Un jeu de Benjamin Lavie | Design de Jokercolor ARTISTES FRANCOPHONES

# BUT DU JEU

Vous aimez la musique ? Vous pensez avoir une bonne culture musicale ? Alors jouez, trouvez, chantez, et surtout : découvrez ou redécouvrez les artistes de la chanson francophone d'hier et d'aujourd'hui!

Le joueur ou l'équipe qui l'emportera sera celui ou celle qui aura marqué le plus de points une fois la troisième manche terminée.

# **NOMBRE DE JOUEURS**

De 1 à 50 et +. Plus on est de fous, plus on rit! (Le matériel présent dans la boîte vous permet de créer jusqu'à 4 équipes)

# **DURÉE DE LA PARTIE**

30 à 45 minutes environ.



Pour pouvoir utiliser le cache-carte lors de vos parties solo, découpez-le en suivant les pointillés qui sont dessus. **Attention**, ne découpez pas les largeurs, de façon à ce que la languette reste fixée au cache.

En alignant le haut du cache avec le haut de la carte-artiste, le  $4^{\text{ème}}$  titre de la carte doit être apparent.

# **MATÉRIEL**

- 6 marqueurs de titres donnés.
- 6 marqueurs de titres chantés ou fredonnés.
- 4 marqueurs de fin de manche.
- 1 jeton «joueur en cours».
- -1 dé à 6 faces (D6).
- -1 dé à 20 faces (D20).
- 4 compteurs de points et 4 clips à faire coulisser dessus.
- 4 cartes «Bref récapitulatif» des règles.
- 1 cache-carte pour jouer en solo.
- Plus de 260 cartes «artistes» réparties en six catégories.
- 1 livret de règles.

# ANNÉES 60 À 80 (bleues)

Catégorie qui regroupe les chanteurs, et groupes ayant débuté leur carrière entre 1960 et 1989 principalement.

# ANNÉES 90 À 2018 (vertes)

Catégorie qui regroupe les chanteurs de variété, de rock, de pop des années 90 à 2018.

# MUSIQUES URBAINES... (rouges)

catégorie qui regroupe les chanteurs et groupes de Rap, slam, R'n'B, Reggae, Zouk, ragga, raï, Ska, etc.

ARTISTES ATYPIQUES, RÉPERTOIRES FARFELUS... (jaunes) Catégorie qui regroupe les chanteurs au répertoire farfelu, les enfants chanteurs, les chanteurs pour enfants ou encore les boys band...

**COMÉDIES MUSICALES/ FILMS D'ANIMATION...**(roses)(rapidité) Catégorie qui regroupe les comédies musicales d'hier et d'aujourd'hui ainsi que les chansons extraites de longs métrages animés.

# TUBES INOUBLIABLES (oranges) (rapidité)

Catégorie qui regroupe des artistes particulièrement associés à un ou deux titres.



# **PRÉCISIONS**

En haut de chaque carte est indiqué le nom d'un artiste, d'un duo, d'un groupe, d'un dessin animé ou d'une comédie musicale.

Afin de faciliter la validation des points et pour vous permettre de (re)découvrir au mieux le répertoire de chaque artiste, sous chacun de ces noms figure une liste (non exhaustive) de titres qu'ils ont interprétés (20 dans la mesure du possible). Ces titres sont essentiellement ordonnés sur la carte en fonction de leur popularité.

Pour qu'un titre soit valide, l'artiste n'a pas besoin d'avoir été l'interprète original de la chanson. Le titre doit simplement faire partie de son répertoire. On acceptera donc les «Moi Lolita» pour Julien Doré ou «Les amants de Saint-Jean» pour Patrick Bruel.

Afin d'être le plus complet possible des noms sont parfois présents entre parenthèses derrière certains titres. Il s'agit de personnes ayant chanté la chanson en compagnie de l'artiste (ou du collectif dans lequel il a chanté). Exemple pour Marc Lavoine : « J'ai tout oublié (avec Cristina Marocco) ».

Un artiste solo a pu faire partie d'un groupe. S'il a également chanté des titres au sein de ce groupe, les titres en question sont considérés comme des bonnes réponses. (on acceptera par exemple «Un autre monde» sur la carte «Jean-Louis Aubert»).

