini la lecture des règles pour choisir. Voir page 12 pour le détail des labels.)



Déroulement du jeu

Un tour se déroule en 3 phases : Achats et réclames, Séances, puis Fin du tour. Le tour part du joueur en possession du pion Premier joueur et se poursuit dans le sens horaire.

1 Achats et réclames

À son tour, le joueur actif peut réaliser ces actions dans l'ordre de son choix (toutes ces actions sont facultatives) :

 **Achat de film** (Maximum 1 fois par tour)

 **Achat de salle** (Maximum 1 fois par tour)

Attention : Vous ne pouvez pas réaliser cette action durant votre premier tour.

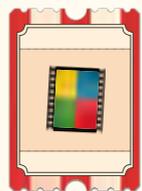
 **Activation des jetons Réclame**



Remarque : N'oubliez pas que vous pouvez réaliser vos actions dans l'ordre de votre choix, c'est-à-dire acheter un film avant ou après avoir acheté une salle pour profiter des bonus de Mise à l'affiche, et activer vos jetons Réclame avant ou après ces actions pour optimiser votre tour.

Achat de film

L'achat d'un film consiste à choisir 1 carte Film parmi celles disponibles au centre de la table, à payer son coût dans la réserve et à la **mettre à l'affiche** dans une des salles de votre cinéma. C'est une action **facultative** que vous ne pouvez effectuer **qu'une seule fois par tour** au maximum.



Si vous achetez un film dans la ligne Films de la semaine, son coût est celui indiqué sur la carte.



Si vous achetez un film dans la ligne Films en avant-première, son coût est celui indiqué sur la carte + 2\$. Lorsque vous achetez un film en avant-première, **gagnez immédiatement 1 Spectateur de la couleur du film** : prenez-le dans la réserve, et mettez-le dans votre sac. Si la réserve est vide, prenez-le dans la zone de sortie d'un autre joueur. S'il n'y en a aucun de disponible, rien ne se passe.

Dès que vous achetez un film, mettez-le à l'affiche de votre cinéma. Pour ce faire :

- **Placez ce film** dans **une salle vide** (mais comportant au moins 1 siège)

OU

- **Remplacez un film déjà à l'affiche** par ce nouveau film. Gardez alors l'ancien film à côté de votre plateau – formant ainsi vos archives.

Chaque fois qu'un nouveau film est mis à l'affiche dans une salle, descendez la glissière File d'attente de cette salle jusqu'en bas de la carte. Toutes les actions de ce nouveau film doivent être visibles. Les glissières montent toutes d'1 à chaque tour (voir Vieillessement des films page 10).

Attention : Ne complétez pas les lignes Films après chaque achat (voir Fin du tour page 10).

Bonus de Mise à l'affiche



Quand vous mettez un film à l'affiche dans une salle comportant le nombre exact de sièges qu'il requiert, réalisez instantanément l'action bonus inscrite au bas de la carte (⚡). Voir page 9 pour l'explication des actions.



Vous pouvez bien sûr mettre votre film à l'affiche d'une salle comportant un nombre de sièges différent de celui demandé par sa carte, mais, dans ce cas, vous ne réalisez pas l'action bonus.

Achat de salle

Attention : Vous ne pouvez pas réaliser cette action lors de votre premier tour.

L'achat d'une salle consiste à choisir 1 tuile Salle parmi celles disponibles au centre de la table, à payer son coût dans la réserve et à **l'installer dans votre cinéma**. C'est une action **facultative** que vous ne pouvez effectuer **qu'une seule fois par tour** au maximum.

Placez cette tuile sur la salle de votre choix. Vous pouvez ainsi remplacer une salle déjà ouverte : remettez simplement l'ancienne salle face cachée sous sa pioche.

La première fois que vous installez une salle sur l'emplacement tout à droite, gagnez 1 d'affluence (voir page 11).

Attention : Complétez immédiatement la colonne d'où vous avez acheté votre salle avec une salle de même taille, si possible. S'il n'y en a plus de même taille disponibles, laissez l'emplacement vide.

