

IMPROVISA-RE

Un jeu de Richard Coderey

DER KÖNIG
VON IMPRO

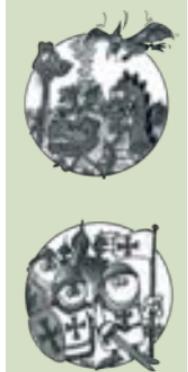
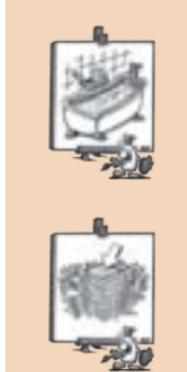
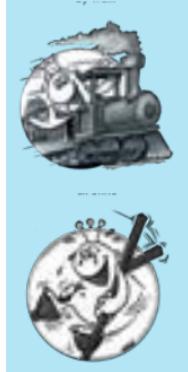
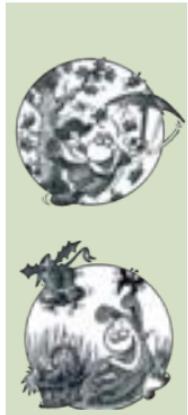
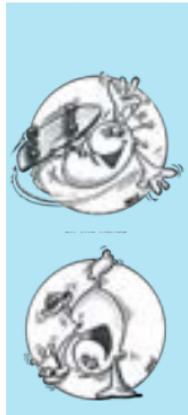
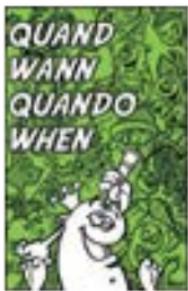
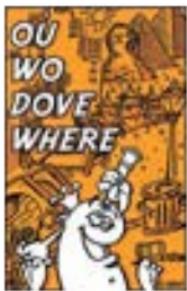
LE ROI DE L'IMPRO

KING OF IMPROVISATION



Règles du jeu • Spielregeln • Regole del gioco • Rules

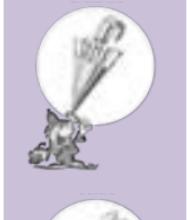
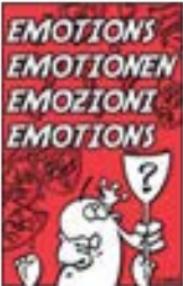
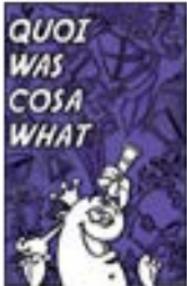




Jeu de cartes en 4 langues



Kartenspiel in 4 Sprachen



Gioco di carte in 4 lingue



Card game in 4 languages



Oyez ! Oyez ! 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 !



Un jeu évolutif grâce à sa flexibilité d'emploi et aux niveaux de difficultés progressifs permettant de complexifier une partie à souhait ! Parfaitement adaptés aux joueurs débutants tout comme aux joueurs les plus exigeants !

CONTENU

144 cartes en 7 catégories, soit :



16 x Qui



16 x Où



16 x Comment



16 x Quand



16 x Quoi

16 x Emotions



1 Bloc-notes



1 Mode d'emploi



16 x Sentiments

8 séries de 4 cartes "J'aime..." "



Partie en mode "découverte"

pour joueur débutant

Préparation

Placez les catégories de cartes "Qui", "Où" et "Comment" en piles distinctes au milieu des joueurs.



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

Déroulement

- 1 Le joueur, dont la première lettre du prénom se rapproche le plus de la dernière lettre de l'alphabet, soit le " Z " commence. Puis, continuer dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.



- 2 Le joueur prend une carte sur le dessus de chaque pile, la retourne et la pose 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 originale, vivante et incarnée possible ! Sans limite dans la forme ou le style choisi ! Par exemple, dans un style fantaisiste, humoristique, dramatique, théâtral ou autres.



