

Règle du jeu



Discover your Talent

Vangelis Bagiartakis

Sing It! est un nouveau jeu d'ambiance qui mettra vos connaissances musicales à l'épreuve! Vous devez trouver des chansons qui contiennent les mots qui vous seront donnés.

Relèverez-vous le défi d'être celui qui trouvera le plus de chansons?

Contient

128 cartes (122 cartes Mot, 6 cartes Défi)

20 jetons (4 couleurs)

1 Sablier de 30 secondes

1 Règle du jeu



Règles générales

Sing It! se décline en 6 modes différents! Vous trouverez ci-dessous des règles générales qui s'appliquent à tous les modes de jeu. Le concept du jeu reste toujours le même:

Les joueurs choisissent un mot sur une carte et doivent trouver une chanson le contenant. Il faut toujours suivre les règles suivantes:

- Chaque joueur doit dire au moins 5 mots consécutifs des paroles de la chanson, dont le mot choisi.
- Le mot choisi peut s'employer sous n'importe quelle forme et/ou temps.
- Une chanson ne peut être citée qu'une fois par partie, même pour un mot différent.
- On peut citer toutes sortes de chansons, y compris les chansons de publicités ou pour enfants. Cependant, les joueurs ne sont pas autorisés à improviser ou à créer de nouvelles chansons dans le but d'y inclure le mot choisi.
- Si un mot composé contient le mot choisi, il peut être utilisé. Par exemple, si le mot choisi est «homme», vous pouvez citer une chanson qui contient le mot «bonhomme».

Vous trouverez ci-dessous des instructions spécifiques à chaque mode de jeu. Séparez bien les cartes Mots des cartes Défi avant la première partie.

Carrière Solo

Joueurs: 1 à 5

Temps par tour: 30 secondes

Mélangez les cartes et empilez-les face cachée. Le premier joueur retourne le sablier. Il pioche la première carte, choisit un des 4 mots qui s'y trouvent et cite une chanson le contenant. Dès que c'est fait, il garde la carte devant lui et en pioche une nouvelle. Si aucun des 4 mots sur la carte ne lui rappelle une chanson, il peut la défausser et en piocher une autre. Quand le temps est écoulé, le joueur à sa gauche retourne le sablier et suit la même séquence. La partie prend fin lorsque chaque joueur a joué 3 fois.

Lorsque la partie se termine, les joueurs comptent les cartes qui se trouvent devant eux. Le joueur ayant le plus de cartes gagne. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, les joueurs concernés continuent la partie jusqu'à que l'un d'eux ait plus de cartes. Celui-ci gagne la partie.

Variante:

Ce mode convient également à un seul joueur. Le but est alors de battre son propre record en trouvant le plus de chansons dans le temps imparti.

Rien que toi et moi!

Joueurs: 4 à 10 (par équipes de 2)

Temps par tour: 60 secondes (dès que le temps est écoulé, retournez le sablier pour avoir 30 secondes de plus)

Mélangez les cartes et empilez-les face cachée. Les joueurs forment des équipes de 2 et désignent aléatoirement l'équipe qui joue en premier. Les joueurs au sein de cette équipe choisissent un «souffleur» et un «chanteur». Le souffleur retourne le sablier pour commencer le tour et pioche la première carte, en s'assurant que le chanteur ne la

voit pas. Il choisit ensuite un des 4 mots pour le chanteur qui doit alors citer une chanson le contenant. Dès que c'est fait, les joueurs placent la carte devant eux, et le souffleur pioche une nouvelle carte. Si le chanteur ne pense à aucune chanson contenant le mot choisi, il le dit au souffleur qui défausse la carte pour en piocher une autre. Lorsque le temps est écoulé, c'est à la prochaine équipe de jouer, en répétant la même séquence. Au tour suivant, les joueurs s'échangent les rôles.

La partie se termine lorsque chaque équipe a joué 4 fois. L'équipe ayant réuni le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes, les joueurs concernés continuent de jouer jusqu'à ce que l'une des équipes ait plus de cartes. Celle-ci gagne la partie.

Buzzer

Joueurs: 2 à 5

Mélangez les cartes, gardez-en 10 par joueur et placez-les face cachée au milieu de la table (par exemple, pour une partie à 3 joueurs, prévoyez une pioche de 30 cartes). Remettez les cartes restantes dans la boîte. L'un des joueurs prend la pioche devant lui et montre la première carte à tous. Le premier joueur à citer une chanson contenant l'un des 4 mots place la carte devant lui. On montre une nouvelle carte et on suit la même séquence.

Quand la pioche est épuisée, le joueur ayant réuni le plus de cartes gagne. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, les joueurs concernés prennent 3 cartes de plus de la boîte et continuent de jouer jusqu'à ce que l'un d'eux ait plus de cartes que les autres, auquel cas il gagne la partie.

Beat It

Joueurs: 2 à 10 (2 équipes)

Temps par tour: 30 secondes

Mélangez les cartes, formez 2 équipes et choisissez aléatoirement celle qui va commencer. Les joueurs de cette équipe piochent 7 cartes et choisissent 5 mots figurant sur 5 cartes différentes. Les 2 cartes restantes retournent dans la boîte. Puis, les joueurs placent ces 5

cartes face cachée sur la table, et placent à côté de chacune un jeton de la couleur correspondante au mot choisi. Les joueurs de l'équipe adverse retournent le sablier et choisissent une carte. Ils la retournent et regardent le mot correspondant à la couleur du jeton. L'un d'eux doit citer une chanson contenant ce mot. Dès que c'est fait, il place cette carte devant son équipe et retourne une autre carte. Tous les membres de l'équipe essaient de trouver une chanson contenant ce mot. L'équipe continue ainsi jusqu'à prendre les 5 cartes, ou jusqu'à ce que le temps soit écoulé. On répète la même séquence, la deuxième équipe choisit des mots et la première équipe doit trouver des chansons les contenant. La partie s'arrête lorsque chaque équipe a joué 5 fois.

