

VOL. 3

Un jeu de Benjamin Lavie | Design de Jokercolor



Singin' in the Game!

LE VOLUME EST À FOND !

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

La façon de jouer (et de gagner) à Singin' in the Game ! reste la même que pour le jeu de base.

Toutefois, dans cette extension, de nouveaux jokers font leur apparition !

MATÉRIEL

- Plus de 260 artistes francophones répartis en six catégories.
- 20 jokers (2 de chaque type)
- 40 cartes «piochez un joker»
(7 bleues, 8 vertes, 7 rouges, 5 jaunes, 5 roses et 8 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 et à quel(s) moment(s) ceux-ci peuvent être joués avant de les poser faces cachées devant eux. 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.

LE DERNIER MOT ME REVIENT !

Jouez cette carte lorsque vous ne souhaitez pas subir les effets d'un joker adverse. Ce joker peut être contré en jouant un autre «Le dernier mot me revient» !

C'EST MOI QUI COMMANDE !

A jouer avant que l'équipe adverse n'ait lancé les dés. Jouez cette carte pour imposer le choix de la catégorie à l'équipe dont c'est le tour.

Le joker «CHOIX DE CATEGORIE» permet de contrer ce joker, mais ce joker peut également contrer le «CHOIX DE CATEGORIE».

JE CHANTE SI J'VEUX !

A utiliser lorsqu'une carte-artiste a fini d'être jouée. Si une équipe n'est pas parvenu à chanter un air dont le titre a été donné, vous avez le droit de pousser la chansonnette et de marquer deux points en cas de bonne réponse.

Si plusieurs équipes jouent ce joker, priorité à celui qui l'a sorti en premier (la deuxième équipe récupère son joker sauf si d'autres titres ont été donnés. Elle peut alors choisir entre fredonner un de ces titres ou reprendre son joker).

QUI DÉGAINERA PLUS VITE QUE L'OMBRE DES AUTRES ?

Ce joker se joue entre deux tours.(il ne compte donc pas comme le tour de jeu d'une équipe). Il vous permet de défier les autres équipes dans la



catégorie de votre choix. Les autres équipes choisissent leur représentant avant que vous ne choisissiez le votre ainsi que l'une des six catégories. (Les catégories de rapidité sont donc autorisées).

Le plus rapide à donner un titre ou à fredonner une chanson de l'artiste pioché vole 2 points à chaque équipe. (-2 pour chacune d'entre elles et + 2, +4 ou +6 points pour l'équipe victorieuse en fonction du nombre d'équipes affrontées).

PAROLES PAROLES

Plutôt que de chanter, vous pouvez réciter quelques paroles de la chanson. (Valable pour un seul titre)

PIOCHEZ A NOUVEAU !

Jouez ce joker après que le nom de l'artiste (en manche 1 ou 3) ou que le premier titre (en manche 2) ait été lu. Si cette carte ne vous enchante guère, remplacez-la sous sa pioche et tirez-en une autre dans la même catégorie. Ce joker peut aussi être joué sur les catégories de rapidité avant qu'une bonne réponse n'ait été donnée.

HEP, PAS SI VITE !

Ce joker permet soit : Qu'on ne puisse pas vous voler de points lors d'une carte de rapidité « Tubes inoubliables ». (L'équipe qui a gagné marque tout de même 2 points mais ne révèle cette carte qu'après avoir été désigné), soit de forcer une équipe à vous choisir lorsqu'apparaît une confrontation « Comédies musicales/ films d'animation ».

LA MAIN HEUREUSE

A jouer lorsque c'est à votre tour de lancer les dés. Ce joker permet de regarder les trois premiers jokers de la pioche, d'en choisir un et de le mettre dans votre jeu.

AU VOLEUR !

N'importe quand, piochez un joker face cachée dans le jeu d'une équipe adverse et ajoutez-le au vôtre.

PAS LE DROIT A L'ERREUR !

Joker à jouer juste après que la carte-artiste ait été dévoilée (avant que l'équipe n'ait commencé à donner ou chanter des titres).

En cas de mauvaise réponse :

En manche 1 : L'équipe passe son tour.

En manche 2 : L'équipe ne pourra plus participer à la carte en cours.

En revanche, cela ne change rien à la répartition des points (elle reste fictivement présente dans le coup).

Exemple : Au premier indice, l'équipe de Mélodia (contre qui on utilise ce joker) donne un mauvais nom d'artiste (ou chante un titre qui ne correspond pas au titre donné) ce qui aurait pu lui rapporter 5 points (+ 2 de bonus chant). L'équipe qui l'a attaquée, malgré le second titre-indice, se trompe également, elle manque donc 3 points. L'équipe de Mélodia ne peut pas tenter de marquer 2 points (aucun indice n'est révélé) et l'équipe adverse peut de nouveau tenter de trouver l'artiste avec un autre indice pour marquer 1 point.

Attention, il ne s'agit pas d'erreurs lorsqu'aucun nom d'artiste n'est proposé ou qu'aucun chant n'est entonné.

En manche 3 : L'enchère est perdue.



LES VARIANTES

VARIANTE «LIMITONS LES RISQUES D'ÊTRE FANNY»

Avant que la partie ne commence, chaque joueur pioche un certain nombre de cartes dans chacune des catégories et en écarte un nombre donné.

Ce nombre dépend du nombre de joueurs présents autour de la table.

Dans la mesure du possible, un joueur pioche 5 cartes et a 5 secondes (afin de ne pas avoir assez de temps pour lire les titres de chaque artiste) pour en enlever 2.

Si ce n'est pas possible (trop de joueurs ou pas assez de cartes dans la catégorie : chaque joueur a 5 secondes pour piocher 3 cartes et en enlever 1).

Si ce n'est pas possible, chaque joueur en pioche 2 et en enlève 1.

Si ce n'est pas possible, chaque équipe choisit un joueur par catégorie qui piochera 5 cartes et qui en défaussera 2. Pour chaque catégorie, les cartes qui n'ont pas été défaussées sont alors mélangées. Ce sont les cartes qui serviront pour la partie à venir.

VARIANTE «DILEMME»

En manche 1, sur un contrat parfaitement rempli (par exemple : sur un 3, lorsque vous êtes parvenus à citer et à fredonner 3 titres), au lieu de remporter les 2 points associés au contrat, vous pouvez choisir de piocher un joker. En manche 2, c'est lorsque vous parviendrez à fredonner un titre-indice que le choix se posera.

VARIANTE DE RAPIDITÉ

Chaque fois qu'une équipe tombera sur une carte «Tubes inoubliables» ou «Comédies musicales / Films d'animation», on lira non pas le nom de l'artiste mais le nom du premier titre qui figure sur la carte. Il s'agira alors d'être le plus rapide à donner le nom de l'artiste afin de marquer le nombre de points prévus.

VARIANTE «BRAVO, ENCORE !»

Dans cette variante, si personne ne trouve de réponse correcte lors d'une carte de rapidité, défaussez la carte et piochez à nouveau.

(Vous ne pouvez ainsi jouer «que» 3 cartes de suite. Si aucune réponse n'a été trouvée au bout de la troisième carte, c'est à l'équipe suivante de jouer).



Singin' in the Game ! VOL. 3 : Le volume est à fond ! 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