VOL. 2

Un jeu de Benjamin Lavie | Design de Jokercolor

Singin' in the Game !

ON AUGMENTE LE VOLUME

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

La façon de jouer (et de gagner) à Singin' in the Game ! reste la même que dans le jeu de base. Toutefois, dans cette extension, les jokers font leur apparition et ils pourraient bien faire basculer le cours du jeu !

MATÉRIEL

- Plus de 260 artistes francophones répartis en six catégories.
- 18 jokers (2 de chaque type)
- 40 cartes «piochez un joker»
(8 bleues, 7 vertes, 8 rouges, 5 jaunes, 5 roses et 7 oranges).
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE POUR JOUER AVEC LES JOKERS

1) Mélangez les cartes «Tirez une carte joker» aux catégories d'artistes correspondantes.

2) Faites un tas de cartes par catégorie et placez-les faces cachées au milieu de la table.

3) Posez les jokers en un tas, faces cachées, à côté de ces catégories.

4) Chaque équipe pioche 3 jokers sur le sommet de la pile, regarde à quoi ils correspondent et à quel(s) moment(s) ceux-ci peuvent être joués, avant de les poser faces cachées sur la table. Il sera évidemment possible d'y jeter un oeil en cours de partie afin de se souvenir de ce dont il s'agit.

5) La partie peut commencer.

LES JOKERS

Lorsque vous tombez sur une carte «tirez une carte joker», piochez un joker avant qu'une nouvelle carte du même paquet ne vous soit révélée.

C'EST EN SE TROMPANT QU'ON APPREND

Lorsque vous jouez cette carte, vous avez le droit de vous tromper une fois de plus que ce qui est normalement autorisé (donc 2 fois en manche 1, 1 fois en manche 2, 2 fois en manche 3).
Attention, il ne s'agit pas d'erreurs lorsqu'aucun nom d'artiste n'est proposé ou qu'aucun chant n'est entonné.

UNE PETITE PARTIE DE PING-PONG ?

Carte à utiliser lorsque c'est à vous de lancer les dés (cette carte s'ajoute à votre tour normal).
Défiez une équipe et choisissez une catégorie d'artiste avec laquelle jouer (catégories de rapidité exclues), puis chacune votre tour (en commençant par votre équipe), retrouvez ou fredonner un titre de l'artiste pour voler 2 points à celui qui séchera en premier (Il n'est pas possible de citer un titre qui aurait été fredonné et inversement, de fredonner un titre qui aurait été cité).

ALLEZ TAIS-TOI !

Désignez un joueur adverse qui aura l'interdiction de jouer la carte artiste piochée. Il devra rester muet et n'a bien sûr pas le droit de mimer non plus.
En manche 3, utilisez cette carte avant que ne débute la phase de concertation.

DERNIER RAPPEL !

A jouer lors de n'importe quelle manche.
Après un de vos tours de jeu, sortez ce joker pour pouvoir bénéficier d'un tour supplémentaire. (Ce joker

ne passe cependant pas le tour de l'équipe adverse).
En manche 1 : Bénéficiez d'un nouveau lancé de dés.
En manche 2 : Vous pouvez jouer deux fois de suite pour tenter de marquer le même nombre de points, avant que l'équipe suivante ne tente pour le palier inférieur. (exemple : 5 pts, 5 pts, puis 3 pts, 2 pts, 1 pt).
En manche 3 : Une carte supplémentaire sera jouée aux enchères. (Donc 6 au lieu de 5 pour une partie classique).

NIARK !
Cette carte vous permet d'imposer à une équipe adverse de trouver une réponse complète supplémentaire en manche 1 ou 3 (titre + chant).
L'équipe concernée ne marquera pas de points supplémentaires si elle y parvient et il lui sera plus difficile d'obtenir le bonus en manche 1 ou de réussir son enchère en manche 3.
Ce joker n'est pas utilisable sur une catégorie de rapidité.

CHOIX DE CATEGORIE
A votre tour de jeu, au lieu de vous en remettre au hasard, choisissez votre catégorie parmi les six proposées.

JACKPOT !
Après qu'une carte rose ou orange ait été jouée, vous avez le droit de proposer un autre titre que celui qui a été précédemment donné (par vous ou un de vos adversaires). Ce nouveau titre vous rapporte 3 points. (Si une équipe a déjà joué ce joker avant vous, vous pouvez toujours jouer cette carte pour proposer un autre titre).

ENCHERE ET FOURBERIE
A jouer en manche 3. Ce joker vous donne le droit de ne pas surenchérir sur une enchère adverse. A la place, vous pouvez seulement égaliser le nombre de titres déjà annoncés (ce joker fonctionne pour toute la durée de l'enchère en cours).

VIENS VOIR PAPA !
A jouer quand bon vous semble. Ce joker permet de récupérer et d'ajouter à votre jeu le dernier joker qui a été joué.