5 Vient alors le temps où les autres joueurs déterminent à l'aide des cartes "J'aime...", avec quelle intensité ils ont aimé la prestation (un peu ... beaucoup... passionnément ... à la folie), ceci chacun pour soi. Une fois la carte choisie, la poser sur la table devant soi, en cachant la face avec les points. Lorsque tout le monde a choisi, retournez les cartes en même temps !



6 Le conteur d'histoire relève alors les points qu'il a obtenu et inscrit le total sur le bloc-notes.



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



Remarque :

La variante "Découverte" se joue sans tenir compte "des pastilles" sur les cartes. Celles-ci sont prévues pour les variantes de jeu suivantes, utilisant les cartes "Sentiments" et "Emotions".





Voici la liste des diverses règles venant rendre l'issue de la partie incertaine !

Règle 1

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

Règle 2

Si tous les éléments présents sur les cartes ne sont pas utilisés dans le récit, le joueur se voit alors attribuer zéro point.

Règle 3

Une seule fois par partie, vous avez la possibilité d'offrir 10 points à un joueur dès lors que son histoire vous a "envouté". Il vous suffit, au moment de la distribution des points, de vous écrier : "JACKPOT!"

Règle 4

Une partie peut prendre fin à tout moment, pour autant que l'ensemble des participants aient raconté le même nombre d'histoire.

Règle 5

A vous de l'inventer !

Partie en mode "avancée"

pour joueur expérimenté

Préparation

La mise en place et la distribution des cartes est la même que pour la version "Découverte". Mais en ajoutant les catégories de cartes "Emotions" et "Sentiments" à celles déjà employées, "Qui", "Où" et "Comment".

Déroulement

Cette variante se joue avec les mêmes règles de base qu'en mode "Découverte". Les cartes "Emotions" et "Sentiments" ne sont utilisées que lorsque vous retournez une carte des autres catégories en jeu avec une pastille E+1 ou S+1.

En intégrant l'utilisation des pastilles (●) présentes sur certaines cartes, il en résulte les effets suivants :

- x2 Une fois l'histoire contée et avoir calculé le total des points obtenu, doubler celui-ci.
- :2 Une fois l'histoire contée et avoir calculé le total des points obtenu, diviser celui-ci par deux.
- S+1 Prendre la carte "Sentiments" sur le dessus de la pile et la poser face "dessin/texte" visible devant celle-ci. Cet élément est à rajouter aux autres déjà tirés et devant être inclus dans le futur récit.
- S-1 Enlever une carte "Sentiments" dans la mesure où il s'en trouve actuellement une en jeu.
- E+1 Prendre la carte "Emotions" sur le dessus de la pile et la poser face "dessin/texte" visible devant celle-ci. Cet élément est à rajouter aux autres déjà tirés et devant être inclus dans le futur récit.
- E-1 Enlever une carte "Emotions" dans la mesure où il s'en trouve actuellement une en jeu.
- B "Bingo !" Cette pastille donne le droit d'enlever n'importe quelles cartes en jeu en en gardant au minimum deux !

Partie en mode "expert"

pour joueur confirmé

Préparation

La mise en place et la distribution des cartes est la même que pour la version "Avancée" en utilisant cette fois l'ensemble des 7 catégories. Les cartes "Emotions" et "Sentiments" sont à placer à droite des 5 autres catégories.

Déroulement

Cette variante se joue avec les mêmes règles de base que la version "avancée". Ayant intégré l'utilisation des catégories "Quoi" et "Quand", chaque joueur doit dès lors retourner une carte de l'ensemble des 5 catégories de cartes présentes, soit ; "Qui", "Où", "Quand", "Quoi" et "Comment" lorsque son tour de jouer est venu.

