

Photograph

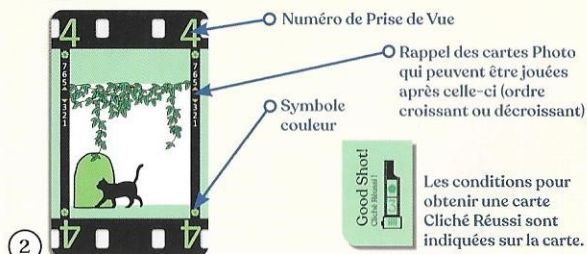
Un jeu de Saashi & Takako Takarai
2 à 4 joueurs, 30 min

En montant au grenier, vous avez trouvé le vieil appareil photo de votre mère dans une boîte poussiéreuse. Vous n'avez qu'une envie : l'essayer ! Mû par la curiosité, vous flânez dans les rues, l'appareil à la main, imitant votre mère qui aimait figer des images du quartier. Choisissez votre sujet, préparez la pellicule et déclenchez l'obturateur au bon moment. Parviendrez-vous à prendre une photo parfaite ?

Contenu :

97 cartes en tout : **84 cartes Photo** (12 par couleur, 7 couleurs : bleu, rouge, jaune, vert, gris et violet), **7 cartes Cliché Réussi** (1 par couleur), **4 cartes Résumé**, **1 carte Coucher de Soleil**, **1 carte Mise en Place** et ce livret de règles.

Que trouve-t-on sur une carte ?



Mise en place du jeu :

Préparer la pioche

Pour préparer une partie de Photograph, déterminez d'abord le nombre de cartes Photo que vous utiliserez. Cela dépend du nombre de joueurs :

Pour une partie à 4 joueurs, utilisez toutes les cartes Photo.

Pour une partie à 3 joueurs, retirez de la partie les 12 cartes Photo d'une couleur de votre choix.

Pour une partie à 2 joueurs, retirez de la partie les 12 cartes Photo de deux couleurs de votre choix (24 cartes en tout).

Remarque : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez aussi la ou les carte(s) Cliché Réussi des couleurs des cartes Photo que vous n'utilisez pas.

- Mélangez toutes les **cartes Photo** que vous utiliserez lors de cette partie. Séparez-les ensuite en 6 piles de taille égale. Mélangez la **carte Coucher de Soleil** dans une des 6 piles.
- Placez la pile contenant la carte **Coucher de Soleil** au-dessus d'une autre pile. Placez ensuite les 4 autres piles au-dessus de celle-ci. Il s'agit de la pioche. Placez la pioche face cachée au centre de la table.

Lorsque vous créez la pioche, placez la carte **Coucher de Soleil** dans l'avant-dernière pile de cartes.

- Placez la **carte Mise en place** à côté de la pioche. Distribuez une **carte Résumé** devant chaque joueur. Rangez le reste des cartes Résumé dans la boîte.
- Placez les **cartes Cliché Réussi** (des couleurs avec lesquelles vous jouez) en ligne les unes à côté des autres sur la table. Veillez à les poser du bon côté (selon le nombre de joueurs).



2

3

Préparer le terrain

Vous devez maintenant disposer des cartes Photo de la pioche sur la table pour former le Terrain. La taille du Terrain dépend du nombre de joueurs :

Dans une partie à 2 joueurs, le Terrain forme un rectangle de 3 cartes de haut sur 4 cartes de large (12 cartes en tout).

Dans une partie à 3-4 joueurs, le Terrain forme un carré de 4 cartes de haut sur 4 cartes de large (16 cartes en tout).

Les cartes Photo de la pioche doivent être disposées dans un ordre précis. Référez-vous à la carte Mise en Place et commencez à disposer la carte en position #1, puis #2 et ainsi de suite jusqu'à ce que le Terrain soit prêt.

Remarque : Placez les cartes Photo de la colonne de gauche et de la colonne de droite face visible, et les cartes Photo des colonnes du milieu face cachée.

Piocher les mains de départ

Le dernier joueur à avoir pris une photo commence la partie.

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur pioche des cartes une par une. **Placez chaque nouvelle carte piochée, devant les précédentes** de manière à ce qu'elle les chevauche, et non l'inverse.

Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient **5 cartes en main**. La première carte piochée sera donc la dernière de votre main (sous les autres), tandis que **la dernière piochée sera la première carte de votre main** (devant les autres).