LES VARIANTES

VARIANTE «LE PREMIER À 50»
– La première équipe à atteindre les 50 points l'emporte ! La première manche se termine lorsqu'une équipe atteint 20 points. (Il faut tout de même finir le tour en cours et donc que tout le monde ait lancé les dés le même nombre de fois).
– Le passage de la 2ème à la 3ème manche se fait à 35 points (une fois de plus, tout le monde doit avoir lancé les dés autant de fois que ses adversaires).
– Les enchères se jouent jusqu'à 50 points. L'équipe qui atteint ce score en premier gagne la partie.

VARIANTE « D20» *(jouable en manche 2)*
Ne lancez plus le D6 pour connaître le titre-indice qui devra vous être donné, relancez plutôt le D20 !
Cette variante permet donc de varier les possibilités d'indices, de fredonner de nouveaux titres mais également de corser les choses puisque bon nombre d'artistes sont loin d'avoir 20 titres connus du grand public.
VARIANTE «D10» *(jouable en manche 2)*
Vous aimeriez découvrir de nouveaux titres mais la variante D20 est trop compliquée?
Alors utilisez le D20 comme s'il s'agissait d'un D10 (dé à 10 faces).
De 1 à 10, lisez le titre correspondant sur la carte.
De 11 à 20, ne retenez que l'unité du nombre qui s'affiche sur le dé pour savoir quel titre doit vous être lu : 11= 1, 12=2, 13=3 etc

VARIANTE SOLO COMPÉTITIVE

Dans cette nouvelle variante solo, l'idée est de pouvoir jouer la partie contre un joueur fantôme (et donc de pouvoir gagner ou perdre).
Les points que vous ne parviendrez pas à marquer seront attribués au joueur fantôme.

Première manche : Les règles sont les mêmes que lors d'une partie solo classique à quelques exceptions près :
– Aucun bonus de points ne vous est attribué si vous parvenez à fredonner et citer autant de titres que le nombre affiché sur le dé. Si vous faites 5 au dé, vous pouvez donc marquer 10 points au maximum (5 titres + 5 chansons).
– Les points que vous ne marquez pas sont marqués par le joueur fictif.
Exemple : Sur un 5, vous trouvez 2 titres et parvenez à en chanter 1. Vous marquez donc 3 points et le joueur fictif en marque 7 (10-3=7).
Après 4 cartes jouées, passez à la seconde manche.

Deuxième manche : Là encore, les règles sont les mêmes que lors d'une partie solo classique, à l'exception que vous ne marquez pas de point supplémentaire en fredonnant les titres des chansons.
Faites glisser la carte piochée derrière le cache-carte jusqu'à ce qu'apparaisse le quatrième titre de la carte. Puis, dévoilez le troisième titre, puis le second, puis le premier.

	Vous	Joueur fictif
Artiste trouvé dès le 1er indice :	4 pts	0 pt
Artiste trouvé au bout du 2ème indice :	3 pts	1 pt
Artiste trouvé au bout du 3ème indice :	2 pts	2 pts
Artiste trouvé au bout du 4ème indice :	1 pt	3 pts
Artiste non trouvé malgré les 4 indices :	0pt	4pts

Variante experte
Si vous trouvez l'artiste mais que vous ne fredonnez pas l'air du titre-indice donné, vous perdez 1 point.
Exemple : Vous parvenez à trouver l'artiste du deuxième coup sans pouvoir le chanter, vous marquez 2 points (3-1) et votre adversaire en marque 1.

Troisième manche : Une fois de plus, les points non marqués tomberont directement dans l'escarcelle du joueur fantôme. Lancez les dés et piochez une carte dans la catégorie correspondante. Partons ensuite sur une base de 7 titres à trouver (voir les bases ci-dessous).
Si vous parvenez à citer ET fredonner 2 titres, vous marquez 2 points, mais le joueur fictif en marque 5 (7-2 = 5).
Si vous fredonnez et citez 6 titres, vous marquez donc 6 points et lui 1.
Si vous égalez ou dépassez 7, marquez le nombre de points correspondant au nombre de titres cités et fredonnés, le joueur fictif ne marque rien.

Variante «Petit joueur» : partez sur une base de 5.
Variante «Song Warrior» : partez sur une base de 9.
Variante «Ultimate Singer» : partez sur une base de 11.

Pour les catégories de rapidité :
Lisez le nom de l'artiste, marquez 2 points si vous trouvez un titre de l'artiste et 1 point de plus si vous pouvez fredonner le titre donné.
A la fin de la partie, comptez vos points et ceux du joueur fictif, celui qui en a le plus l'emporte !

Singin' in the Game ! VOL. 2 : On augmente le volume Imaginé et créé par Benjamin Lavie, graphisme de Jokercolor

Site : www.feemumuz.com | **Contact ludique :** infos@feemumuz.com | **Facebook :** Fée Mumuz'
Jokercolor : www.jokercolor.fr

Edition 2018