Ce n'est pas parce que certains titres ne sont pas écrits sur la carte qu'ils ne comptent pas, ils rapportent donc également des points.

Il vous faudra du coup parfois accepter des titres n'étant pas indiqués sur la carte, faire confiance ou user des moyens de technologies modernes (smartphones, ordinateurs...) pour vérifier les réponses de vos adversaires!





Prints way

Années 60 à 80















- 11. Li-bas (are: Sirina)
  2. On 19a
  3. Tourse last valours
  4. Eige a lait un babé toute seule
  5. Excela
  1. Express de consecuent
  1. Paragrape to dance
  1. Paragrape to dance
  1. Basic of the dance of the dance of the dance
  2. A most soul for plane (over ) Froit of Liscol (2.
  2. A most soul to plane) over ) Froit of Liscol (2.

## Claudio Capéo

- 1. Un homme debout
- Ça va ça va
   Un peu de rêve (avec Vitaa)
- 4. Riche 5. Dis-le moi
- 6. Chez Laurette
- 7. Sexy tropical 8. Fidèle à moi-même
- 9. Je vous embrasse fort
- Je vous embrasse rort
   Je n'aurai pas le temps
   Sparring partner (ovec Julie Zenotti)
- 12. Ca fait tourner le monde
- 13. Assis par terre 14. Belle France
- 15. Enfants sauvages
- 16. C'est comme si 17. Jusqu'à la mort
- 18. Mr. Jack
- 20. El cabanon

#### Seprane 1. Cosmo

- 1. Cosmo
  2. Clown
  3. Hon précieux
  4. En feu
  5. Roule
  6. Barman

- 6. Barman
  7. Fresh prince (ovec Uncle Phil)
  8. Le diable ne s'habille plus en Prada

  Millionanie
- Le grante ne s'habitle plus en F J. Millionnaire G. Mon everest (ovec Morino Koye)
- 10. Mon everest (ovec Morina Kaye)
  11. Courtdonnier
  12. No me mirke más (ovec Kendij Giac)
  12. No l'ovec India)
  14. Froi (ovec India)
  15. Ne nou sconnaissent pas
  16. A b blien;
  17. Frest nea lite (ovec IL) Abdel)
- 16. A la bien!
  17. Cest ma life (over AJ Abdel)
  18. Meux que nous (over M Pokoro)
  19. Ferme les yeux et imagine toi (over Blacko)
  20. Ce qu'on laisse à nos mômes

- L. tashelis a let year, bluss
  2. Et vicines
  2. Et vicines
  3. Et vicines
  4. Et vicines
  4. Et vicines
  5. Executy
  6. Executy
  6. Executy
  7. Un Chaption
  7. Un Ch
  - 17. Rap shit 18. Zoubida

- 1. Femme lihérée
- 3. Chiquita
- 4. Sexy rock 5. Cou tout noué 6. Eva, Zoé, Macha et les autres
- Ne change rien Les minettes et les mêmes
- 9. Dù vais-ie, où cours-ie?
- 10. Trop bête!
  11. Jeter l'encre (avec Sarah Eddy)
  12. Mélomane
- 13. Stock en toc 14. Au milieu des squales 15. Sexy rock

# Le Roi Lion

- L. Hakuna Mataka 2. L'histoire de la vie 3. L'amour brille sous les étoiles 4. Le rapport du matin 5. Soyez prêtes 5. Je voudrais délà être roi
- 3. Je voudrais déjà être roi
- Le Roj Lion 2 (L'honneur de la tribu)
- 7. Nous sommes un
  8. Mon chant d'espoir
  9. L'Un des nôtres
  9. L'Amour nous guidera
  1. Il vit en toi
- 12. A Upendi le Roi Lion 3 (Hakuna Matata)
- E MOI LION 3 (Hokuna Moto F. Creuse un tunnel F. Ce que je veux F. Le lion s'endort ce soir F. Soleil levant, soleil couchant



MAROUEUR TITRE DONNÉ

MARQUEUR **FIN DE MANCHE** 

COMPTAGE **DES POINTS** 

MARQUEUR TITRE CHANTÉ

**JETON «JOUEUR EN COURS»** 



D20 **POUR LES CATÉGORIES** 

**D6** 

**POUR LES TITRES** 



# UTILISATION DU DÉ À 20 FACES (D20)

La face indiquée par le D20 désigne la catégorie d'artistes dans laquelle vous aurez l'occasion de vous faire entendre!