4

Remarque importante : Ne réorganisez pas les cartes de votre main ! Dans ce jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à modifier librement l'ordre des cartes dans leur main. Ils ne peuvent le faire qu'à des moments précis.

But du jeu :

Chaque couleur de carte Photo représente une scène différente s'étant déroulée dans votre ville. Pendant la partie, vous allez récupérer ces cartes et les organiser sur leurs Albums. (Conseil : essayez d'équilibrer le nombre de cartes par couleur avant la carte Coucher de Soleil.)

Après le coucher du soleil, vous gagnerez des points pour les photos que vous avez prises. Vous pouvez gagner des points bonus en étant le premier à obtenir un certain nombre de cartes Photo d'une même couleur.

Mais attention, vous pouvez aussi perdre des points si vous prenez un cliché flou. Le joueur avec le plus de points remporte la partie !



Lors de votre tour :

Lors de votre tour, **vous devez effectuer chacune des étapes suivantes dans l'ordre**. Après avoir effectué l'étape #4, votre tour prend fin et celui du joueur suivant (à votre gauche) débute.

Il doit à son tour effectuer ces 4 étapes. Les étapes d'un tour sont listées ci-dessous, puis décrites en détail.

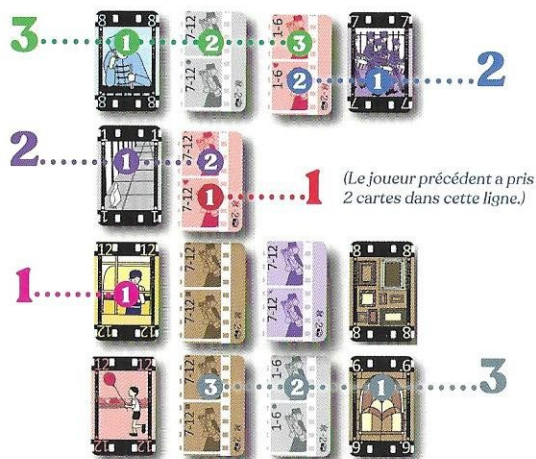
- 1. Choisir le sujet.** (Ajouter des cartes à votre main.)
- 2. Préparer la pellicule.** (Modifier l'ordre des cartes de votre main.)
- 3. Déclencher l'obturateur.** (Jouer des cartes de votre main sur la table.)
- 4. Vérifier le Terrain.** (Distribuer de nouvelles cartes sur le Terrain si nécessaire.)

5

Étape 1 : Choisir le sujet, ajouter des cartes à votre main.

Au début de votre tour, **annoncez combien de cartes Photo vous souhaitez prendre sur le Terrain** et placer dans votre main. Vous pouvez prendre **entre 1, 2 out 3 cartes** (jamais 0). Ensuite, en commençant par une carte à l'extérieur du Terrain (carte la plus à gauche/droite d'une ligne) et en continuant sur sa ligne vers le centre du Terrain, prenez des cartes Photo une par une dans votre main jusqu'à en avoir autant que le nombre annoncé. Vous devez placer les cartes que vous prenez une par une au début de votre main (la dernière carte prise sera donc la première de votre main).

Remarque : Vous ne pouvez pas sauter une carte du Terrain pour prendre la suivante, et vous ne pouvez prendre des cartes que sur une seule ligne du Terrain.

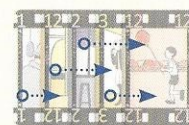


6

Étape 2 : Préparer la pellicule, modifier l'ordre des cartes de votre main.

Déplacez ensuite 1 carte de votre main vers le début de votre main. Choisissez une carte de votre main (sauf la première) et déplacez-la d'autant de positions que souhaité vers le début de votre main. Si vous le souhaitez, vous pouvez même la déplacer au tout début de votre main.

Lorsque vous préparez la pellicule, vous devez déplacer une des quatre cartes à l'arrière de votre main, vers le début de celle-ci. Voici quelques exemples :



Étape 3 : Déclencher l'obturateur, jouer des cartes de votre main sur la table.

C'est l'heure de prendre quelques photos ! Après avoir préparé la pellicule, **vous devez jouer 1 à 3 cartes Photo en commençant par la dernière carte de votre main**, puis en jouant les suivantes, dans l'ordre, devant vous sur la table.

