



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!

3 niveaux de jeu possible:

- Découverte:** Idéal pour les juniors dès 5 ans! N'utilisez que les cartes **Qui? Où? Comment?** Sans tenir compte « des pastilles » sur les cartes!
- Avancé:** Pour ados, adultes et seniors! Utilisez toutes les cartes, soit les 7 catégories ainsi que le système des « pastilles » ● (bonus-malus).
- Expert:** Pour les compétiteurs et les stratèges! Utilisez les 7 catégories de cartes et le système des pastilles ● (bonus-malus) imprimées sur certaines cartes des diverses catégories. La distribution d'une carte **Emotions** et deux cartes **Sentiments** à chaque joueur ajoute une dimension stratégique au jeu.

Contenu

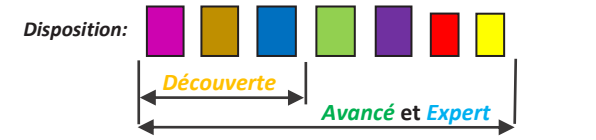
- 216 cartes réparties en 7 catégories et 32 cartes « J'aime... ».

Qui? Où? Comment? Quand? Quoi?

Emotions et Sentiments.

Préparation

En fonction de la variante de jeu choisie, placez les cartes concernées en tas distincts sur la table au milieu des joueurs selon le schéma, soit:



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

Uniquement pour la variante « Expert ». Distribuer 1 carte « Emotions » et 2 cartes « Sentiments » à chaque joueur. Ces cartes ne doivent pas être montrées aux autres joueurs! Les cartes restantes sont reposées à la suite des autres catégories au milieu de la table et des joueurs.

Déroulement d'une partie

1. Le joueur, dont la première lettre de son prénom se rapproche le plus de la dernière lettre de l'alphabet soit « Z », commence! Puis, on continue dans le sens de la rotation des aiguilles d'une montre.

Uniquement pour la variante « Expert ». Attention! Avant que le joueur devant retourner les cartes ne le fasse. Les autres joueurs ont la possibilité de déposer une carte de la catégorie « Emotions » ou « Sentiments » qu'ils ont en main sur la table. Ceci afin de corser la tâche du conteur d'histoire. Puisque celui-ci doit alors inclure le mot écrit sur celle-ci à son récit.

2. Le joueur prend alors une carte sur le dessus de chaque tas et la 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** pour la déclamer, la conter de la façon la plus vivante, incarnée et originale possible! Sans limite dans la forme ou le style choisie! 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: « JOKER! ».

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 tout au long de la partie au temps 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 attribué de points (0 points)

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.

Les règles suivantes sont **uniquement** pour le niveau « Expert »!



Règle 6. A la fin de chaque tour de table, le joueur obtenant le plus de points se voit obligé lorsque c'est à nouveau son tour de jouer, de retourner en plus, ceci jusqu'à la fin de la partie une carte de la catégorie: « Quand » en plus.. S'il s'avère être à nouveau le joueur obtenant le plus de points. Il doit lorsque c'est à nouveau son tour de jouer ~~il doit~~ retourner une carte de la catégorie « quoi » en plus des autres cartes. En finalité le joueur peut devoir jouer en retournant au maximum une carte de l'ensemble des 5 catégories qui, où, comment, quand et quoi.

Règle 7. En fin de partie, le joueur n'ayant pas réussi à se débarrasser de l'ensemble des 3 cartes « Emotion et Sentiments » reçu en début de partie se voit pénalisé de moins 3 points par carte restante en sa possession.

Explication des inscriptions sur les « pastilles » présentes sur certaines cartes des diverses catégories.

Seulement pour les variantes de jeu « Avancé » et « Expert »

- X 2 Une fois le total de points effectué, doubler celui-ci.
- : 2 Une fois le total de points effectué, diviser par 2 celui-ci.
- S-1 Possibilité d'enlever une carte « sentiments » éventuellement reçue avant d'avoir retourné les cartes des catégories.
- S+1 Le joueur sur la gauche du « raconteur d'histoire » doit déposer une carte « Sentiments » sur la table, ce qui rajoute pour « le conteur » un élément à inclure à sa future histoire.
- E-1 Possibilité d'enlever une carte « Emotions » éventuellement reçue avant d'avoir retourné les cartes des catégories.
- E+1 Le joueur sur la gauche du « raconteur d'histoire » doit déposer une carte « Emotions » sur la table, ce qui rajoute pour « le conteur » un élément à inclure à sa future histoire.
- B « Bingo »! Cette carte donne droit à enlever toutes les cartes « Emotions » et « sentiments » reçues avant de jouer ainsi que d'annuler les effets des pastilles: : 2, S+1 et E+1.