De 1 à 4 : Artistes des Années 60 à 80 (bleues)

De 5 à 8 : Artistes des Années 90 à 2018 (vertes)

De 9 à 11 : Artistes de Musiques urbaines...» (rouges)

**De 12 à 14 :** «Artistes atypiques, répertoires farfelus... (iaunes)

**De 15 à 16 :** Comédies musicales / films d'animation... (roses)

De 17 à 18 : Tubes inoubliables (oranges)

**De 19 à 20 :** Choisissez votre catégorie (hors catégories de rapidité)!

# **NOTE DE L'AUTEUR**

Le jeu a été conçu pour être un genre d'encyclopédie ou de répertoire de la chanson francophone.

Extensions incluses, cela représente plus de 750 artistes. Vous pouvez donc faire un tri avant la partie, afin de ne jouer qu'avec ceux que vous connaissez ou préférez.

Il me semblait préférable de proposer le plus d'artistes possible aux mélomanes que vous êtes et que vous puissiez en enlever, plutôt que de ne proposer que des très grands noms, au risque de vous priver de vos préférés.

Il est également tout à fait possible de ne jouer qu'avec certaines catégories d'artistes.(voir la variante « À notre guise» p. 10).»

# MISE EN PLACE

- Avant de commencer la partie, composez les équipes comme il vous plaira (nous vous conseillons toutefois de varier les goûts et les âges au sein de chaque équipe afin d'équilibrer les parties).
- Formez 6 paquets de cartes (1 par catégorie) faces cachées, au milieu de la table.
- Placez les marqueurs de titres donnés et fredonnés, les dés, et les jetons de fin de manche, non loin des cartes.
- Distribuez un marqueur de points à chaque équipe.
- Au début de chaque manche, donnez le jeton «joueur en cours» à l'équipe dans laquelle se trouve le joueur qui a chanté le plus récemment. C'est cette équipe qui, chaque fois, ouvrira le bal. La partie se jouera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



# Démarrer la partie

# PREMIERE MANCHE

Dans cette manche, vous devrez trouver et/ou fredonner plusieurs titres d'un artiste.

Elle se joue en quatre tours si vous jouez à 2 équipes (4 lancés de dés par équipe) et en trois tours si vous jouez à 3 ou 4 équipes. Dès qu'un tour prend fin, sortez un marqueur de fin de manche.

La première équipe lance les deux dés en même temps. Un joueur adverse tire alors une carte correspondant à la face affichée sur le D20 (voir p. 5)

Le chiffre présent sur le D6 indique le nombre MAXI-MUM de titres de l'artiste que vous pourrez donner et/ ou fredonner.

### ATTRIBUTION DES POINTS POUR CE TOUR

(Sauf pour les catégories de rapidité : voir les règles en p. 9)

- Pour chaque titre de chanson que vous trouvez, marquez un point (sortez un marqueur de titre donné).
- Pour chaque chanson que vous fredonnez, marquez un point (sortez un marqueur de titre chanté).
   Ainsi, plus le nombre indiqué par le D6 est grand, plus

vous pourrez marquer de points.



Sur un 3, l'équipe a trouvé 3 titres et en a fredonné 2, elle marque 5 points.

Cependant, un contrat réussi permet de marquer 2 points bonus.

Il est donc possible de marquer au maximum 14 points sur une carte au cours de cette manche (6+6+2).



Sur un 3, l'équipe a trouvé 3 titres et en a fredonné 3, elle marque 8 points. (6 + 2 bonus)

#### CONSEIL

Tolérer les erreurs du type «Je veux juste une dernière danse» pour «Dernière danse» (de Kyo) en laissant la possibilité à l'équipe de poursuivre ou d'affiner sa recherche.

Une seule erreur est tolérée. En cas de double erreur, l'équipe perd la main. C'est alors à l'équipe suivante de lancer les dés.

Une fois la carte terminée, passez le jeton «joueur en cours» à l'équipe suivante.

### UTILISATION DU COMPTE À REBOURS

Afin de ne pas «freiner» nos élans musicaux et faire naître ou perdurer une certaine convivialité, il est bon de laisser le temps à une équipe de trouver quelques airs ou noms d'artistes.