Règles supplémentaires :

- 1 Distribuez 1 carte "Emotions" et 2 cartes "Sentiments" à chaque joueur. Celles-ci ne doivent pas être montrées aux autres participants ! Le solde des cartes est reposé à la droite des autres catégories.
- 2 Attention ! Chaque joueur a alors la possibilité de déposer une carte de la catégorie "Emotions" ou "Sentiments" qu'il a en main sur la table avant que le futur conteur d'histoire ne retourne les cartes des catégories en jeu. Ceci afin de corser la tâche de celui-ci, puisqu'il doit alors inclure le mot écrit sur cette dernière à son récit.
- 3 En fin de partie, le joueur n'ayant pas réussi à se débarrasser de l'ensemble des 3 cartes "Emotions" et "Sentiments" reçues en début de partie doit déduire 3 points par carte restante en sa possession à son total de points.

Diversifiez votre façon de jouer au "Roi de l'Impro" à travers ces suggestions :

Histoire du soir

Faire tirer à votre enfant une carte de chaque catégorie avec lesquelles il souhaite raconter une histoire. Puis laissez-le vous embarquer dans son univers au travers des éléments dessinés sur les cartes. Ou inverser les rôles !

"Il n'en restera qu'un" (à partir de 4 joueurs)

Mélangez l'ensemble des cartes et des catégories, faire une seule pioche et la déposer au milieu des joueurs. Le plus jeune joueur commence, il tire une carte et démarre une histoire en s'inspirant du "mot/dessin" sur celle-ci. Puis il s'arrête dans son récit quand il le veut et le donne à poursuivre au joueur à sa gauche. Qui doit à son tour tirer une carte puis rebondir en continuant l'histoire dans les 3 secondes qui suivent sous peine d'être éliminé. Le tournus continue ainsi de suite jusqu'au moment où il n'en reste qu'un !

En mode "mime"

Mélangez l'ensemble des cartes et des catégories, faire une seule pioche et la déposer au milieu des joueurs. Le plus jeune joueur commence, il tire une carte et se positionne en face des autres joueurs. Il se met à mimer le sujet dessiné sur la carte tirée. Le premier qui trouve, devient le suivant à mimer et prend la prochaine carte sur la pioche. Pas de points à gagner ! Simplement de bons moments de rire et délires à partager !

"Impro théâtrale"

Formez des équipes de 3 à 5 personnes et définir un ordre de passage par tirage au sort. Chaque joueur de la première équipe va tirer une carte d'une catégorie différente. Puis l'ensemble des joueurs de l'équipe se consulte pendant 1 minute avant de présenter leur "spectacle" durant 3 minutes maximum. Et ainsi de suite pour chaque équipe, une fois que toutes les équipes ont passé, un vote à main levée délibéré est organisé dans le public afin d'établir un classement et d'élire l'équipe vainqueur.

Et maintenant à votre tour d'être créatif et d'inventer votre propre version !



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



Ein Dank seiner flexiblen Anwendung und den fortschreitende Schwierigkeitsstufen entwicklungsfähiges Spiel, das nach Wunsch gestaltet werden kann! Perfekt geeignet sowohl für Anfänger wie auch für anspruchsvollste Spieler

INHALT

144 Karten in 7 Kategorien :



16 x Wer



16 x Wo



16 x Wie



16 x Wann



16 x Was

16 x Emotionen



16 x Gefühle

1 Notizblock



1 Spielregeln



8 Serien mit 4 Karten "Bewertung ..."

Spielvariante "Entdeckung"

für Spiel-Anfänger

Vorbereitung

Legen Sie die Karten der Kategorien "Wer", "Wo" und "Wie" in einzelnen Stapeln in der Mitte der Spieler auf.



Jeder Spieler bekommt ein Spiel mit 4 Karten "Bewertung ..." (Karten mit 1 bis 4 Punkten)

Spielverlauf

- Der Spieler, dessen erster Buchstabe seines Vornamens sich am nächsten zum letzten Buchstaben des Alphabets "Z" befindet, fängt an! Dann spielt man im Uhrzeigersinn weiter.
- Der "Erzähler" nimmt die oberste Karte von jedem Stapel und legt sie umgedreht vor die Stapel der Kategorien.
- Danach hat der "Erzähler" maximal 30 Sekunden Zeit, eine Geschichte mit allen Elementen der aufgedeckten Karten zu erfinden.



