



12 + 3 - 8 45 +

F Français

TACTIC®

www.tactic.net

# GROS TITRES !

## Contenu du jeu :

1 chevalet, 1 support de cartes, 1 roulette, 8 pions de jeu, 1 sablier,  
236 cartes Gros Titres ( 200 cartes imagées, 34 cartes célébrités, 2 cartes en blanc à personnaliser ),  
64 cartes de vote ( 8 cartes de chaque couleur ), 1 bloc-notes, 1 règle de jeu

## Principe et but du jeu

Il s'agit de rédiger la plus désopilante, ou bien la plus sérieuse... ou encore la plus extravagante des Unes d'un journal à partir, des cartes illustrées proposées et du thème donné par l'une des cases du plateau de jeu ; sans oublier le maudit sablier ! A chaque joueur de choisir le meilleur des Gros Titres.

Un jeu qui permet de laisser libre cours à son imagination, son esprit créatif, et son goût pour les jeux de mots et le sensationnel.

Tour à tour, les joueurs deviennent rédacteur en chef, décidant du meilleur titre à leurs yeux méritant de figurer à la Une. A chaque fois qu'un titre est choisi, son auteur avance son pion sur le plateau de jeu.

Le premier joueur à atteindre l'arrivée, est le gagnant de la partie.

## Préparation du jeu

Positionner le support de cartes sur la rainure arrière du chevalet, et poser l'ensemble sur la table à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les cartes de vote de cette couleur ainsi que son pion de jeu qu'il place sur la case départ.

Vous pouvez personnaliser les deux cartes en blanc avec le nom de l'un des participants ou de toute autre personne de votre choix afin de rendre votre jeu unique !

Les cartes présentant des noms de célébrités sont isolées des autres cartes, mélangées entre elles, et placées en pile à côté du plateau de jeu. Procéder de même avec les cartes imagées.

Assembler la roulette. Elle ne sera utilisée que pour la catégorie Astrologie.

Chaque joueur prend une feuille du bloc et un stylo.



## Comment jouer

1. Le premier joueur à se souvenir des gros titres du jour est nommé rédacteur en chef pour ce tour. Il tire 3 cartes de la pile de cartes imagées et les dispose sur la rainure avant du chevalet à la vue de tous les joueurs. Pour le premier tour de jeu, le joueur choisit la catégorie avec laquelle il souhaite commencer à jouer. Le joueur rédacteur en chef à son tour de jeu ne crée pas de titre.

Les différentes catégories de jeu illustrent les cases du plateau. La catégorie du titre à inventer est indiquée par la position du pion du rédacteur en chef, à son tour de jeu. Tant qu'ils sont sur la case départ, les rédacteurs en chef peuvent choisir librement une catégorie, à leur tour de jeu.

2. Le rédacteur en chef retourne le sablier.

3. Les autres joueurs ont maintenant une minute pour écrire leur gros titres. Chaque gros titres doit prendre en considération tous les éléments des cartes posées sur le chevalet et concerner une information en rapport avec la catégorie donnée par le rédacteur en chef, sinon le titre est aussitôt éliminé du tour. Les

joueurs rédigent leur titre et inscrivent leurs initiales sur leur feuille de bloc, à l'abri des regards indiscrets.

4. Une fois le temps écoulé, le rédacteur en chef ramasse tous les titres et sans les regarder, les mélange et les redistribue aussitôt à tous les joueurs. Chaque joueur lit alors à haute voix le titre qui lui a été remis, en commençant par le joueur situé à la droite du rédacteur en chef.

5. Les joueurs doivent alors défendre et critiquer les différents titres proposés.

Ils sont autorisés à soutenir leur propre titre, mais en aucun cas ne peuvent -par un moyen ou un autre- révéler le leur.

À la lecture des titres, les joueurs ne sont pas autorisés à révéler l'identité de l'auteur. Le but est de s'amuser. Les titres les plus humoristiques et extravagants sont en général, les plus populaires !

6. Après avoir écouté la lecture de tous les titres, chaque joueur (le rédacteur en chef inclus) vote pour le meilleur titre (à ses yeux) en utilisant ses cartes de vote. Ainsi chacun sélectionne en secret la carte de

### Catégories

**Juridique** – Cette catégorie concerne les crimes, textes de lois, et décisions des autorités judiciaires.

**Catastrophes** – Cette catégorie concerne toutes les catastrophes naturelles et humaines.

**Art & Culture** – Cette catégorie concerne l'expression culturelle comme l'art, la musique, la danse, le cinéma, la littérature...