Spiel « Der König des Improvisierens »



Hört! Hört! Liebe Spieler, hier in wenigen Worten die vorgeschlagene Spielanleitung! Zögert jedoch nicht auch eure eigenen Spielregeln zu erfinden.

3 mögliche Spielstufen

Entdeckung: Ideal für Kinder ab 5 Jahren! Verwendet Die Karten **Wer? Wo? Wie?** Ohne Berücksichtigung der « Spielmarken » auf den Karten!

Fortgeschritten: Für Jugendliche, Erwachsene und Senioren! Verwendet alle Karten, also die 7 Kategorien, und auch das System der « Spielmarken » (Bonus-Malus)

Experte: Für die Wettkämpfer und die Strategen! Verwendet die 7 Kategorien und das System der « Spielmarken » (Bonus-Malus), die auf gewissen Karten der verschiedenen Kategorien vorkommen. Das Verteilen einer Karte « Emotions » und zwei Karten « Gefühle » für jeden Spieler bringt dem Spiel eine strategische Dimension.

Inhalt

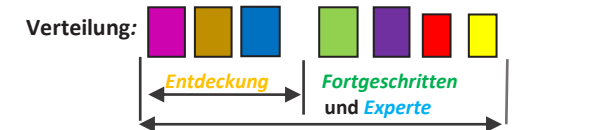
- 216 Karten in 7 Kategorien und 32 Karten «Bewertung»

Wer? Wo? Wie? Wann? Was?

Emotions Gefühle

Vorbereitung

Je nach gewählter Spielvariante sind die betreffenden Karten in getrennten Stapeln nach dem untenstehenden Schema auf die Tischmitte zu legen:



Jeder Spieler bekommt ein Spiel mit 4 Karten «Bewertung» (Karten mit 1 bis 4 Punkten) → **Nur für die Variante « Experte ».** Jedem Spieler eine Karte « Emotions » und zwei Karten « Gefühle » verteilen. Diese Karten dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden! Die restlichen Karten werden neben den anderen Kategorien auf die Tischmitte gelegt.

Verlauf eines Spieles

1. Der Spieler, dessen erster Buchstabe seines Vornamens sich am Nächsten zu den letzten Buchstaben des Alphabets « Z » befindet fängt an! Dann spielt man im Uhrzeigersinn weiter.

Nur für die Variante « Experte ».

Bevor der « Erzähler » seine Karten umdreht, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, eine ihrer Karten der Kategorie « Emotions » oder « Gefühle » auf den Tisch zu legen. Somit wird die Aufgabe des Geschichtenerzählers erschwert, da dieser diese Karten in seiner Erzählung verwenden muss.

2. Der « Erzähler » nimmt die oberste Karte von jedem Stapel und legt sie umgedreht vor die Stapel der Kategorien.

3. Danach hat der « Erzähler » **maximal 30 Sekunden Zeit**, um eine Geschichte mit allen Elementen der aufgedeckten Karten zu erfinden.

4. Anschliessend hat der « Erzähler » **3 Minuten Zeit**, um seine Erzählung lebendig, originell und phantasievoll vorzutragen! Zum Beispiel als ein Märchen, ein Gedicht, ein Lied, ein Sketch oder als eine Anekdote und in einem lustigen, phantasiereichen, humorvollen oder dramatischen Stil. Es gibt keine Einschränkungen.



5. Das « Publikum » bestimmt dann, jeder einzeln, mit den Karten «Bewertung» wie sie die Leistung des Erzählers eingeschätzt haben und legen gleichzeitig ihre Karten um! Der « Erzähler » notiert dann auf seinem Notizblock die Anzahl der erhaltenen Punkte.

Am Ende des Spieles hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen!

Hier noch eine Liste der verschiedenen Elemente, die den Ausgang des Spieles beeinflussen können!

Regel 1. Bei einem Ideenstau nach der Ziehung der Karten darf man ein Mal pro Spiel das Recht haben, eine neue Kartenserie zu ziehen, in dem man « JOKER! » ruft.

Regel 2. Jede Störung, z.B. Dazwischenreden eines Spielers, wird mit 2 Punkten Abzug von seinem Total bestraft. Diese Regel ist während der ganzen Dauer der Partie gültig, so oft wie nötig!

