



## BUT DU JEU

Le réalisateur, c'est vous !  
Mettez en scène des situations  
en utilisant les personnages et  
décors à votre disposition afin de  
les faire deviner et de remporter  
le maximum de points !

Auteur : Romain Caterdjian  
Illustration : Vincent Joassin



MOI AUSSI JE VEUX TOUCHER  
LES ÉTOILES ET DEVENIR  
UNE SUPER-STAR !



Chef de projet : Cédric Szydowski  
Développement : Nicolas Badoux

# MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les **150 cartes** puis formez une pioche face cachée avec celles-ci.
- 2 Un joueur est désigné réalisateur. Il place devant lui les **9 cubes personnage**, les **8 éléments de décors** et le sablier.



# DÉROULEMENT

*Le réalisateur doit mettre en scène et faire deviner aux autres joueurs un maximum de situations dans le temps imparti.*

## 1 - Début du tour

- 1** Le réalisateur prend 4 cartes. Il s'agit des 4 situations qu'il devra mettre en scène dans le temps imparti (1min30).
- 2** Un autre joueur retourne le sablier et annonce 3, 2, 1, ACTION !  
Le réalisateur peut alors regarder ses 4 cartes et commence à mettre en scène celle de son choix



## 2 - Mise en scène

Pour mettre en scène les différentes situations, le réalisateur est **libre d'utiliser uniquement le matériel à sa disposition** (9 cubes personnage et 8 éléments de décors). Il peut les manipuler, les superposer, les animer... leur donner vie !



### ATTENTION !

Le réalisateur ne peut pas parler ou faire de bruitage, il ne peut pas aider autrement qu'en utilisant le matériel.

### 3 - Trouver la bonne réponse

Les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent tandis que le réalisateur continue **sans rien dire** jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse.

Dès qu'un joueur trouve la scène :

- ★ Le joueur qui trouve la situation gagne **1 POINT** en plaçant une carte de la pioche, face cachée devant lui.
- ★ Le réalisateur gagne également **1 POINT** en plaçant la carte qu'il a fait deviner face cachée devant lui. Il doit alors faire deviner une nouvelle scène. **Vite le temps file !**

Si le réalisateur n'arrive pas à faire deviner la situation, il peut en changer en faisant deviner une autre carte de sa main.



FAIRE DU  
TENNIS! ✘

Arbitrer un  
match de tennis.



UN ARBITRE  
DE TENNIS !! ✔

ROMAIN A TROUVÉ LA BONNE  
RÉPONSE, LUI ET LE RÉALISATEUR  
GAGNENT 1 POINT !

## 4 - Fin du tour

Le tour du réalisateur se termine s'il réussi à faire deviner ses 4 scènes ou si le temps est écoulé.

Les situations qui n'ont pas été trouvées sont remises sous la pioche.

Le joueur à sa gauche devient le nouveau réalisateur et un nouveau tour de jeu commence.

***C'est reparti, ACTION !***



## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont été réalisateur. Le joueur avec le plus de POINTS (nombre de cartes devant lui) gagne la partie et est nommé le plus grand réalisateur !



## VERSION 2 JOUEURS

Cette version est coopérative. Les joueurs gagnent ensemble si, après avoir été chacun réalisateur 2 fois, ils ont au moins 10 POINTS. Lorsqu'une situation est trouvée, les joueurs gagnent uniquement 1 POINT mis en commun. Une fois le challenge réussi, essayez de faire encore plus de POINTS !

---

**Remerciement de l'auteur :** Du prototype original "*Le Petit Théâtre du Quotidien*" à ce petit bonbon qu'est "*Action !*", de nombreuses personnes ont posé doigts et regards sur ces personnages. Un grand merci à tous les testeurs dont ceux des groupes TBD, Mizo, Taichung Playtests et Kaohsiung Playtests. Grand merci aussi à l'équipe Yoka, Nico, Vincent et Cédric pour être chaud et se dire "allez on le fait". À Jhuo pour avoir allumer cette première flamme un soir sur Xin Beitou. Et à toi là qui lis cela, pour te dire que cela peut être cool d'y jouer !

Publié par Yoka By Tsume, une marque de Tsume SA.

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos,products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