Activation des jetons Réclame

Grâce à certaines actions de Film, indiquées par le symbole , vous allez pouvoir poser vos jetons Réclame sur le plateau Réclame, ce qui vous permettra de gérer le contenu de votre sac et d'accueillir de nouveaux Spectateurs.

Ainsi, à votre tour, vous pouvez récupérer tout ou partie de vos jetons précédemment posés sur le plateau Réclame. (Lors de votre premier tour, cette action n'est donc pas disponible.) Pour chaque jeton que vous récupérez, vous pouvez décider d'appliquer l'effet correspondant (ou de le récupérer sans appliquer l'effet).

Vous pouvez laisser vos jetons sur le plateau d'un tour à l'autre.

Effets des actions Réclame



Prenez 1 Spectateur de la couleur indiquée dans la réserve, ou, s'il n'y en a plus, dans la zone de sortie d'un adversaire, et placez-le dans votre sac. S'il n'y en a pas de disponibles, rien ne se passe.



Choisissez 1 couleur de Spectateurs. Prenez 1 Spectateur de cette couleur dans la réserve, ou, s'il n'y en a plus, dans la zone de sortie d'un adversaire, et placez-le dans votre sac. S'il n'y en a pas de disponibles, rien ne se passe.



Prenez 1 Spectateur blanc de la réserve ou de votre cinéma (dans une salle ou dans la zone de sortie), et placez-le dans le sac du joueur de votre choix (vous compris). S'il n'y en a pas de disponibles, rien ne se passe.

28.05.2024 20H30
Tarif Eur 12.50

26 mai

WITCHES VS
CHEERLEADERS

827 426 0001 1 28/05/2024 00 20 12 17 0.5546372 154645 01



Witches vs Cheerleaders

De Georgette van de Wall

Dans une petite ville du Nord de la Belgique, une jeune Pom-pom girl trouve un vieux grimoire présentant des mouvements de bâtons inédits.

En l'utilisant avec ses amies dans les sous-sols d'un temple Maya reconstruit à l'identique, elle ouvre accidentellement un portail interdimensionnel duquel émerge un groupe de sorcières du 18^e siècle.

Une guerre pour la survie de l'humanité s'engage alors. Mais ces sorcières sont-elles la vraie menace ?



Couleurs des films et des Spectateurs



Chacune des couleurs correspond à un genre de films, et la couleur des Spectateurs indique donc leur genre de prédilection. Les Spectateurs blancs représentent des Spectateurs sans préférence particulière. Les films, en fonction de leur couleur, auront tendance à voir certaines actions se répéter plus souvent.



Jaune : Les comédies vous permettront d'augmenter plus fréquemment votre affluence.



Vert : Le fantastique et la science-fiction attireront des Spectateurs exigeants (et favoriseront donc la gestion de votre sac et de vos Spectateurs).



Bleu : Les drames et le cinéma d'auteur vous aideront à gagner plus d'argent et des labels.



Rouge : Les films d'action vous permettront de remporter plus facilement des Popcorns.

2 Séances

Cette phase de jeu peut être réalisée simultanément par tous les joueurs. Toutefois, nous vous invitons à procéder dans l'ordre du tour lors de votre première partie, pour être sûr de ne pas faire d'erreurs, ou si les joueurs préfèrent observer les actions faites par les autres.

A Entrée du public

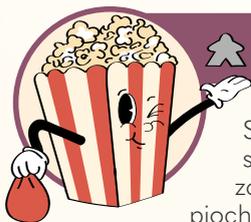
Piochez autant de Spectateurs dans votre sac que le chiffre indiqué par le cube sur votre piste d'affluence, en bas de votre plateau Cinéma (voir page 11).



Remarque : En début de partie, avant que vous n'augmentiez votre affluence, 3 Spectateurs entrent dans votre cinéma à chaque séance.



Remplir votre sac



Si vous devez piocher des Spectateurs et que votre sac est vide, prenez tous les Spectateurs de votre zone de sortie et placez-les dans votre sac, puis piochez les Spectateurs qu'il vous reste à piocher.

Faites-le uniquement au moment de piocher et si besoin, jamais avant.