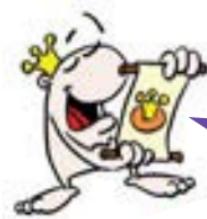
- 4 Anschliessend hat der "Erzähler" 3 Minuten Zeit, seine Erzählung lebendig, originell und phantasievoll vorzutragen! Zum Beispiel als Märchen, Gedicht, ein Lied, ein Sketch oder als eine Anekdote und in einem lustigen, phantasiereichen, humorvollen oder dramatischen Stil. Es gibt keine Einschränkungen.
- 5 Dann kommt der Moment, wo die anderen Spieler anhand der Karten "Das mag ich" festlegen, wie sehr sie die Darbietung gemocht haben (ein wenig ... sehr... leidenschaftlich gerne ... zum Verrückt werden), jeder für sich. Wenn die Karte gewählt ist, wird sie, die Punkte verdeckt, auf dem Tisch vor sich hingelegt. Wenn alle gewählt haben, werden die Karten gleichzeitig umgedreht!
- 6 Der "Erzähler" notiert dann auf seinem Notizblock die Anzahl der erhaltenen Punkte.
- 7 Am Ende des Spiels hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen!



Anmerkung:

Die Spielvariante "Entdeckung" wird ohne Berücksichtigung der "Farbpunkte" auf den Karten gespielt. Diese sind für die nachfolgenden Spielvarianten mit den Karten "Emotionen" und "Gefühle" und gedacht.





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

Regel 1

Bei einem Ideenstau nach der Ziehung der Karten hat man ein Mal pro Spiel das Recht, eine neue Kartenserie zu ziehen, in dem man "JOKER!" ruft.

Regel 2

Falls nicht alle Elemente in der Erzählung verwendet wurden, werden dem Spieler keine Punkte vergeben (0 Punkte).

Regel 3

Ein einziges Mal pro Partie haben die Spieler die Möglichkeit, einem Erzähler 10 Punkte zu vergeben, wenn sie seine Erzählung aussergewöhnlich gut finden. Bei der Verteilung der Punkte soll man dann sagen: "JACKPOT!"

Regel 4

Eine Spielrunde kann jederzeit beendet werden, wenn alle Mitspieler die gleiche Anzahl Geschichten vorgetragen haben.

Regel 5

Erfinden Sie diese Regel!

Spielvariante "Fortgeschrittene"

für erfahrene Spieler

Vorbereitung

Die Bereitstellung und Verteilung der Karten ist dieselbe wie für die Spielvariante "Entdeckung". Es werden aber die Kartenkategorien "Emotionen" und "Gefühle" zu den bereits verwendeten "Wer", "Wo" und "Wie" hinzugefügt.

Spielverlauf

Diese Variante wird mit denselben Grundregeln wie das Spiel "Entdeckung" gespielt. Die Karten "Emotionen" und "Gefühle" werden nur dann verwendet, wenn Sie eine Karte der anderen Kategorien im Spiel mit dem Farbpunkt E+1 oder S+1 aufdecken.

Durch das Hinzufügen der Farbpunkte (●) auf einigen Karten, werden folgende Auswirkungen ausgelöst:

- x2 Wenn die Geschichte fertig erzählt ist, und die erzielten Punkte ermittelt sind, werden sie verdoppelt.
- :2 Wenn die Geschichte fertig erzählt ist, und die erzielten Punkte ermittelt sind, werden sie halbiert.
- S+1 Die oberste Karte des Stapels "Gefühle" nehmen und sie mit der "Zeichnung/Text" nach oben aufgedeckt vor den Stapel legen. Dieser Begriff ist zu den bereits gezogenen Karten hinzuzufügen und muss in der späteren Erzählung verwendet werden.
- E-1 Eine Karte "Gefühle" entfernen solange sich noch eine im aktuellen Spiel befindet.
- E+1 Die oberste Karte des Stapels "Emotionen" nehmen und sie mit der "Zeichnung/Text" nach oben aufgedeckt vor den Stapel legen. Dieser Begriff ist zu den bereits gezogenen Karten hinzuzufügen und muss in der späteren Erzählung verwendet werden.
- E-1 Eine Karte "Emotionen" entfernen solange sich noch eine im aktuellen Spiel befindet.
- B "Bingo!" Dieser Farbpunkt gibt das Recht, alle Karten im Spiel, die man abgeben möchte, abzulegen, bis auf 2 Karten.

