

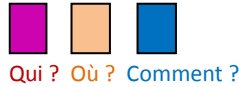
Jeu « Le Roi de l'Impro »



Oyé! Oyé ! Chers joueurs, voici en quelques mots le fonctionnement qui vous est proposé pour ce jeu ! Cependant, n'hésitez pas à vous en dédouaner en créant vos propres règles !

Préparation

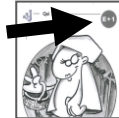
Placez les cartes en tas distincts sur la table au milieu des joueurs comme représenté ici :



Puis distribuez à chaque joueur un lot de 4 cartes « J'aime » (cartes allant de 1 à 4 points).



Jouer sans tenir compte «des pastilles» sur les cartes, elles sont prévues pour les variantes de jeu « Avancé » et « Expert ».



Déroulement d'une partie

1. Le joueur, le plus jeune commence Puis, on continue dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.
2. Le joueur prend alors une carte sur le dessus de chaque tas et les pose face « dessin/texte » visible, devant la pile de la catégorie.
3. Ensuite, il a 30 secondes maximum pour imaginer « une histoire » comprenant au minimum l'ensemble des éléments présents sur les cartes retournées.
4. Finalement le joueur a 3 minutes maximum pour la déclamer, la conter de la façon la plus vivante, incarnée et originale possible !

Sans limite dans la forme ou le style choisis!

Par exemple, sous forme de conte, poésie, chanson, sketch ou anecdote et dans un style drôle, fantaisiste, humoristique ou dramatique.



5. Vient alors le temps où les joueurs « publics » déterminent à l'aide des cartes « j'aime... », avec quelle intensité ils ont aimé la prestation. Ceci chacun de leur côté, avant de les retourner en même temps ! L'orateur note alors sur le carnet le nombre de points obtenus.

... En fin de partie, celui qui a le plus de points a gagné !



Et finalement, voici la liste des divers éléments qui viennent rendre l'issue de la partie incertaine :

Règle 1. En cas de « panne d'idée » lors du tirage des cartes, vous pouvez actionner une fois par partie, votre droit à retirer une nouvelle série de cartes en vous écriant : « JOCKER ! ».

Règle 2. Quiconque perturbe le joueur qui raconte son histoire, en parlant, en intervenant dans l'histoire, se voit pénalisé par un retrait de 2 points à son total acquis en fin de partie. Cette règle est valable pour toute la partie autant de fois que nécessaire !

Règle 3. Le fait de ne pas inclure l'ensemble des éléments dans l'histoire est le seul motif possible pour ne pas se voir attribuer de points (0 point)

Règle 4. Une seule fois par partie, vous avez la possibilité d'offrir 10 points à un joueur dès lors que son histoire vous a fait « Kiffer ». Il vous suffit, au moment de la distribution des points, de dire : « JACKPOT ! »

Règle 5. Une partie prend fin à tout moment, ceci pour autant que l'ensemble des participants raconte le même nombre de fois une histoire.

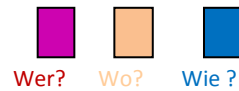
Spiele « König von Impro »



Hört, Hört, Liebe Spieler ! Hier in ein paar Worten wie das vorgeschlagene Spiel funktioniert ! Aber lasst Euch nicht verbieten, Eure eigenen Regeln zu schaffen !

Vorbereitung

Legen Sie die Karten in unterschiedlichen Haufen in die Mitte der Spieler wie folgt:



Darauf verteilen Sie jedem Spieler 4 Karten "Ich liebe" (Karten von 1-14 Punkten)



Spielen ohne Rücksicht auf die "Kügelchen" auf den Karten; diese werden für die Spielvarianten "Fortgeschrittene" und "Experten" erklärt.

Ablauf eines Spiels

1. der jüngste Spieler beginnt, danach fährt man im Uhrzeigersinn Weiter.
2. der Spieler nimmt danach die zuoberst liegende Karte je Haufen und legt diese mit dem Text/Illustration sichtbar nach oben vor sich hin, vor dem Haufen der Kategorie.
3. Danach hat der Spieler 30 Sekunden Zeit sich eine "Geschichte" auszudenken, die alle Elemente der Karten beinhaltet.
4. Anschliessend wird vom Spieler erwartet, dass er diese Geschichte in 3 Minuten so lebendig, realistisch und originell erzählt wie nur möglich.



Es gibt keine Grenzen in Form und Stil. So kann

die Geschichte als Märchen, Gedicht, Lied, Sketch oder Anekdote erzählt werden, lustig, phantastisch, humoristisch oder dramatisch.

5. Anschliessend kommt der Moment, wo jeder Spieler für sich mit der Karte "Ich liebe" bestimmt, mit welcher Intensität er oder sie die Leistung wertgeschätzt hat, bevor die Karten wieder gleichzeitig zurückgelegt werden. Der Moderator notiert danach das Total der jeweils erhaltenen Punkte. Am Ende des Spiels gewinnt derjenige mit den am meisten erhaltenen Punkten!



Und hier die Liste der Elemente, die den Ausgang des Spiels ungewiss machen:

Regel Nr. 1: im Fall einer Ideenpanne, können Sie einmal pro Spiel von Ihrem Recht Gebrauch machen, ein neues Kartenset zu ziehen in dem Sie "Jocker" ausrufen.

Regel Nr. 2: Wer auch immer den erzählenden Spieler stört oder unterbricht erhält zwei Strafpunkte, die seinem Total am Ende der Partie abgezogen werden. Diese Regel ist durch das ganze Spiel und so oft wie nötig anwendbar!