Lorsque vous déclenchez l'obturateur, vous devez jouer 1 à 3 cartes, en commençant par la dernière carte de votre main, dans les Albums devant vous.



Remarque importante : Le nombre de cartes Photo que vous jouez doit être le même que le nombre de cartes que vous avez ajoutées au début de votre main dans l'Étape 1.

Jouez toujours les cartes Photo une par une en commençant par la dernière de votre main. Chaque carte jouée doit respecter les règles suivantes. Vérifiez toujours minutieusement que c'est bien le cas.

7

Règles pour Jouer des Cartes Photo

Chaque joueur joue ses cartes Photo devant lui en lignes appelées les **Albums**. Vous ne pouvez avoir qu'un **Album par couleur de cartes Photo**. (Par exemple, une fois que vous avez joué une carte rouge, toutes les cartes rouges que vous jouez ensuite doivent être placées sur le même Album, à droite de la première carte rouge que vous avez jouée.) Vous devez respecter les deux règles suivantes pour jouer des cartes sur vos Albums : **les cartes jouées sur chaque Album doivent impérativement être posées en ordre croissant ou décroissant**. Cet ordre est déterminé lorsque vous jouez la deuxième carte d'un Album. (Par exemple, si la première carte rouge que vous jouez est un #6 et que la seconde que vous jouez est un #7, la prochaine carte rouge que vous jouerez doit avoir un chiffre supérieur à 7, et ainsi de suite. À l'inverse, si vous jouez d'abord un #6 rouge et que vous jouez ensuite un #5 rouge, la prochaine carte rouge que vous jouerez doit avoir un chiffre inférieur à 5.) Et ce n'est pas tout. **Pour jouer une carte Photo sur un Album, le Numéro de Prise de Vue ne doit pas avoir plus de 3 chiffres de différence avec celui de la dernière carte jouée sur cet Album**. (Par exemple, si l'Album est croissant, chacune de ses cartes doit avoir un Numéro de Prise de Vue plus élevé de 1 à 3 chiffres que la carte précédemment jouée. Si l'Album est décroissant, chaque carte jouée doit avoir un Numéro de Prise de Vue 1 à 3 chiffres plus faibles que la carte précédente.) Les bords de chaque carte Photo indiquent les Numéros de Prise de Vue pouvant être joués à côté.

Remarque : La ou les cartes que vous jouez sur vos Albums au cours de cette étape ne doivent pas toutes être placées sur un seul Album, mais elles doivent suivre ces règles de placement !

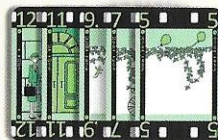
8

Prendre une Photo Floue...

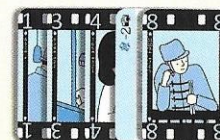
Si la carte que vous devez jouer (car c'est la dernière de votre main) remplit les deux conditions précédemment mentionnées, jouez-la face visible à droite de votre Album de la même couleur (s'il n'y a pas de carte de la même couleur devant vous, elle devient la première de cet Album). Cependant, **si la carte que vous devez jouer ne remplit pas les deux conditions mentionnées, vous venez de prendre une Photo Floue !** Dans ce cas, montrez d'abord la carte Photo face visible à tous les joueurs, puis placez-la face cachée à droite de la carte Photo précédemment jouée dans cet Album. **Le symbole « -2 points » doit ainsi être visible à gauche du dos de la carte**. Le Numéro de Prise de Vue de cette carte est désormais secret et aucun joueur ne peut la retourner.

Remarque : Une carte Photo jouée à droite d'une carte face cachée doit toujours respecter l'ordre croissant ou décroissant de cet Album. Cependant, vous pouvez ignorer la règle des 3 Numéros de Prise de Vue de différence, étant donné que la carte précédente est face cachée et que son Numéro de Prise de Vue est donc inconnu.

Si la deuxième carte Photo d'un Album est jouée face cachée, alors l'ordre croissant/décroissant de celui-ci n'est pas encore déterminé. La troisième carte Photo jouée l'indiquera.



Exemple d'Album vert décroissant d'un joueur.



Exemple d'Album bleu croissant d'un joueur. (Il y a déjà une Photo Floue jouée ici.)

9

Attention ! Dès qu'une carte **Photo #12** est jouée sur un Album croissant, ou qu'une carte **Photo #1** est jouée sur un Album décroissant, **les cartes ensuite jouées sur cet Album doivent impérativement l'être face cachée**. Il n'y a pas de limite du nombre de cartes qui peuvent être jouées face cachée sur un Album.