Pour autant, si l'équipe sèche et qu'elle refuse de passer la main, vous pouvez compter à rebours depuis 10 (silencieusement, en montrant 10 doigts sur vos mains, puis 9, puis 8...afin de ne pas déconcentrer l'équipe qui cherche). Une fois arrivés à 0, l'équipe qui a la main passe son tour.

# **REMARQUES**

Une équipe ne peut jamais avoir un nombre de points négatif.

Chaque fois que vous finissez de jouer une carte, défaussez-la.



# **DEUXIEME MANCHE**

Dans cette manche, il va vous falloir trouver l'interprète des titres qui vous seront donnés en quise d'indices!

(Pour une partie à deux joueurs, voir le coin des variantes p. 10)

Une fois que chaque équipe aura été désignée 4 fois «premier joueur» (ou 3 fois à trois ou quatre équipes), la manche prendra fin.

- 1) La première équipe à jouer prend le jeton «joueur en cours», afin que tout le monde sache qui a commencé à lancer le dé à ce tour.
- **2)** L'équipe qui commence lance alors les dés. Comme lors de la première manche, le D20 indique de quelle catégorie sera issu l'artiste pioché.

En revanche, le D6 indique quel titre sera lu à l'équipe qui l'a lancé (si vous faites 4 au dé, on vous lira le 4 entitre).

- **3)** Un joueur se met en retrait pour lire les titres-indices qui se trouvent sur la carte. Ce joueur est choisi dans l'équipe qui mène au score. Toutefois, un roulement devra être fait. Un joueur ne peut jamais se mettre deux fois de suite en retrait.
- 4) Si l'équipe qui a lancé le dé trouve le nom de l'artiste recherché dès le premier indice, elle marque 5 points, sinon, c'est à l'équipe suivante de lancer le dé pour obtenir un nouveau titre-indice du même artiste. Si elle le trouve, elle marque 3 points. Sinon, c'est à l'équipe suivante de relancer le dé pour 2 points, puis à l'équipe suivante pour 1 point avant que la carte ne soit défaussée.

#### **ATTENTION**

La moindre erreur donne la main à l'équipe suivante.

Si vous tombez sur une face du dé correspondant à un titre déjà révélé, lisez le titre situé au dessus de lui sur la carte (ou celui situé encore avant si celui-ci a également été donné. Si vous tombez deux fois sur le 1, donnez alors le titre 2 (ou le 3 si le 2 a également été donné)).

**5)** Dès que l'artiste a été trouvé ou bien si personne n'a trouvé l'artiste au bout des 4 titres-indices, le jeton «joueur en cours» passe à l'équipe située à gauche de celle qui a débuté le tour précédent.

Prime à l'ambiance et à la bonne humeur oblige : Chaque titre-indice chanté ou fredonné rapporte 2 points supplémentaires (même si l'artiste n'a pas été pas découvert).

Note : Il n'est pas possible de marquer ces points en chantant le titre qui a été donné en indice à une autre équipe (sauf joker éventuel).

L'équipe qui a le jeton «premier joueur» n'a pas trouvé l'artiste avec le titre-indice «Conmigo», l'équipe suivante a donc lancé le D6 et fait 2. Lindice, «Color gitano» lui a été lu et elle a trouvé qu'il s'agissait de Kendji Girac. Elle marque donc 3 points (+ 2 si elle fredonne ce titre).





**Equipe B** 



Equipe A



# TROISIÈME MANCHE

Dans cette manche, vous devrez trouver et fredonner plus de titres que vos adversaires.

Que les enchères commencent!

# **FIN DE PARTIE**

La partie s'achèvera une fois que cinq cartes auront été jouées (sauf si la cinquième est une carte de rapidité, auquel cas, vous en jouerez une sixième, voire une septième, car il est obligatoire de terminer par une enchère).

# Dans cette troisième et dernière manche :

1) Le D6 est remis dans la boîte. L'équipe dont c'est le tour lance le D20 qui désignera dans quelle catégorie sera pioché l'artiste.