Regel Nr. 3: das Fehlen einzelner Kartenelemente in der Geschichte ist der einzige Grund, der zu null Punkten führen kann.

Regel Nr. 4: einmal pro Spiel können Sie einem einzelnen Spieler 10 Punkte geben für eine Geschichte, die Ihnen ganz besonders gut gefallen hat. Es genügt, wenn Sie beim Verteilen der Punkte "Jackpot" ausrufen

Regel Nr. 5: das Spiel kann sich jederzeit beenden, so lange jeder Spieler die gleiche Anzahl Geschichten erzählt hat.



Gioco « il Re dell'Impro »



Udite! udite! Cari giocatori, ecco in alcune frasi Il funzionamento che vi è proposto per questo gioco! Tuttavia, non esitate a creare le vostre proprie regole !

Preparazione

Disporre le carte in questione in mazzi distinti sul tavolo al centro dei giocatori secondo questo schema:



Poi distribuire ad ogni giocatore un lotto di 4 carte « mi piace » (carte che vanno da 1 a 4 punti).



Giocare senza tener conto delle « pastiglie »
Sulle carte, saranno poi riviste nelle varianti di gioco « avanzati » e « esperti ».



Svolgimento di una partita

1. Il giocatore più giovane comincia, poi si continua girando nel senso orario.
2. Il giocatore prende allora una carta sopra ogni mazzo e la gira dalla parte « disegno/testo » visibile davanti alla pila della categoria.
3. In seguito ha 30 secondi al massimo per immaginare « una storia » che include al minimo l'insieme degli Elementi presenti sulle carte girate.
4. Finalmente il giocatore ha 3 minuti al massimo per declamarla, raccontarla nel modo più vivente immedesimato e originale possibile !
Senza limite nella forma o stile scelto ! Per esempio : Sotto forma di un racconto, poesi canzone, sketch o aneddoto e in uno stile divertente, fantasista, comico oppure drammatico.
5. Sarà allora il momento in cui i giocatori «pubblici» determineranno usando le carte « mi piace...», con quale intensità hanno apprezzato la prestazione. Questo ognuno per conto suo, prima di girare tutti insieme! L'orateur annota allora sul libretto il totale dei punti ottenuti.



E alla fine della partita, colui che ha più punti vince!



E finalmente, ecco la lista dei diversi elementi che renderanno l'esito della partita incerta :



Regola 1. In caso di « mancanza d'idee » al momento di tirare le carte, Potete utilizzare una sola volta nella partita, il diritto di tirare una nuova serie di carte esclamando : « JOCKER ! ».

Regola 2. Chiunque perturba il narratore, parlando, o intervenendo nella storia, sarà penalizzato dal ritiro di 2 punti al totale ottenuto alla fine della partita. Questa regola vale Durante tutta la partita quante volte necessaria!

Regola 3. Il fatto di non includere l'insieme degli elementi nel racconto è il solo motivo possibile per non attribuire punti (0 punti).

Regola 4. Una sola volta per partita, avete la possibilità d'offrire 10 punti a un giocatore se la sua storia vi è veramente piaciuta. Basta al momento della distribuzione dei punti, dire: « JACKPOT » !

Regola 5. Una partita può finire ad ogni istante, ma solo quando ogni partecipante avrà raccontato lo stesso numero di storie.



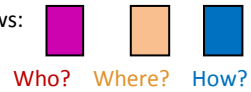
Game « The King of Impro »



Listen up dear players, here in a couple of words the functioning of the suggested game! However, do not hesitate to launch your own rules!

Preparation

Place the cards in distinct piles on the table in the middle of the players as suggested as follows:



Then distribute to each player a bunch of 4 "I love" Cards (cards that go from 1 to 4 points).

Playing without taking into account the "pellets" on the cards is reviewed for the game variations "advanced" and "expert".



Game development

1. The youngest player begins then the game continues in the round the clock direction.
2. The player then takes the top card of each pile and puts it face-up with the "illustration/text" in front of the pile of the category.
3. then he or she has 30 seconds to imagine "a history" Containing the full range of elements that are present on the returned cards.
4. finally, the player has a maximum of 3 minutes to proclaim and tell the story as vividly, realistically and originally as possible! This can be done, for example, in the form of a fairy tale, poetry, a song, a sketch or anecdote and in a funny, phantastic, humorous or dramatic style.
5. then comes the moment when all the "watching" players determine with the assistance of the cards "I love" with which intensity they have loved the performance. Each one by herself or himself, before returning the cards at the same time! The moderator then notes in the provided book the number of points achieved.



... at the end of the game, the one who has the most points has won!



And now a list of the various elements that will Render the outcome of the game highly uncertain!

Rule 1: in case of a breakdown of ideas after the drawing of the cards, you can take recourse once per game to your right to have a new set of cards by exclaiming "JOCKER"!

Rule 2: whoever disturbs the player who is telling her or his story by, for example, talking or intervening, will be punished with a withdrawal of 2 points from the total achieved at the end of the game. This rule is valid during the whole game and as many times as necessary.

Rule 3: the fact of not including the full range of elements in a story is the only possible reason for not getting any points at all (0 points).

Rule 4: once per game, you have the chance to award 10 points to a player whose story you have liked particularly. It's enough to say "JACKPOT" when you distribute your points.

Rule 5: the game ends at any moment, provided that all of the participating players have had a chance to tell an identical number of stories.