Regel 3. Falls nicht alle Elemente in der Erzählung verwendet wurden, besteht die Möglichkeit, dass die Mitspieler keine Punkte vergeben (0 Punkte).

Regel 4. Ein Mal pro Partie haben die Spieler die Möglichkeit einem Erzähler 10 Punkte zu vergeben, wenn sie seine Erzählung aussergewöhnlich finden. Bei der Verteilung dieser Punkte soll man sagen: « JACKPOT! »

Regel 5. Ein Spiel kann jederzeit enden, wenn alle Mitspieler die gleiche Anzahl Geschichten vorgetragen haben.

Die folgenden Regeln gelten **nur für** die Variante « Experte »!



Regel 6. Am Ende jeder Runde ist der Spieler mit den meisten Punkten gezwungen, wenn er an der Reihe ist, zusätzlich eine Karte vom Stapel: « Wann » umzulegen. Dies bis zum Ende des Spieles, falls er wieder die höchste Punktzahl hat. Wenn er wieder an der Reihe ist, muss er zusätzlich eine Karte vom Stapel « Wo » zu den anderen Karten nehmen. Schlussendlich könnte der Spieler maximal eine Karte von allen 5 Stapeln nehmen.

Regel 7. Wenn ein Spieler am Ende der Partie seine 3 Karten « Emotions » und « Gefühle » welche er zu Beginn der Partie erhalten hat, nicht ablegen konnte, wird er mit 3 Punkten pro verbleibende Karte bestraft.

Erklärung über die Spielmarken auf den Karten Der verschiedenen Kategorien

Nur für die Varianten « Fortgeschritten » und « Experte »

- X 2 Die Summe der Punkte verdoppeln.
- : 2 Die Summe der Punkte halbieren. Möglichkeit eine erhaltene Karte « Gefühle » abzulegen, bevor die Karten der verschiedenen Kategorien aufgedeckt werden.
- S+1 Der Spieler links vom Erzähler muss eine Karte « Gefühle » auf den Tisch legen, damit der Erzähler ein zusätzliches Element für seine zukünftige Geschichte erhält.
- E-1 Möglichkeit eine erhaltene Karte « Emotions » abzulegen, bevor die Karten der verschiedenen Kategorien aufgedeckt werden.
- E+1 Der Spieler links vom Erzähler muss eine Karte « Emotions » auf den Tisch legen, damit der Erzähler ein zusätzliches Element für seine zukünftige Geschichte erhält.
- B « Bingo! » Vor dem Spiel kann man alle erhaltenen Karten « Emotions » und « Gefühle » ablegen und die Wirkung der Spielmarken : 2, S+1 und E+1 aufheben.

Gioco « il re dell' improvviso »



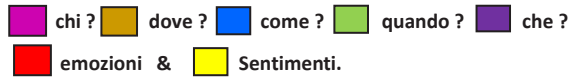
Oyé Oyé Cari giocatori ecco in qualche parole il funzionamento che vi sia proposto per questo Gioco. Pero non esitate a sotrarvi creando le vostre proprie Regole !

3 livelli di gioco possibili:

- **Scoperta:** Ideale per i junior da 5 anni Utilizzate solo le carte chi? Dove? Come? Senza tenere conto delle palline sulle carte !
- **Avanzato:** Per adolescenti adulti et senior utilizzate tutte le carte a dire le 7 categorie e pure il sistema di palline (bonus-malus).
- **Esperto:** Per i competitori et i strateghi! Utilizzate le 7 categorie di carte e il sistema di palline (bonus malus) impremiatedavanti di una carta di una carta **emozioni** e 2 carte **sentimenti** per tutti i giocatori aggiunge una dimensione strategica al gioco.

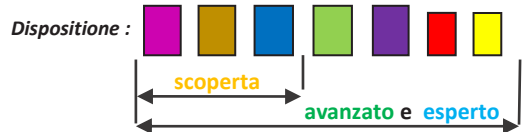
Contenuto

- 216 carte diffuse in 7 categorie e 32 carte "amo".



Preparazione

In funzione della varieta di gioco scelta mettete le carte indicate in un mazzo distinto sopra la tavola in mezzo ai giocatori secondo lo schema:



Poi distribuire a tutti i giocatori un gioco di 4 carte "amo" (comprendente le carte di 1 a 4 punti)

Solo per la variante esperto

distribuire una carta **emozioni** e 2 carte **sentimenti** a tutti i giocatori. Queste carte non devono essere mostrate ai altri giocatori. Le carte che restano sono riposate seguente altre categorie in mezzo della tavola e dei giocatori.

