

Schrille Stille

La fièvre du samedi soir...

Présentation du jeu

Chaque joueur est propriétaire d'une maison de disques, qui gère la carrière de plusieurs chanteurs. Le plateau de jeu, en forme de CD, représente le hit-parade. A chaque ronde, les joueurs attribuent des points positifs ou négatifs à certains de ces artistes, pour les faire progresser au palmarès. A la fin de chaque ronde, les joueurs reçoivent des points pour leurs artistes bien placés, et pour leurs paris sur la "montée de la semaine" et "le nouveau numéro 1".



Les artistes sont toujours gérés par une ou deux maisons de disques, on peut voir la- ou lesquelles par la ou les couleurs qui encadrent leur étiquette.

Déroulement d'une ronde

A chaque ronde, les joueurs disposent de 8 boules dont la valeur varie de -4 à +4, et de deux boules spéciales pour ses paris sur "la montée de la semaine" et "le nouveau numéro 1".



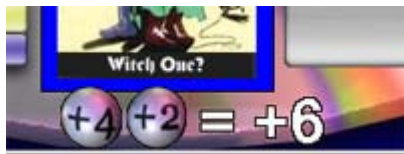
Les joueurs répartissent 5 de leurs 8 boules numérotées aux artistes du hit-parade (dans l'exemple ci-contre, le +1 à côté du groupe -DEBILE -DIODEN- signifie que ce groupe progressera d'une place au palmarès - sous réserve que les autres joueurs n'aient pas eux aussi placé de boule sur ce groupe). Ils répartissent de plus les deux boules spéciales de leur couleur. "La montée de la semaine" sera attribuée au groupe dont on suppose qu'il fera la plus belle progression durant la semaine (c'est-à-dire la ronde), et "le nouveau numéro 1", logiquement, au groupe dont on suppose qu'il deviendra (ou restera) numéro 1 au palmarès. Lorsque les joueurs sont satisfaits de leurs



attributions de boules, ils cliquent sur la double flèche sous les noms.

Systeme de score

Après que tous les joueurs aient attribué leurs boules, on compte les points. En commençant par le numéro 14, on regarde pour chaque chanteur comment il évolue au palmarès.



Toutes les boules qui ont été attribuées au n°14 par les différents joueurs sont dévoilées et additionnées. Les boules spéciales, en outre, comme des boules +1. Le chanteur évolue alors selon son résultat, et on passe à l'artiste suivant, jusqu'au numéro 1.

Les joueurs marquent alors des points :

- Les joueurs qui gèrent des artistes situés aux places 1 à 6 marquent 6-5-4-3-2-1 point(s).
- Si l'on a parié sur le bon "nouveau numéro 1", on marque 5 points.
- Pour "la montée de la semaine", on marque autant de points que de places d'écart avec la semaine précédente... en positif ou en négatif ! (par exemple, s'il est passé de 8 à 4, on marque 4 pts, s'il est descendu de 8 à 9, on marque -1).
- Pour tous les artistes présents aux places 11-14 : si leur classement est moins bon que celui de la semaine précédentes, ils rapportent à leur maison de risque -2 pts.



Ensuite, les artistes descendus au-delà de la 14 place sont retirés, ainsi que ceux qui sont aux positions 11-14 et qui sont descendus par rapport à leur classement précédent. De plus, si l'un joueur vient de franchir pour la première fois le palier des 30 ou des 50 points, les trois premiers sont également retirés. Tous les groupes restants sont décalés vers le haut pour combler les trous, et de nouveaux groupes sont placés aux dernières places.

Choix des maisons de disques et fin du jeu

Après la phase d'attribution des points, chaque joueur a la possibilité de changer de maison de disques. Bien entendu, il ne peut changer que pour une maison "libre". Le joueur clique pour ce faire sur une couleur non attribuée en bas à gauche. Un tel changement coûte 5 points. Dans le jeu à 6 joueurs, il est impossible de changer de maison de disques.

Le choix initial des maisons de disques se fait à la rapidité. Les artistes sont introduits en jeu en commençant par la place 14 et en remontant. Dès qu'un joueur souhaite s'approprier une maison de disques encore libre, il clique sur la couleur correspondante.

Le premier joueur à 70 points remporte la partie.