Spielvariante „Experte“

für fortgeschrittene Spieler

Vorbereitung

Die Bereitstellung und Verteilung der Karten ist dieselbe wie für die Spielvariante "Fortgeschrittene" und hier werden alle 7 Kategorien verwendet. Die Karten "Emotionen" und "Gefühle" werden rechts von den anderen 5 Kategorien hingelegt.

Spielverlauf

Diese Variante wird mit denselben Grundregeln wie das Spiel "Fortgeschrittene" gespielt. Mit den zusätzlichen Kategorien "Was" und "Wann" muss jeder Spieler eine Karte aus den 5 vorliegenden Kategorien zurückgeben, das heisst eine Karte der "Wer", "Wo", "Wann", "Was" und "Wie" wenn er an der Reihe ist.

Zusätzliche Regeln

- 1 Jedem Spieler eine Karte "Emotionen" und zwei Karten "Gefühle" verteilen. Diese Karten dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden! Die restlichen Karten werden neben den anderen Kategorien zurückgelegt.
- 2 Bevor der "Erzähler" seine Karten umdreht, haben die anderen Spieler die Möglichkeit, eine ihrer Karten der Kategorie "Emotionen" oder "Gefühle" auf den Tisch zu legen. Somit wird die Aufgabe des Geschichtenerzählers erschwert, da dieser diese Karten in seiner Erzählung verwenden muss.
- 3 Wenn ein Spieler am Ende der Partie seine 3 Karten "Emotionen" und "Gefühle", welche er zu Beginn der Partie erhalten hat, nicht ablegen konnte, wird er mit einem Abzug von 3 Punkten pro verbleibende Karte bestraft.

Variieren Sie Ihr "Improvisationskönig" - Spiel mit folgenden Spielmöglichkeiten:

Gute-Nacht-Geschichte

Lassen Sie Ihr Kind eine Karte von jeder Kategorie ziehen, von welcher es eine Geschichte hören möchte. Lassen Sie sich dann auf seine Erfahrungswelt ein, indem Sie die auf den Karten gezeichneten Elemente erzählen. Oder wechseln Sie die Rollen!

"Es wird nur einer bleiben" (ab 4 Spielern)

Mischen Sie alle Karten und Kategorien miteinander und legen Sie die Karten in einem Stapel in der Mitte der Spieler ab. Der jüngste Mitspieler beginnt, zieht eine Karte und fängt an, eine Geschichte zu erzählen, ausgehend vom "Zeichnung/Text" auf der Karte. Dann unterbricht er seine Erzählung wann er will und gibt die Erzählerrolle an den Nachbarn links weiter. Dieser muss ebenfalls eine Karte ziehen und die Geschichte innerhalb von 3 Sekunden fortsetzen, anderenfalls wird er ausgeschieden. So geht es weiter, bis zu dem Moment, wo nur noch einer bleibt!

Als Mimenspiel

Mischen Sie alle Karten und Kategorien miteinander und legen Sie die Karten in einem Stapel in der Mitte der Spieler ab. Der jüngste Mitspieler beginnt, zieht eine Karte und stellt sich vor den anderen Spielern auf. Er beginnt, das gezeichnete Thema der gezogenen Karte mimisch darzustellen. Der erste, der den Begriff errät, ist als nächster dran und zieht die nächste Karte vom Stapel. Es gibt keine Punkte zu gewinnen! Nur unterhaltende lustige und irrwitzige Augenblicke miteinander!