Svolgimento del gioco

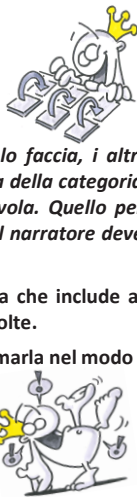
1. Il giocatore che ha la prima lettera del suo nome che si avvicina dell' ultima lettera dell' alphabetto sia il "Z" comincia. Poi si procede nell' senso della rotazione delle lanchette d'un orologio.
2. Il giocatore prende una carta al di sopra di ogni mazzo e la depone con il disegno visibile davanti al mazzo della sua categoria.

Solo per la variante esperto.

Prima ce il giocatore che deve girare le carte lo faccia, i altri giocatori hanno la pssibilita di depore una carta della categoria **emozioni** o **sentimenti** cha ha in mano sulla tavola. Quello per aumentare il compito del naratore della storia. Il narratore deve includere la parola scritta nella sua storia.

3. Dopo ha 30 secondi per immaginare una storia che include al minimo tutti i componenti presenti sulle carte svolte.

4. Finalmente il giocatore ha 3 minuti per declamarla nel modo piu vivo, incarnata e originale possibile. Senza limite nella forma o il stile. Per esempio puo Essere un conto una canzone, una poesia, una barzaletta. Una stile morbido divertente e fantasioso o drammatico.



5. Viene il tempo dove i giocatore che hanno ascoltato la storia di dare un voto a questa ultima con l'aiuto delle carte "amo" con quale intensita hanno amato la storia. Chascuno mette un voto e tutti girano la carta nello stosso tempo. Il narratore deve srivere sulla sua lavagna i punti ottenuti.



A fine partita quello che il massimo di punti vince la partita !

E finalmente ecco diversi elementi e regole che vengono rendere la fine partita incerta.

Regola 1: In caso di rottura d'idea mentre il tirago della carte avete il diritto una volta a partita de gridare jolly e ritirare nuove carte.

Regola 2: Se uno viene a disturbare il giocatore che racconta parlando o intervenendo verra penalizzato di 2 punti sul suo totale a fine partita e tante volte quanto necessario.

Regola 3: Se un elemento manca alla fine della storia non si becca un punto (0 punit).

Regola 4: Solo una volta a partita avete il diritto di dare 10 punti ad un adversario se la sua storia via piacutto. Per quello devete gradire montepremi.

Regole 5 Una partita puo finire in qualsiasi momneto quando i giocatori hanno tutti fatto lo stesso numero di giri.

Le regole seguente sono solo peri livelli « esperti » !

Regola 6: A la fine del giro il giocatore che ha fatto piu punti si vede di tornare una carta in piu nel mazzo contesto "quando" se deve restare il miglior giocatore deve girare una carta contesto "dove" In fine il giocatore deve giocare con sempre una carta dei mazzi dei contesti e quella regola e valida per tutta la parita.

Regola 7: A fine partita il giocatore che non e riuscito a scartare le sue carte emozioni et sentimenti becca 3 punti in meno a carta restate in sua possesso.

Spiegazione delle scritte sulle palline presente su alcune carte in diverse categorie.

Solo per le varianti Avanzato e Esperto !

- X 2 Punti totali a fine partita in doppiaggio.
- Punti totali a fine partita divisi per 2.
- S-1 Possibilita di ritirare una carta sentimenti beccata prima della stampa.
- S+1 Il giocatore sulla sinistra del narratore deve disopare una carta sentimenti sulla tavola e il narratore deve includere quella nella sua storia.
- E-1 Possibilita di ritirare una carta emozione beccata prima della Stampa.
- E+1 Il giocatore a sinistra del narratore deve disopare una carta emozione sulla tavola e il narratore deve includere quella nella sua storia.
- B Tombola Quella carta ti da il diritto de ritirare tutte le carte emozione e sentimenti beccata prima del turno e annulla glim effetti : :2 , S+1 , E+1 .

Game « King of improv »



Hear ye! Hear ye! Dear players, find out how To play this incredible game! However, feel free to create your own rules to make the game funnier!