Exemple : Si vous devez piocher 4 Spectateurs et qu'il ne vous en reste que 2 dans le sac, piochez d'abord ces 2-là, puis placez tous les Spectateurs de la zone de sortie de votre cinéma dans votre sac et piochez les 2 restants.

Attention : Vous n'avez pas le droit de regarder le contenu de votre sac. Vous pouvez toutefois le toucher pour compter le nombre de Spectateurs qu'il contient.

B Placement des Spectateurs

Après avoir pioché le bon nombre de Spectateurs, placez-les dans vos salles selon les contraintes suivantes :

- Si une salle n'a pas de film à l'affiche, vous ne pouvez pas placer de Spectateurs dans cette salle.
- Dans chacune de ces salles, installez les Spectateurs dans l'ordre des sièges (n° 1, puis n° 2, etc.). Vous n'êtes pas obligé de remplir une salle avant de placer des Spectateurs dans une autre.
- Si vous avez dû piocher plus de Spectateurs que de sièges disponibles dans vos salles ayant un film à l'affiche, placez les Spectateurs surnuméraires dans la zone de sortie de votre cinéma.

Note : Les Spectateurs peuvent être placés sur des sièges de n'importe quelle couleur, mais il est préférable de les placer sur des sièges gris ou de leur couleur, ainsi que devant des films de leur couleur.

Une fois les Spectateurs placés, passez à **C Actions de Siège et de Film.**

Exemple : Vous avez 3 salles à 2 places et votre affluence est de 4. Vous piochez donc 4 Spectateurs. Ainsi vous pouvez, entre autres solutions, placer 1 Spectateur sur le siège n° 1 de la première salle, 1 sur le même siège dans la deuxième salle, et 2 dans la troisième salle (a), ou remplir complètement 2 salles de 2 sièges et en laisser 1 entièrement vide (b).



C Actions de Siège et de Film

C'est le moment d'activer vos Spectateurs. Procédez salle après salle, dans l'ordre de votre choix. Dans chaque salle, activez tous les Spectateurs présents dans l'ordre croissant des sièges avant de pouvoir passer à une autre salle. Quand vous activez un Spectateur, suivez ces instructions dans l'ordre :

1. Réalisez 1 **action de Siège** si votre Spectateur le peut.
2. Réalisez 1 **action de Film** s'il le peut.
3. Faites-le **sortir**.

Note : Vous n'êtes jamais obligé de réaliser une action.



1. Actions de Siège



Les actions de Siège des sièges gris peuvent être réalisées par n'importe quel Spectateur (de chaque couleur ou blanc).

Les actions de Siège des sièges rouges, verts, jaunes et bleus ne peuvent être réalisées que par des Spectateurs de la même couleur. Réaliser une action de Siège signifie appliquer l'effet indiqué sur le dossier (voir ci-contre).

2. Actions de Film



Un Spectateur de couleur peut réaliser une action de Film parmi celles disponibles dans sa salle uniquement si le film à l'affiche est de sa couleur.

Note : Les actions de Film sont les actions représentées sur la gauche de la carte. La glissière les cache au fur et à mesure, les rendant indisponibles (voir Vieillesse des films page 10, et les actions ci-contre).

Attention : Chaque action d'une carte Film ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour. Si toutes les actions d'un film ont été réalisées, vous ne pouvez plus les réaliser ce tour.



Exemple : Dans votre première salle, composée de 2 sièges, un film jaune est à l'affiche. Il ne présente déjà plus que 2 actions (voir Vieillesse des films page 10). 2 Spectateurs jaunes ont été placés dans cette salle. Le Spectateur du siège n° 1 vous rapporte 1\$ (action de Siège) et réalise 1 des deux actions de Film disponibles (gagner 1 Popcorn). Le Spectateur du siège n° 2 réalise ensuite son action de Siège : réaliser 1 action de Film. Il réalise alors la dernière action disponible, vous permettant de remettre un Spectateur dans votre sac. Après quoi, il n'y a plus d'actions de Film disponibles dans cette salle pour ce tour.

Un Spectateur peut donc réaliser 1 action de Siège et 1 action de Film dans le même tour (ou seulement 1 des deux, voire aucune).