- 2) Sans la regarder, un joueur glisse la carte piochée derrière une autre carte, puis la fait glisser jusqu'à ce que seul le nom de l'artiste apparaisse. Le nom de l'artiste est alors lu à haute voix.
- **3)** Les équipes ont alors une à deux minutes pour se concerter afin de savoir combien de titres maximum de l'artiste pioché elles vont pouvoir donner ET fredonner (pour qu'un titre soit validé, il faut pouvoir faire les deux). Ils peuvent également en profiter pour mettre en place une stratégie d'enchère (il est interdit de noter les titres quelque part).
- 4) L'équipe qui a lancé le D20 ouvre alors les enchères en donnant un nombre de titres qu'elle se sent capable de citer et de fredonner (l'équipe doit débuter les enchères à 1 titre au minimum afin qu'il y ait toujours des points en jeu. Tâchez donc d'être convaincants si vous n'avez jamais entendu parler de l'artiste en question, afin de provoquer l'enchère adverse!) Les équipes surenchérissent chacune leur tour jusqu'à ce que toutes sauf une aient laissé la main.

# ATTRIBUTION DES POINTS POUR CE TOUR

Si l'équipe réussit son enchère, elle marque le nombre de points correspondant.

# Exemple:

L'équipe de Sylvester avait parié qu'elle parviendrait à trouver et fredonner 5 chansons. Si elle y parvient, elle marque 5 points. Si en revanche elle n'y parvient pas, elle perd 5 points.

Vous pouvez donc bluffer pour inciter votre adversaire à surenchérir, mais veillez à ne pas vous faire prendre! Une seule erreur est possible lors de cette manche.

Si besoin, n'hésitez pas à utiliser les marqueurs utilisés lors de la première manche pour compter le nombre de titres donnés par l'équipe qui a remporté l'enchère.





# LES CATÉGORIES DE RAPIDITÉ

#### **Tubes** inoubliables

Lorsqu'une équipe tombe sur un 17 ou un 18 avec le D20, c'est le moment d'agir rapidement!

- L'un des joueurs (connu pour sa bonne foi) appartenant à l'équipe qui mène au score (ou à défaut, dont l'effectif est le plus grand) se met en retrait pour donner le nom de l'artiste indiqué sur la carte.
- Tous les autres peuvent participer.
- Le joueur le plus rapide à donner ou fredonner un titre de l'artiste vole 2 points à l'équipe de son choix. (+2 points pour son équipe, -2 points pour l'équipe désignée perdante).
- Il n'est pas possible de diviser le nombre de points à voler.
- Le lecteur de la carte est l'arbitre, c'est donc lui qui désigne l'équipe à avoir été la plus rapide (d'où le fait qu'il doive se montrer de bonne foi).

# Comédies musicales/ films d'animation...

- L'équipe qui tombe sur cette catégorie (en faisant un 15 ou un 16) choisit l'équipe qu'elle devra affronter.
- La plus rapide à donner ou fredonner un air remporte 3 points. L'équipe perdante n'en perd pas.



ATTENTION: les cartes de rapidité (oranges et roses) se jouent toujours de la même façon, quelle que soit la manche en cours.

Pour ces deux catégories de rapidité, une seule réponse par joueur est acceptée. Le maximum de réponses possibles par équipe équivaut au nombre de joueurs présent dans l'équipe la moins nombreuse.

**Exemple :** Si une équipe de 2 joueurs s'oppose à une équipe qui n'a qu'un seul joueur, chaque équipe ne pourra proposer qu'une seule réponse.



# **LE COIN DES VARIANTES**

## **VARIANTE «A NOTRE GUISE!»:**

Enlevez une ou plusieurs catégories. Considérez les faces du dé renvoyant aux catégories concernées comme des faces « choisissez votre catégorie !».

#### **VARIANTE «SUR LE POUCE»:**

N'hésitez pas à réduire le temps d'une partie en ne lançant que deux ou trois fois les dés par équipe en manche 1 et en manche 2 et en ne tirant que 3 cartes pour la manche finale.

(Il est également possible de rallonger la durée d'une partie).

## VARIANTES «CATÉGORIES DE RAPIDITÉ»:

Considérez ces catégories comme des cartes supplémentaires. Par exemple, si à votre tour de jeu vous tombez sur l'une d'elles, jouez la carte, mais une fois celle-ci terminée, vous devez de nouveau lancer les dés, comme si votre tour commençait réellement.