**Sports** – Cette catégorie concerne le monde du sport comme son nom l'indique !

**Astrologie** – Tout le monde ne l'admet pas, n'y croit pas vraiment, mais la plupart le consulte quand même ? L'horoscope, bien sûr. A présent c'est à vous de le rédiger.

Pour cette catégorie, le rédacteur en chef fera tourner la roulette :

- Si la flèche indique un signe du zodiac, les joueurs devront rédiger l'horoscope du jour de ce signe.

- Si la flèche s'arrête sur une case illustrée d'une main, le joueur dont c'est le tour avance tout simplement d'une case.

**Scandales** – C'est une catégorie spéciale ! Pour y jouer il faut 2 cartes imagées et 1 carte célébrités, toutes positionnées sur le chevalet de jeu. Comme pour les autres catégories, le titre doit prendre en considération tous les éléments figurant sur les 3 cartes. Le gagnant de cette catégorie avance de 3 cases sur le plateau.



vote dont la couleur correspond à celle de la couleur du pion du joueur qui a lu le titre qu'il préfère.

Attention tous doivent retourner leur carte de vote en même temps.

7. Les gains se répartissent de la manière suivante :

- Le joueur dont le titre a été choisi par le rédacteur en chef = avance de 2 cases sur le plateau.
- Si le choix du rédacteur en chef correspond aussi au choix de la majorité des joueurs = le rédacteur en chef avance de 2 cases sur le plateau.

- Dans le cas où il n'y a pas de majorité mais plusieurs titres ayant reçu le même nombre de votes, et que le rédacteur en chef a voté pour l'un de ces titres = le rédacteur en chef avance d'1 case sur le plateau.

Le rôle du rédacteur en chef passe d'un joueur à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

8. Les joueurs reprennent leur carte de vote, et les cartes précédemment disposées sur le chevalet sont rassemblées dans la boîte vide. Au tour suivant le nouveau rédacteur en chef procède de même.



### Cartes blanches

Ces cartes sont mises à la disposition des joueurs pour donner libre cours à leur imagination et rendre le jeu unique (dessins,...).

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui le premier réussit à atteindre la case arrivée.



### Quelques conseils pour la rédaction de vos Gros Titres :

- Il est recommandé aux joueurs de se mettre d'accord sur la longueur des titres et horoscopes avant de débiter la partie. Par exemple, les gros titres peuvent être limités à une phrase et les horoscopes à 2-3 phrases.

Si un joueur veut écrire un titre ou horoscope plus long, pourquoi pas mais cela doit être accepté auparavant par tous les joueurs d'un commun accord.

- Les joueurs ont un temps limité pour écrire leurs titres. Il est toutefois possible qu'ils décident de ne pas utiliser le sablier pour un tour ou pendant tout le jeu. Cela peut permettre un jeu plus calme et moins stressant. Là encore, cela doit être décidé d'un commun accord entre tous les joueurs.



• **Lion du 24 juillet au 23 août :**

Le Lion est un signe de feu, fixe, émetteur. Les gens marqués par le Lion sont fiers, parfois un peu narcissiques, créatifs, idéalistes, passionnés et ils aiment le luxe. Ils peuvent parfois se transformer en véritable despote égoïste.

Quelques Lions célèbres :

Jean Reno, Arnold Schwarzenegger, Alfred Hitchcock, Robert de Niro.



• **Sagittaire du 23 novembre au 22 décembre :**

C'est un signe de feu, mutable et émetteur. Les sagittaires sont optimistes, ouverts au monde, philosophes et sincères. Assez conformistes, ils aiment leur confort et jouer un rôle dans la bonne marche de la société.

Quelques Sagittaires célèbres :

Francis Cabrel, Monica Selès, Gérard Philippe, Walt Disney, Patricia Kaas.



• **Bélier du 21 mars au 20 avril :**

Le Bélier démarre l'équinoxe du printemps. C'est un signe de feu, cardinal et émetteur. Les gens marqués par le Bélier sont des fonceurs, spontanés, coléreux, lutteurs et optimistes, instables et impatientes, ils ne supportent pas l'injustice ni les conventions.