★★★ Les différentes actions ★★★



Gagnez le nombre de dollars (\$) indiqué.



Gagnez le nombre de Popcorns indiqué et placez-les dans votre pot.



Choisissez 1 Spectateur dans votre zone de sortie et remettez-le dans votre sac.



Piochez 1 Spectateur dans votre sac et placez-le sur un siège qui n'a pas encore été activé cette séance. Vous pouvez le placer à la place d'un Spectateur déjà installé. Ce dernier rejoint alors votre zone de sortie.



Réalisez 1 action de Film disponible parmi celles du film à l'affiche dans cette salle n'ayant pas encore été réalisées ce tour.



Choisissez 1 Spectateur dans votre cinéma (dans une salle ou dans la zone de sortie, mais pas dans votre sac) et placez-le dans la réserve.



Déplacez votre cube Affluence d'1 case vers la droite sur sa piste (voir page 11).



Piochez 2 cartes Label, conservez-en 1 sans la montrer à vos concurrents, puis remplacez l'autre face cachée sous la pioche (voir page 12).



Placez 1 de vos jetons Réclame sur la case correspondante du plateau Réclame. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons pouvant se trouver sur une même case.



3. Sortie



Après avoir activé chaque Spectateur, placez-le dans votre zone de sortie. Une fois que toutes les salles de tous les cinémas sont vides, passez à la phase

3 • Fin du tour



Si la carte Dernière séance a été révélée au tour précédent, passez à **Fin de partie** à la place (voir page 11).

3 • Fin du tour



Vieillessement des films

Tour après tour, semaine après semaine, les films que vous diffusez dans votre cinéma vieillissent. Montez vos glissières File d'attente d'1 cran sur chacune de vos cartes Film, cachant ainsi 1 action supplémentaire dans chacune de vos salles au fur et à mesure des tours. Ces actions ne sont alors plus disponibles.

Vous pouvez laisser un film à l'affiche de votre cinéma même s'il ne présente plus d'actions disponibles. Vous pourrez toujours y placer des Spectateurs pour y réaliser des actions de Siège.

Nouvelle programmation

- Remettez dans la boîte **tous les films de la semaine** restés au centre de la table (ligne du bas).
- Faites glisser verticalement **les films en avant-première** restants (en haut) vers la ligne Films de la semaine (en bas).
- Piochez de nouveaux films pour remplir la ligne Films de la semaine **puis** la ligne Films en avant-première de sorte qu'il y ait 3 films par ligne.
- Si vous révélez la carte **Dernière séance**, laissez-la de côté et continuez de piocher normalement. Le prochain tour sera le dernier. Il est possible qu'il n'y ait alors plus assez de films pour remplir la ligne Films en avant-première. Cela n'a pas d'importance : il y aura seulement moins de choix lors du prochain tour.



- Le premier joueur passe son pion au joueur à sa gauche. Commencez un nouveau tour en reprenant à **1 • Achats et réclames**.

Exemple d'un tour :



1 • Achats et réclames

Orson sait qu'il n'a plus que 2 Spectateurs dans son sac et qu'il en piochera 5. Il achète « French Kiss » en avant-première. Il paie donc 5\$ (3\$+2\$) et gagne un 🌟. Il n'y en a plus dans la réserve et le prend donc dans la zone de sortie d'un autre joueur. Il remplace le Film dans une Salle à 1 siège ce qui lui donne le bonus de mise à l'Affiche : il gagne un 2^e 🌟.



Il achète une Salle à 2 sièges et la place dans la Salle où il vient de mettre « French Kiss ». Il décide de récupérer 1 de ses jetons Réclame du plateau pour prendre 1 🌟 dans la réserve.

2 • Séance

Orson pioche 5 Spectateurs. Il y a à les 2 🌟 et le 🌟 récupérés ce tour, ainsi que 2 🐻. Il les place ainsi :



Il commence par résoudre la Salle 2 : le 🌟 ne peut pas résoudre l'action du Siège bleu, mais il peut faire une des trois actions du Film vert avant de sortir.