3 possible levels to play:

- **Discovery:** Ideal for kids as of 5 years old! Play only with the cards **Who? Where? How?** without taking into account the ● « bonus-malus » marks displayed on some cards!
- **Advanced:** For teenagers, adults and seniors! Play with all the cards, i.e. the 7 categories as well as with the ● «bonus-malus» marks rules.
- **Expert:** For competitors and strategists! Same as for the advanced level, play with the 7categories of cards as well as the ● « bonus-malus » marks rules. However, dealing each player 1 card **Emotions** and 2 cards **Feeling** will add a strategic dimension to the game.

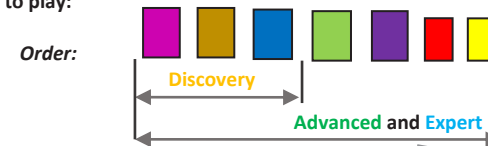
Content

- 216 cards divided into 7 categories and 32 cards « I like ... ».



Preparation

Put the card decks of each category in the middle of the table following the below order, depending on the level you choose to play:



Then deal each player 4 cards « I like » (marked with points 1 to 4).

Only for the « Expert » level.

Deal each player 1 card « **Emotions** » and 2 cards « **Feeling** ». Don't show these cards to the other players! The remaining cards are left with the other card decks on the table.

How to play

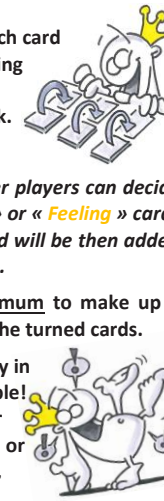
1. The player whose first name's first letter is closer to the last letter of the alphabet i.e. « Z », starts the game! Then continue in a clockwise direction.
2. The player takes 1 card on the top of each card deck and turn it in order to show the drawing and text to each player. Leave the card on the table in front of its respective card deck.

Only for the « Expert » level.

Before the player turns the first card, other players can decide to put on the table one of the « **Emotions** » or « **Feeling** » cards they have in their hands. This imposed card will be then added to the story that the player has to make up.

3. Then the player has 30 seconds maximum to make up a story with all the elements displayed on the turned cards.

4. The player has 3 minutes to tell the story in the most attractive and original way possible! No limits in its form or style! It could be for Example: a tale, a song, a poetry, a sketch or An anecdote. Feel free to do it in a fantasy, humoristic or drama style.



5. Once the story is finished, other players have to decide how much they liked it or not. Each player will vote by using the cards « I like » and choose the points to grant (1 to 4). Once they have turn their card all at the same time, the player writes down on the table score the total of points.

At the end, the one who gets the higher score wins!



And finally, here is the list of other elements who can change the outcome of the game!

Rule 1. In case of no ideas for a story with the first drawing cards, you can, but only once per game, scream « **JOCKER!** ». You will then be allowed to draw a new set of cards.

Rule 2. Anybody disturbing or talking during the story will have 2 points removed from the total score at the end of the game. This rule applies all along the game and as often as necessary!

Rule 3. The only reason not to grant any points is in case the player does not include all the elements in the story.

Rule 4. If you really loved the story of a player you can at the time of the vote scream « **JACKPOT!** » and grant 10 points! This can be done only once per game.

Rule 5. The game can be ended at any time to the condition that all players have told the same amount of stories.

Following rules are exclusively for the « **Expert** » level!

Rule 6. At the end of each round, the player having the higher score has, at the time s/he has to play again, to take an additional card from the deck « **When?** », this until the end of the game. In case s/he gets again the higher score and once it is again his/her turn to play, s/he has to take another additional card from the deck « **Where?** ». At the end, the player might have to play by taking one additional card of each of the 5 categories (except **Emotions** and **Feeling**).

Rule 7. At the end of the game, the player who did not manage to get rid of the 3 cards « **Emotions** and **Feeling** » received at the beginning, will lose 3 points per remaining card.

What are the « bonus-malus » marks rules displayed on some cards

Only for levels « **Advanced** » and « **Expert** » !

- X 2 Once the total points done, double it.
- : 2 Once the total points done, divide it by 2.
- S-1 It allows to remove a card « **Feeling** » received from another player.
- S+1 The person sitting left of the player has to put on the table a card « **Feeling** » which will be added to the future story of the player.
- E-1 It allows to remove a card « **Emotions** » received from Another player.
- E+1 The person sitting left of the player has to put on the table a card « **Emotions** » which will be added to the future story of the player.
- B « **Bingo** »! It allows to remove all cards « **Emotions** and **Feeling** » received before playing and to cancel the malus of the following marks :2 , S+1 and E+1 .