"Theaterimprovisation"

Bilden Sie Gruppen von 3-5 Personen und bestimmen Sie die Reihenfolge per Auslosung. Jeder Mitspieler der ersten Gruppe zieht eine Karte einer unterschiedlichen Kategorie. Danach berät sich das Spielerteam während 1 Minute, bevor es dann ihr "Theater", das maximal 3 Minuten dauern darf, vorführt. So geht es mit allen Gruppen weiter, und wenn eine Runde aller Gruppen durch ist, wird eine Wahl per Handzeichen durchgeführt, um eine Rangliste und das Gewinner-Team zu ermitteln.

Und nun ist es an Ihnen, kreativ zu sein und Ihre eigene Spielvariante zu erfinden!



Uditel! Uditel! Cari giocatori, due parole per spiegare le regole del gioco! Però non esitate a modificarle o addirittura crearne di nuove a piacimento.



Grazie alla sua flessibilità; i livelli di difficoltà progressivi permettono di rendere una partita più difficile, il gioco è evolutivo! Perfettamente adatto a giocatori principianti e più esperti!

CONTENUTO

144 spartite in 7 categorie:



16 x Chi



16 x Dove



16 x Come



16 x Quando



16 x Cosa

16 x Emozioni



16 x Sentimenti

1 Taccuino



1 Regolo del gioco



8 serie di 4 carte "Mi piace ... "



Una partita in modalità “principiante”

per un giocatore principiante

Preparazione

In mezzo al tavolo, fate 3 mazzi distinti con le carte “Chi”, “Dove” e “Come”.

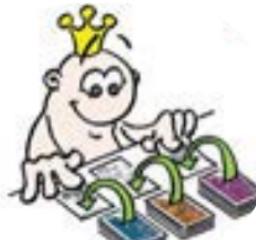


Distribuite a tutti i giocatori un gioco di 4 carte “Mi piace ...” (carte da 1 a 4 punti)



Svolgimento

- 1 Il giocatore con la prima lettera del suo nome che più si avvicina all’ultima lettera dell’alfabeto ossia la “Z” comincia. Si procede nell’senso orario.
- 2 Il giocatore prende una carta in cima ad ogni mazzo e la depone con il disegno visibile davanti al mazzo della sua categoria.
- 3 Il giocatore ha 30 secondi per pensare a una storia che include al minimo tutti gli elementi presenti delle carte scoperte.



- 4** Finalmente il giocatore ha 3 minuti per declamarla nel modo più vivo, e renderla la più originale possibile. Senza limiti nella forma o stile. Per esempio: può essere una fiaba, una canzone, una poesia o anche una barzelletta. In un stile divertente, fantasioso, umoristico o drammatico.
- 5** Dopo tocca ai giocatori spettatori di determinare tramite le carte "Mi piace ..." (un pò... molto..., tanto..., appassionatamente...) di decidere se la prestazione è piaciuta. Ogni giocatore dispone la carta scelta nascondendo i punti e la pone davanti a se. Quando tutti hanno scelto, girate tutte le carte assieme.
- 6** Il giocatore che si è esibito prende nota dei punti ottenuti e li scrive sull'apposito foglio per i punti.
- 7** A fine partita quello chi ha il massimo di punti vince!



Nota:

Nella variante "Principiante" non si tiene conto delle "pasticche" tonde sulle carte. Esse sono previste per le varianti di gioco seguenti, dove si usano "Sentimenti" e Emozioni".





Lista di diversi elementi e regole che servono a renderanno la partita meno scontata

Regola 1

In caso di mancanza di ispirazione durante il tiraggio delle carte, potete azionare una volta a partita il jolly e pescare una nuova serie di carte dicendo: "JOLLY!".

Regola 2

Se nessun elemento presente sulle carte è stato utilizzato nell'racconto, il giocatore si vede attribuire 0 punti.

Regola 3

Avete diritto, una volta a partita, di offrire 10 punti ad un giocatore se la sua storia vi ha lasciato di stucco. Basta dire al momento della distribuzione dei punti: "Jackpot!".