# VARIANTES POUR LA PREMIÈRE ET LA TROISIÈME MANCHE :

- Ne comptabilisez pas les titres venant de l'ancien groupe de l'artiste (ex : «Ma direction» pour la carte «Maître Gims»).
- Aucun droit à l'erreur.

# En manche 3:

- Choisissez de plafonner à 10... 20... le nombre de titres que l'on peut donner.
- Autorisez les mélomanes débutants à donner des titres OU à les fredonner pour que l'enchère soit validée.

# JEU À DEUX / VARIANTE POUR LA DEUXIÈME MANCHE:

L'équipe qui a la main joue seule toute la carte. Elle a quatre essais maximum pour parvenir à trouver le nom de l'artiste ( donc quatre lancers de dé). Elle ne peut proposer qu'un seul artiste par titre-indice donné. En cas d'erreur, elle doit relancer le dé pour qu'un autre titre lui soit lu.

Une fois la carte terminée, c'est à l'équipe suivante d'essayer de retrouver le nom d'un artiste à partir de ses titres.

Le barême de points et la durée de la manche restent les mêmes que dans la règle de base.

# LES CATÉGORIES DE RAPIDITÉ À DEUX JOUEURS :

Pour les catégories de rapidité:

- Placez-vous côté à côte et cachez la carte piochée derrière une autre carte.
- Placez ces cartes entre les deux joueurs et faites glisser la carte cachée jusqu'à faire apparaître le nom de l'artiste. Le premier à dégainer un titre ou un air vole deux points à l'autre ou gagne 3 points.

# MODE SOLO ET COOPERATIF (UNE SEULE ÉQUIPE):

Votre but sera d'atteindre le meilleur score possible!

# LA PREMIÈRE MANCHE

Se déroule de la même manière que lors d'une partie en mode «compétition».

Après 4 cartes jouées, la deuxième manche commence.

# LA DEUXIÈME MANCHE

Si vous êtes au moins deux (en coop):

Soit vous jouez comme lors du mode à deux joueurs (un joueur lit les titres à ses partenaires

(sans les aider) avant que le lecteur ne change sur la carte suivante).

**Soit (obligatoire en solo)** vous cachez la carte piochée derrière le cache-carte afin de laisser le quatrième titre apparent. Si vous avez une réponse en tête, donnez-la,



puis, regardez le 3ème titre-indice, vous pouvez alors proposer un nouvel interprète avant de passer au titre suivant, puis au dernier. Ce n'est qu'après avoir lu les quatre titres que vous pourrez vérifier si une de vos réponses était exactes et vous attribuer les points correspondant au palier sur lequel vous avez trouvé la bonne réponse (4 pts, 3 pts, 2 pts, 1 pt +1 point par titre chanté, vous pouvez donc marquer jusqu'à 8 points).

Si vous n'avez pas de réponse à donner, passez au titre suivant.

Après 4 cartes jouées, la troisième manche peut commencer.

# LA TROISIÈME ET DERNIÈRE MANCHE

Se déroule également comme si vous jouiez une partie classique, sauf que le système d'enchères n'existe pas. Essayez de citer ET fredonner le plus de titres possible. Vous marquez un point par titre fredonné ET cité.

Jouez 5 cartes sauf si la dernière est une carte «de rapidité» (auquel cas piochez à nouveau).

# POUR LES CATÉGORIES DE RAPIDITÉ

Cachez les titres et lisez le nom de l'artiste. Marquez 2 points si vous trouvez un titre et 2 points de plus si vous pouvez le fredonner.

Référez-vous au tableau de points ci-contre pour connaître l'étendue de votre talent!

# 0 à 10 points :

Mélomane débutant! Continue à te nourrir de musique!

# 10 à 20:

Tu es sur la bonne voiX!

# 20 à 30:

Pas mal! Avoue que tu t'es déjà servi de ta pomme de douche comme d'un micro!

# 30 à 40:

Joli score, tes connaissances sont variées!

# 40 à 50:

Yeahhhh! Tu apprécies et connais différents styles, différentes époques. Tu maîtrises le répertoire de bon nombre d'artistes! Bien joué!

# 50 à 60 :

Avoue-le, tu joues seul parce que tout le monde te trouve trop fort, n'est-ce pas ?!