Les cartes Cliché Réussi

Après avoir joué une carte face visible sur un de vos Albums, vous pouvez immédiatement remporter la carte Cliché Réussi de la même couleur si vous en remplissez les conditions. **Placez les cartes Cliché Réussi au début des Albums correspondants**. Elles vous feront gagner des points à la fin de la partie. **Vous ne pouvez pas les perdre et on ne peut pas vous les prendre**.

Comme indiqué sur les cartes Cliché Réussi, pour en gagner une, vous devez être :

1. le premier joueur à jouer 4 cartes Photo face visible de cette couleur dans une partie à 2 ou 3 joueurs, ou
2. le premier joueur à jouer 3 cartes Photo de cette couleur dans une partie à 4 joueurs.

Remarque : Une fois que vous la gagnez, vous ne pouvez pas perdre une carte Cliché Réussi. Seul le premier joueur à remplir la condition d'une couleur de carte Cliché Réussi remporte cette carte ! N'oubliez pas qu'une Photo Floue face cachée ne compte pas comme une des cartes vous permettant de remporter un Cliché Réussi.



Ce joueur est le premier à avoir placé 4 cartes vertes face visible sur son Album vert (partie à 3 joueurs), il a donc remporté la carte « Cliché Réussi ! » verte et l'a placée devant son Album.

10

Étape 4 : Vérifier le Terrain, distribuer de nouvelles cartes sur le Terrain si nécessaire.

À la fin de votre tour, après avoir effectué les 3 étapes précédemment décrites, comptez le nombre de cartes Photo sur le Terrain.

S'il y a 3 cartes ou moins, vous devez réapprovisionner le Terrain avec de nouvelles cartes Photo de la pioche. S'il y a plus de 3 cartes sur le Terrain, ignorez cette étape, et ce sera au tour du joueur suivant, en commençant par l'étape 1 : Choisir le sujet.

Pour ajouter des cartes au Terrain dans une partie à 3 ou 4 joueurs :

1. Retirez de la partie les cartes Photo face visible encore sur le Terrain.
2. S'il reste des cartes Photo face cachée sur les colonnes du milieu du Terrain, prenez-les une par une dans l'ordre de leur position et déplacez-les face visible sur les premiers emplacements disponibles (colonne de gauche du Terrain).
3. Remplissez alors les emplacements libres du Terrain, dans l'ordre indiqué sur la carte Mise en place, avec des cartes Photo de la pioche. N'oubliez pas que les cartes doivent être placées face visible ou face cachée selon les colonnes.

Pour ajouter des cartes au Terrain dans une partie à 2 joueurs :

Dans une partie à 2 joueurs, retirez de la partie **TOUTES** les cartes Photo du Terrain. Remplissez alors le Terrain comme indiqué sur la carte Mise en Place avec des cartes de la pioche.

Remarque : Vous ne pouvez pas regarder le Numéro de Prise de Vue des cartes Photo face cachée retirées du Terrain de cette façon. **Remarque spéciale :** Si, après avoir complété l'étape 4, il reste 3 cartes Photo ou moins sur le Terrain (parce que le jeu est épuisé), le jeu se termine immédiatement !

11

La carte Coucher de Soleil

Lors de l'Étape 4 : « Vérifier le Terrain », si la carte Coucher de Soleil est révélée de la pioche, la partie est immédiatement interrompue temporairement et **TOUS** les joueurs doivent effectuer les étapes suivantes simultanément :

1. **Effectuez l'Étape 2 : « Préparer la pellicule »** de nouveau (déplacer 1 carte de votre main).
2. **Jouez ensuite les 2 dernières cartes de votre main** (dans l'ordre) sur vos Albums.
3. **Défaussez la carte Coucher de Soleil dans la boîte et reprenez l'Étape 4 : « Vérifier le Terrain »** où vous en étiez, ou, si la carte Coucher de Soleil a été révélée à la fin de l'Étape 4, continuez la partie, c'est au tour du joueur suivant.

Remarque : La suite de la partie se joue avec une main de 3 cartes !

Remarque importante : Lors de l'étape du Coucher de Soleil, aucun joueur ne peut gagner de carte Cliché Réussi lorsqu'il place ses 2 cartes Photo, même s'il en remplit les conditions. Il faudra attendre de jouer une nouvelle carte de cette couleur pour remporter la carte Cliché Réussi.