Regola 4

Una partita può finire in qualsiasi momento, pertanto che ogni partecipante abbia lo stesso numero di storie raccontate.

Regola 5

Inventatevela voi!

La variante "confermato"

per giocatori confermati

Preparazione

La disposizione e la distribuzione delle carte è la stessa della versione "Principiante". Vengono però aggiunte le carte "Emozioni" e "Sentimenti" al fianco di "Chi", "Dove" e "Come".

Svolgimento

Questa variante si gioca con le stesse regole di base della versione "Principiante". Le carte "Emozioni" e "Sentimenti" sono utilizzate solo quando girate una delle categorie in gioco con le pasticche E+1 o S+1.

Integrando l'uso delle "pasticche" (●) presenti su certe carte, gli effetti collegati sono :

- x2 A fine racconto i punti totali vengono raddoppiati
- :2 A fine racconto i punti totali vengono divisi per 2
- S+1 Pescare la carta "Sentimenti" in cima al mazzo e deporla scoperta. Questo elemento vien ad aggiungersi alle altre già estratte e deve essere incluso nel racconto da farsi.
- S-1 Togliere una carta "Sentimenti" pertanto che ce ne sia una in gioco.
- E+1 Pescare la carta "Emozioni" in cima al mazzo e deporla scoperta. Questo elemento vien ad aggiungersi alle altre già estratte e deve essere incluso nel racconto da farsi.
- E-1 Togliere una carta "Emozioni" pertanto che ce ne sia una in gioco.
- B "Bingo!" Questa pasticca dà il diritto di togliere tutte le carte in gioco che si vuole, pertanto che ne rimangano al minimo 2.

La variante “esperto”

per giocatori esperti

Preparazione

La disposizione e la distribuzione delle carte è la stessa della versione "Confermati" ma questa volta vengono utilizzate le 7 categorie. Le carte "Emozioni" e "Sentimenti" vanno piazzate alla destra delle categorie.

Svolgimento

Questa variante si gioca con le stesse regole di base della versione "Confermato". Integrando l'utilizzo delle categorie "Cosa" e "Quando", ogni giocatore deve scoprire, quando è il suo turno, le 5 categorie. Cioè: "Chi", "Dove", "Quando", "Cosa" e "Come".

Regole supplementari

- 1 Distribuire 1 carta "Emozioni" e 2 carte "Sentimenti" ad ogni giocatore. Esse devono rimanere nascoste agli altri giocatori. Le carte che rimangono tornano a destra dei mazzi di categorie.
- 2 Prima che il giocatore che deve girare le carte lo faccia, i altri giocatori hanno la possibilità di deporre una carta della categoria "Emozioni" o "Sentimenti" che ha in mano sulla tavola. Quello per aumentare il compito del narratore della storia. Il narratore deve includere la parola scritta nella sua storia.
- 3 A fine partita, i giocatori che non sono riusciti a sbarazzarsi del insieme delle 3 carte "Emozioni" e "Sentimenti" (ricevute a inizio partita) dovranno dedurre 3 punti al loro totale, e ciò per ogni carta rimanente in loro possesso.

Qualche suggerimento per diversificare il modo di giocare a "Improvvisa-Re" :

Storiella della sera

Dite ai vostro figlio (a) di pescare una carta di ogni categoria con la quale vuole raccontare una storia. Poi lasciatevi trasportare dal suo universo. O invertite i ruoli!

"Ne deve rimanere uno solo" (a partire da 4 giocatori)

Mescolate l'insieme delle carte e fate un solo mazzo al centro del tavolo. Il giocatore più giovane comincia, pesca una carta e inizia la sua storia ispirandosi da "disegno / parola". Poi si deve fermare nel suo racconto nel momento da lui scelto e passa la parola a chi si trova alla sua sinistra. Essi deve allora pescare una carta e con essa continuare la storia nei 3 secondi. Se non può viene eliminato. Il giro continua finché ne rimarrà uno solo!

