

Les jokers présents dans l'extension 1 et 2 de Singin' in the Game!

Dans l'extension 1 (chaque joker est en deux exemplaires):



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).

Défiiez 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 fredonnez 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 mimer non plus !

En manche 3 : utilisez cette carte avant que ne débute la phase de concertation.



DERNIER RAPPEL !



Après un de vos tours de jeu, rejouez !

En manche 2 : jouez deux fois pour le même nombre de points.

En manche 3 : une carte supplémentaire sera jouée.



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 !



En manche 1 ou 3,
imposez une réponse supplémentaire
à une équipe adverse.



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).



ENCHÈRE ET FOURBERIE



En manche 3, plutôt que d'enchérir, vous pouvez égaliser le nombre de titres donné par vos adversaires.

(Valable pour toute la durée d'une carte)

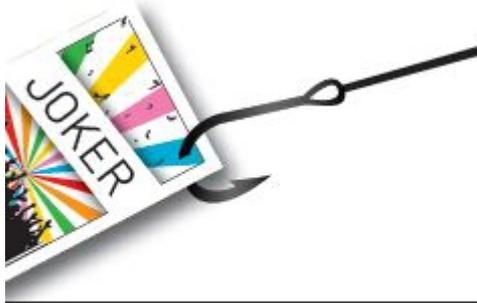


ENCHERE ET FOURBERIE

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!



Récupérez le dernier joker joué et ajoutez le à votre jeu.



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.



Lorsque vous jouez cette carte, vous avez le droit de vous tromper une fois de plus que ce qui est normalement autorisé.

C'EST EN SE TROMPANT OU'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.

Dans l'extension 2 (chaque joker est en deux exemplaires):



LE DERNIER MOT ME REVIENT !

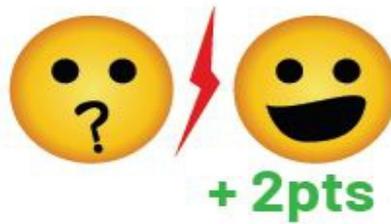
Jouez cette carte lorsque vous ne souhaitez pas subir les effets d'un joker adverse. Ce joker peut être contré en jouant un autre «Le dernier mot me revient» !



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 !



Une équipe ne parvient pas à chanter un des titres dont elle a donné le nom ?

Poussez la chansonnette et marquez 2 points.

JE CHANTE SI J'VEUX !

A utiliser lorsqu'une carte-artiste a fini d'être jouée. Si une équipe n'est pas parvenue 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



Un joueur de votre équipe défie dans la catégorie de son choix le joueur d'une équipe adverse. Le plus rapide à donner un titre ou à fredonner une chanson de l'artiste pioché remporte 2 points

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 donner les paroles d'un
titre de l'artiste pioché**



PAROLES PAROLES

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



PIOCHEZ A NOUVEAU !



**Remplacez la carte tirée sous sa pioche
et tirez-en une autre dans
la même catégorie**



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 là 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 !



Soit : Aucun point ne vous est volé suite à une carte « Tube inoubliable ».

Soit : Soyez choisi d'office sur une carte « Comédies musicales/dessins animés ».



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 votre tour,
regardez les trois premiers jokers
de la pioche et prenez-en un**



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!



Emparez vous d'un joker adverse!



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!



En manche 1 ou 3, interdisez à une équipe adverse de donner de mauvaise réponse sous peine de passer directement son tour.



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 pt. **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.