En Salle 3, seul le 🐻 du siège n°2 peut activer son siège (gris), mais pour cela, un Spectateur a dû être inutilement placé sur le Siège n°1 (rouge).

En Salle 1, le 🌟 du Siège n°1 peut faire son action de siège et une action de Film (tout est jaune), le 2^e 🌟 peut faire l'action du siège (gris) qui est de faire une action de Film. Il peut également faire une 3^e action de Film car il est de la couleur du Film. Orson réalise donc 3 des 4 actions de Films disponibles.

La piste d'affluence

L'affluence représente le nombre de Spectateurs qui viennent dans votre cinéma chaque semaine.

Au tout début de la partie, votre affluence est de 3 : tant qu'elle n'augmente pas, vous piochez donc 3 Spectateurs dans votre sac à chaque tour.

Grâce à l'action **+1**, vous pourrez augmenter cette affluence et accueillir de plus en plus de Spectateurs au fil des semaines.

À chaque fois que vous augmentez votre affluence, déplacez votre cube sur la piste pour indiquer votre nouveau niveau d'affluence.

Dès que vous **atteignez** un pictogramme de Spectateur, piochez, à chaque phase **A Entrée du public**, autant de Spectateurs qu'indiqué par son chiffre. De plus, à chaque fois que vous atteignez une case indiquant une action, vous pouvez la réaliser immédiatement (si vous ne le faites pas, l'action est perdue).



Exemple : Vous réalisez une action **+1** qui vous permet de dépasser la case 5, et de placer votre cube Affluence sur la case indiquant 3\$. Vous récupérez donc immédiatement 3\$ dans la réserve. Vous continuerez toutefois à accueillir 5 Spectateurs, car vous n'avez pas encore atteint le pictogramme 6.

Remarque : Une fois que vous avez atteint le pictogramme 7 de la piste d'affluence, gagnez 1 Popcorn (+1) à chaque fois que vous réalisez une action **+1**.



Fin de partie

La carte **Dernière séance** a été révélée, puis un dernier tour a été joué :

Rassemblez tous les Spectateurs de votre sac et de votre cinéma devant vous.

Placez aussi tous les films encore à l'affiche de votre cinéma dans vos archives. Passez au décompte final.

Chaque joueur compte le nombre final de Popcorns gagnés.

- Dans le pot :** Révélez le contenu de votre pot et comptez les Popcorns accumulés pendant la partie.
- L'argent :** Gagnez 1 Popcorn supplémentaire pour chacun de vos groupes de 5\$.
- Trophées Salle :** Calculez le coût cumulé de vos 3 salles (en additionnant chaque prix d'achat indiqué sur les tuiles Salle placées dans votre cinéma). Le(s) joueur(s) ayant le résultat le plus élevé remporte(nt) la valeur du premier trophée Salle (5 Popcorns à 3 ou 4 joueurs, 3 Popcorns à 2 joueurs). À 3 ou 4 joueurs, s'il n'y a pas d'ex aequo à la première place, le(s) deuxième(s) remporte(nt) la valeur du second trophée Salle (3 Popcorns).
- Cartes Label :** Dévoilez vos labels et gagnez, le cas échéant, les Popcorns correspondants (voir page 12).



Important : Vos jetons Réclame sur les cases et peuvent compter, si vous le décidez, comme des Spectateurs virtuels pour la complétion de vos cartes Label ! Il peut donc être intéressant de laisser vos jetons Réclame sur le plateau lors du dernier tour : c'est un Spectateur qu'aucun concurrent ne peut vous voler. Si vous avez un jeton sur la case , déplacez-le sur la case Spectateur de la couleur de votre choix avant de vérifier vos cartes Label.

Attention : Si vous décidez de comptabiliser ces Spectateurs, ils comptent pour tous vos labels (y compris ceux qui vous demanderaient d'en avoir le moins possible).

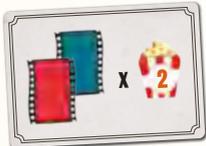
Au moment du décompte, si vous avez un jeton sur la case , vous pouvez remettre 1 de vos Spectateurs blancs dans la réserve (comme s'il s'agissait d'une action). Cela peut vous aider à compléter certains labels.