Quelques Béliers célèbres :

Serge Gainsbourg, Emile Zola, Bob Marley, Jacques Brel.

FEU



• **Balance du 24 septembre au 23 octobre :**

La Balance démarre l'équinoxe d'automne. C'est un signe d'air, cardinal et émetteur. Les gens marqués par la Balance sont séducteurs, sociables, sentimentaux mais parfois instables, ils aiment le confort, sont attirés par les belles choses, et ont un sens aigu de la justice.

Quelques Balances célèbres :

Brigitte Bardot, Jacques Tati, Luciano Pavarotti, Yves Montand.



• **Verseau du 21 janvier au 19 février :**

C'est un signe d'air, fixe et émetteur. Les verseaux sont originaux, presque excentriques. Très indépendants, ils s'intéressent à tout ce qui est nouveau.

Quelques Verseaux célèbres :

Kevin Costner, Christophe Dechavanne, Jeanne Moreau



• **Gémeaux du 22 mai au 21 juin :**

C'est un signe d'air, mutable et récepteur. Les gens marqués par le gémeaux sont nerveux, habiles, malins, jeunes de caractère et habiles en paroles. Ils manquent parfois de volonté et de détermination et sont assez opportunistes.

Quelques Gémeaux célèbres :

Hergé, Eric Cantona, Clint Eastwood, Marilyn Monroe.

AIR



• **Scorpion du 24 octobre au 22 novembre :**

C'est un signe d'eau, fixe et récepteur. Les scorpions possèdent une volonté impérieuse, un instinct infailible, une intelligence pénétrante, ils sont fidèles dans leurs affections, comme dans leurs aversions. Malheur à celui qui fait du mal à un scorpion, celui-ci peut se venger impitoyablement.

Quelques Scorpions célèbres :

Gilbert Bécaud, Annie Girardot, Coluche, Demi Moore, Sophie Marceau.



• **Cancer du 22 juin au 23 juillet :**

Le Cancer démarre l'équinoxe d'été. C'est un signe d'eau, cardinal et récepteur. Les gens marqués par le Cancer sont sensibles, rêveurs, pleins d'imagination, ils aiment le confort et sont attirés par les traditions et le passé.

Quelques Cancers célèbres :

Isabelle Adjani, Pierre Perret.



• **Poissons du 20 février au 21 mars :**

C'est un signe d'eau, mutable et récepteur. Les natifs du Poissons sont hypersensibles, mais très secrets. Intuitifs, géniaux quand ils laissent libre court à leur imagination mais utopiques parfois, ils ont du mal à prendre des décisions et se laissent souvent porter par le courant. On les trouve mystérieux, fuyants, déroutants et sont parfois égoïstes.

Quelques Poissons célèbres :

Cindy Crawford, Alain Prost, James Dean, Boris Vian, Einstein, Luc Besson.

EAU



• **Taureau du 21 avril au mai :**

C'est un signe de terre, fixe et récepteur. Les natifs marqués par le taureau sont concrets, ils ont les pieds sur terre, parfois obstinés et possessifs, ils sont gourmands de la vie ; calmes et robustes, ils sont capables de rares, mais violentes colères.

Quelques Taureaux célèbres :

Al Pacino, André Agassi, Salvador Dalí, Yannick Noah.



• **Vierge du 24 août au 23 septembre :**

C'est un signe de terre, mutable et récepteur. Les vierges sont hypersensibles et dissimulent leurs émotions : la vierge sage en rangeant tout autour d'elle, telle une fourmi affairée, la vierge folle en vivant à 200 à l'heure. Dans les deux cas, on peut compter sur les vierges qui ont un sens pratique très développé.

Quelques Vierges célèbres :

Mère Térèse, Sean Connery, Mickael Jackson.



• **Capricorne du 23 décembre au 20 janvier :**

Le Capricorne démarre l'équinoxe d'hiver. C'est un signe de terre, cardinal et récepteur. Les gens marqués par le Capricorne sont hypersensibles mais le dissimulent sous une apparence froide et détachée. Ils sont ambitieux, patients, constants mais parfois pessimistes.

Quelques Capricornes célèbres :

Vanessa Paradis, Gérard Depardieu, Jacques Prévert.

TERRE