Fin de la Partie :

Si après avoir effectué l'Étape 4 : « Vérifier le Terrain », il y a 3 cartes Photo ou moins sur le Terrain (car la pioche est épuisée), la partie prend immédiatement fin et tous les joueurs doivent effectuer les étapes suivantes (comme avec la carte Coucher de Soleil) :

1. **Effectuez l'Étape 2 : « Préparer la pellicule »** de nouveau (déplacer 1 carte de votre main).
2. **Jouez ensuite les 2 dernières cartes de votre main** (dans l'ordre) sur vos Albums.
3. **Défaussez la carte qu'il reste dans votre main.**
4. **Comptez les points** (voir ci-après).

12

Remarque : Comme lors de l'étape du Coucher de Soleil, aucun joueur ne peut gagner de carte Cliché Réussi lors de cette étape, même s'il en remplit les conditions.

Compter vos points :

Dès que vous avez tous rempli les étapes précédentes, comptez vos points. Vous gagnez des points pour la longueur de vos Albums et pour vos cartes Cliché Réussi. Vous perdez des points pour vos Photos Floues (cartes face cachée). Le détail de la façon de marquer des points est rappelé au dos des cartes Résumé.



Le dos de votre carte Résumé vous rappelle comment compter les points.

- 0 carte = -3 points
- 1 carte = 1 point
- 2 cartes = 3 points
- 3 cartes = 4 points
- 4 cartes = 7 points
- 5 cartes = 8 points
- 6 cartes = 10 points
- 7+ cartes = 11 points

Compter les points des Albums

Vous gagnez d'abord des points selon la longueur de vos Albums. Comptez le nombre de cartes Photo face visible (ne comptez pas les Photos Floues ni les cartes Cliché Réussi) dans vos Albums un par un et marquez des points.

Compter les points des cartes Cliché Réussi

Vous gagnez 5 points supplémentaires par carte Clichée Réussi en votre possession.

Compter les points de Photos Floues

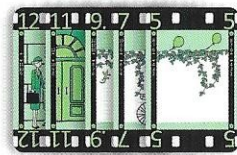
Vous perdez 2 points par carte face cachée dans vos Albums.

13

Déterminer le gagnant :

Le joueur avec le total de points le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Cliché Réussi remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur avec l'Album le plus long remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple de score d'un joueur à la fin d'une partie à 3 joueurs.



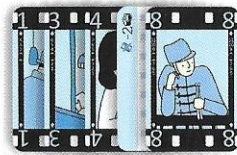
5 cartes Photo = 8pts



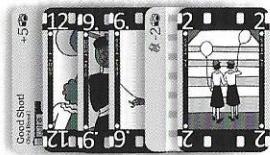
1 carte Photo &
1 Photo Floue
= -1pt



1 carte Photo
= 1pt



4 cartes Photo &
1 Photo Floue = 5pts



4 cartes Photo (+7)
+ 1 Photo Floue (-2)
+ Cliché Réussi ! (+5) = 10pts



3 cartes Photo = 4pts

0 carte Photo Rouges = -3pts

Total : 24 points !

14

Règles Avancées

La Photo Ratée

La Photo Ratée est une variante pour les joueurs expérimentés. **La partie se déroule normalement, mais le calcul des points est modifié.**

Lorsque vous jouez avec cette variante, **la dernière carte Photo de votre main représente la photo que vous n'avez pas réussi à prendre** lors de votre déambulation dans la ville. Vous êtes si déçu d'avoir raté cette photo, que l'amertume vous envahit chaque fois que vous regardez l'Album de cette couleur et vous décidez de vous en débarrasser.

Avant de compter les points, chaque joueur doit **défausser son Album de la couleur de sa Photo Ratée** (y compris les éventuelles Photos Floues face cachée). Si vous avez une carte Cliché Réussi de cette couleur, défaussez-la aussi !

Vous n'aurez donc aucune carte de la couleur de l'Album que vous avez défaussé et vous perdrez donc 3 points. (D'un autre côté, vous ne perdrez pas 2 points par Photo Floue de cette couleur.)

Remarque : Si vous n'avez joué aucune carte de la couleur de votre Photo Ratée, défaussez uniquement la Photo Ratée et passez directement au calcul des points.



15