Le joueur qui a le plus de Popcorns est le grand vainqueur de la partie ! En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, celui qui a archivé le moins de films est déclaré vainqueur. S'il y a de nouveau égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Les labels

Les labels permettent de gagner des Popcorns. Leur décompte s'effectue en fin de partie uniquement. En plus du label reçu en début de partie, chaque fois que vous réalisez une action , piochez 2 cartes Label, gardez-en 1 sans la montrer à vos concurrents, et remplacez l'autre face cachée sous la pioche. Un même élément (un Spectateur, un siège de couleur, un film, etc.) peut servir à remplir les conditions de plusieurs labels.



Pour chaque paire composée d'1 film rouge et d'1 film bleu, gagnez 2 Popcorns.



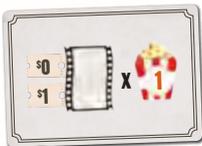
Si vous avez 0 Spectateur blanc, gagnez 7 Popcorns.
Si vous en avez 1 ou 2, gagnez 4 Popcorns.



Pour chaque paire composée d'1 siège vert et d'1 siège jaune, gagnez 3 Popcorns. (Les sièges peuvent être dans des salles différentes.)



Pour chaque groupe de 4 films tous d'une couleur différente, gagnez 4 Popcorns.



Pour chaque film de valeur 0\$ ou 1\$, gagnez 1 Popcorn. (Les films de départ ne sont pas des films à 0\$.)



Si vous avez 6 Spectateurs ou moins (qu'importe leur couleur) devant vous, gagnez 5 Popcorns. Si vous en avez 7 ou 8, gagnez 3 Popcorns.



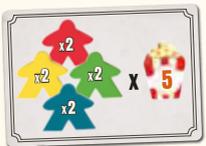
Pour chaque paire composée d'1 Spectateur vert et d'1 Spectateur rouge, gagnez 2 Popcorns.



Pour chaque salle de 3 sièges dans votre cinéma, gagnez 2 Popcorns.



Pour chaque collection composée de 2 Spectateurs bleus, de 2 films bleus et de 2 sièges bleus, gagnez 4 Popcorns.



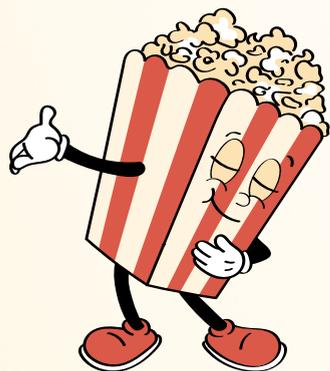
Pour chaque collection composée de 2 Spectateurs de chaque couleur (rouge, vert, jaune et bleu), gagnez 5 Popcorns.



Si votre affluence est supérieure ou égale à 6, gagnez 4 Popcorns.



Pour chaque collection composée de 4 films de la même couleur (rouge, vert, jaune ou bleu), gagnez 5 Popcorns.



Crédits

Auteur **VICTOR SAUMONT**
Illustrateur **EMILIEN ROTIVAL**
Chef de projet **FLORENT BAUDRY**
Graphiste **CINDY ROTH**
Rédacteur **XAVIER TAVERNE**
Relectrice **MAËVA DEBIEU ROSAS**

 IELLO STEREO



Remerciements de l'auteur pour les heures de test :

Gwen <3, Aymeric, Tidou & Aldine, Elie, les collègues auteures de la L.E.A.F – Alain, Oussama, François, Chris, Ludovic, Turtle, Antoine, Louis, Fabien, Stéphanie, Mathieu, Vincent, Yann, Olivier, Raphaël, Arnaud, Matt, Guillaume et Emilien, les amis du C.A.J.O – Julien & Xavier, les testeurs occasionnels Antoine & Marie, Clément, Benny & Yu, Fred & Aline, Manu & Michèle, Gauthier & Fred, Thomas & Noé, Arnaud & Inès, Juani, Fleur, Philippe, Baptiste, Jérôme, Ben, Mathias, Théo, Benoît et tous les sympathiques joueurs et joueuses rencontrés sur les festivals durant ces années de développement.