# 60 et +:

Toi...toi...(mon toit), j'aurais bien envie de t'affronter à l'occasion!

# NOTE

- N'hésitez pas à nous signaler toute erreur que vous pourriez trouver sur les cartes.
- Certains chanteurs auraient parfois pu se trouver dans plusieurs catégories. Il a donc fallu faire des choix, parfois «délicats» mais toujours respectueux. Le créateur du jeu n'a en aucun cas eu l'intention de déprécier les artistes (un des objectifs de ce jeu étant au contraire de faire découvrir ou redécouvrir au mieux tous ceux qui ont fait de la chanson française ce qu'elle est aujourd'hui).
- Le nombre de chansons sur chaque carte artiste ne saurait en aucun cas être un signe de favoritisme, de jugement ni même représentatif de l'importance d'une carrière ou d'un talent.



# REMERCIEMENTS

Il y a tellement de personnes à remercier qu'hélas, je ne peux qu'en oublier, mais je me lance malgré tout, espérant ne froisser personne. J'adresse donc un immense merci à:

Jérémy Aubry pour son superbe logo de la Fée Mumuz'. http://www.jeremy-aubry.fr/

Cédric Gaillard, alias Jokercolor pour tous les graphismes du jeu et à Axelle pour avoir eu l'idée du parapluie pour le logo de Singin' in the Game! Ma super team de relecteurs de cartes: Chloé C, Carlota, Yolande R, Anne C. Sergio L...

Ceux qui ont accepté de relire les règles ou de distribuer des flyers: David de Sapiens Sapiens, Sandra G, Matinciel, Morgan B, Aymeric, Lucie, Laurent D, David C, mes parents...

Guillaume L pour les moments passés en festivals, pour ses conseils et sa présence sur la TricTrac TV (merci aussi Cécile!).

Marine B, qui a parfois (souvent) dû subir ce chronophage projet, ce qui ne l'a pourtant jamais empêché de m'encourager et me soutenir afin que celui-ci aboutisse.

Yannis de kiwee.com, Tric Trac, TV Tours, La Nouvelle République, 30jours Pays Blaisois, Tellement Geek, Le labo des Jeux, Road'N Troll, Vivre et des Livres, Radio'Activ... pour leurs vidéos, articles ou interviews...

Véro pour m'avoir aidé lors d'animations, notamment au off de Cannes où seul, j'aurais sans doute été vite dépassé tant il y avait de monde. Sylvain T pour m'avoir convié à plusieurs animations ludiques.

Jérôme de la grosse boite pour son accueil pendant les francofolies 2018. Merci également aux élèves et aux collègues qui ont accepté ou tenu à jouer voire à rejouer le jeu: ceux d'Audoux, de Tourville, de Jean Perrin, de Vineuil, de Mont-près-Chambord...

Aux copains qui se sont montrés enthousiastes, ou qui ont bien voulu faire quelques parties: Sandrine S, Julie et Romain M, toute la team IUFM, Tonx, July N, Rémy R, Renaud B, Christine G, Pitick, Victor L, Paulette. Floriane N. Pyana et Franck...

Aux festivals et autres lieux sur lesquels je suis passé. Je pense à l'équipe des 24h du jeu de Chateauroux, à ceux du PEL, de Ludix, de l'île aux jeux, du Festival des campagnes, de MixTerres, du Hangar, de Retour vers le ludique, d'Orléans Joue, de La Taverne du Nain, de Si on jouait, du FLIP, d'Envie de jeux, des Arts dans la rue, de la maison des Provinces, de la maison des jeux de Touraine, de l'ALEP, de Jeux en Blois, des joueurs et joueuses du 41, de 2 Jours en jeu, du Games Tour festival, de Goût du Jeu, du Petit Paris, du 300 grammes, des Courants, du Jeu du Sort...

A ceux qui m'ont conseillé, aidé et soutenu tout le long du chemin (Micheline L...).

Et à ceux qui sont venus jouer lors d'une de mes animations et qui par leurs chants et leurs sourires m'ont donné la force d'amener ce projet à son terme, j'adresse un gigantesque MERCI!

Mais le dernier remerciement est pour vous qui avez à présent terminé de lire cette règle et qui vous apprêtez à jouer à Singin' in the Game! En avant la musique... et que chacun se mette à chanter!



Singin' in the Game! 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