L'équipe ayant réuni le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, chaque équipe rejoue un tour.

Variantes :

- Pour rendre le jeu plus facile, on peut retourner les 5 cartes en même temps, puis réfléchir à des chansons.
- Pour rendre le jeu plus difficile, les cartes pour lesquelles l'équipe n'a pas trouvé de chanson sont pour l'équipe adverse.

Battle of the Bands

Joueurs: 2 à 10 (2 équipes)

Mélangez les cartes et placez-les face cachée au milieu. Formez 2 équipes et choisissez aléatoirement celle qui va commencer. L'un des joueurs de la première équipe pioche au hasard un jeton de couleur et révèle une carte de la pioche. Il lit le mot correspondant à la couleur du jeton à voix haute. L'équipe doit alors trouver une chanson contenant ce mot. Dès que c'est fait, l'autre équipe doit trouver une chanson différente contenant le même mot. Dès que c'est fait, c'est encore au tour de la première équipe de trouver une autre chanson contenant ce même mot. Le tour continue ainsi jusqu'à ce que l'une des deux équipes soit à court de chansons. L'équipe en question perd la manche, les joueurs de l'équipe adverse placent la carte devant eux, et on commence une nouvelle manche en suivant la même séquence.

La première équipe à obtenir 5 cartes gagne la partie.

Variantes:

Au lieu de choisir un mot au hasard, les deux équipes chantent des chansons utilisant un des 4 mots des cartes. Cependant, dans ce cas chaque manche risque de durer plus longtemps, et il serait judicieux de noter les chansons déjà utilisées pour s'en souvenir.

Mort Subite

Joueurs: 2 à 5

Mélangez les cartes, gardez-en autant que de joueurs et placez-les sur la table face visible. Les joueurs disposent de 30 secondes pour regarder les cartes et pour trouver le plus de chansons possible contenant ces mots. Quand le temps est écoulé, le premier joueur choisit un des mots et cite une chanson le contenant. Il prend ensuite un jeton et le place sur la carte, cachant ainsi le mot utilisé. Le joueur à sa gauche doit trouver une chanson contenant l'un des mots restants. Après quoi, il place à son tour un jeton sur ce mot. Si un joueur ne trouve pas de chansons, il sort du jeu et c'est au tour de la personne se trouvant à sa gauche. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur, qui gagne la partie.

Dans le cas où tous les mots sont utilisés et qu'il reste plusieurs joueurs, piochez une nouvelle carte et utilisez les mots qui s'y trouvent. Si nécessaire, répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur.

Variante:

Pour rendre le jeu plus difficile, le dernier joueur en jeu doit chanter une dernière chanson utilisant l'un des mots restants. S'il ne peut pas, il ne gagne pas et la partie prend fin sans gagnant.

Choix aléatoire du mode de jeu

Vous ne savez pas quel mode choisir ? Pas de soucis!

De 2 à 4 joueurs, prenez les 6 cartes Défi et tirez-en une au hasard. De 6 à 10 joueurs, ne gardez que les 3 cartes Défi des modes qui permettent de jouer à 10.

Avec cette méthode, vous pouvez jouer plusieurs fois d'affilée, en changeant de mode entre les parties, soit au hasard soit en choisissant. De cette façon, le défi change à chaque fois !

Medley

De 4 à 6 joueurs, si vous voulez essayer tous les modes du jeu, vous pouvez vous y prendre ainsi : Mélangez les 6 cartes Défi et piochez-les une à la fois en jouant pour chacune un tour « spécial ». Chacun de ces tours spéciaux suit ces règles :

Carrière Solo: Jouez selon les règles de la carte, mais seulement pour un tour. Chaque joueur prend 1 point par carte obtenue.

Rien que nous deux!: Formez des équipes de 2 et jouez selon les règles de la carte à une exception près: Lorsque le sablier arrive au terme des 30 secondes, les joueurs s'échangent les rôles (le souffleur devient chanteur et le chanteur devient souffleur). Chaque joueur obtient 1 point par carte obtenue par son équipe.

Buzzer: Jouez selon les règles de la carte mais en ne gardant que 20 cartes dans la pioche. Chaque joueur obtient 1 point par carte obtenue.

Beat It: Formez 2 équipes et jouez un tour selon ce qui est décrit sur la carte. Chaque joueur gagne 2 points par carte obtenue par son équipe.

Battle of the Bands: Formez 2 équipes et jouez un tour (avec un mot) selon ce qui est décrit sur la carte. Les joueurs de l'équipe gagnante gagnent 4 points.

Mort Subite: Jouez selon ce qui est décrit sur la carte. Le premier joueur éliminé gagne 1 point, le deuxième 2 points, etc. jusqu'au dernier joueur qui obtient un point en plus pour sa victoire.

Après avoir joué les 6 tours, le joueur ayant gagné le plus de points gagne la partie!

Conception du jeu: Vangelis Bagiartakis



Discover your Talent

Dédicace

J'aimerais dédicacer ce jeu à ma charmante épouse qui m'a beaucoup aidé à le concevoir, dès le début !

Testeurs du jeu

Evaggelia Tziasou, Panagiotis Zinoviadis, Dimitra Giannou, Lamprini Pappa, Evelina Zisiou, George Gakoudis, Anastasia Nathanailidou, Stergios Mpakavos, Maria Pistofidou

Vangelis Bagiartakis

Produit par Desyllas Games
12 Rue Chrysostomou
121 32 Peristeri - Grèce
Tel. +30 2105737725



f facebook.com/DesyllasGamesInt

www.desyllasgames.gr