In modalità mimica

Mescolate l'insieme delle carte e fate un solo mazzo al centro del tavolo. Il giocatore più giovane inizia, pesca una carta e si mette di fronte agli altri. Inizia a mimare il soggetto disegnato sulla carta pescata. Il primo che trova diventa il seguente a prendere una carta e a mimare. Nessun punto in gioco! Solo un bel momento di risate da condividere!

"Impro teatrale"

Formate delle squadre da 3 a 5 persone e difinite a sorte un ordine di passaggio. Ogni giocatore della prima squadra pesca una carta di categoria diversa. La squadra si consulta per un massimo di 1 minuto prima di "esibirsi" durante un massimo di 3 minuti. E così via per ogni squadra. Una volta che tutte le squadre hanno fatto il loro spettacolo, una deliberazione a mano alzata viene a stabilire la squadra vincitrice e la classifica.

E adesso tocca à voi di essere creativi e inventare la vostra versione di gioco! Buon divertimento!



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 more fun!



A dynamic game thanks to its flexibility of use and with increasing levels of difficulty, enabling the players to increase the complexity if they wish. Adapted to both beginners and more demanding users.

CONTENT

144 cards divided into 7 categories:



16 x Wo



16 x Where



16 x How



16 x When



16 x What

16 x Emotions



16 x Feelings

1 Note block



1 Set of rules



8 Series of 4 "I like..." cards



"Discovery" Level

for beginners

Preparation

Place the "Who", "Where" and "How" cards in separate decks in the centre of the players.



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

How to play

- 1 The player whose first name's first letter is closest 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 from the top of each card deck and turns it to show the drawing and text to each player. Leave the card on the table in front of its respective card deck.
- 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 to its form or style! It could be, for example: a tale, a song, a poem, a sketch or an anecdote. Feel free to use a zany, humourous or dramatic style.



- 5** When the story is finished, other players have to decide, individually, using the cards "I like", how much they liked the story (a little ..., a lot ..., passionately ..., madly ...). Once they have chosen their card, the players place it on the table in front of them, with the points face down. When all the players have finished choosing, they turn their cards all at the same time.



- 6** The player writes down on the note block the total number of points.



- 7** At the end, the one who gets the highest number of points wins!



Note:

The "Discovery" variant is played without taking account of the "dots" on the cards. These are used for the following variants of the game, using the "Emotions" and "Feelings" cards.





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

Rule 1

If you have no ideas for a story with the first cards drawn, you can, but only once per game, shout "JOKER!". You will then be allowed to draw a new set of cards.

Rule 2

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

Rule 3

If you really loved a player's story, you can at the time of the vote shout "JACKPOT!" and grant 10 points! This can only be done once per game.

Rule 4

The game can be ended at any time on the condition that all players have told the same number of stories.

Rule 5

You can make it up!

"Advanced" Level

for advanced players

Preparation

The positioning and distribution of the cards is identical to the « Discovery » version, except that the « Emotions » and « Feelings » cards are added to the existing ones: « Who? », « Where? » and « How? ».

How to play

This variant is played according to the same basic rules as the "Discovery Level". The « Emotions » and « Feelings » cards are only used when you turn a card from another category with an E+1 ou S+1 « dots ».

Including the use of "dots" (●) that appear on certain cards has the following impact on the game

- x2 Once the story has been told, and the points total calculated, double it.
- :2 Once the story has been told and the points total calculated, divide it by two.
- S+1 Take the "Feelings" card from the top of the pile and place it on the table with the "word/image" face up in front of the deck. This new card is added to the cards already drawn and is included in the future story.
 - S-1 Remove a "Feelings" card if there is actually one in play.
 - E+1 Take the "Emotions" card from the top of the pile and place it on the table with the "word/image" face up in front of the deck. This new card is added to the cards already drawn and is included in the future story.
 - E-1 Remove an "Emotions" card if there is actually one in play.
 - B "Bingo!" This "dot" entitles you to remove all the cards in play that you wish, keeping only two of them.

„Expert“ Level

for expert players

Preparation

The positioning and distribution of the cards is identical to the "Advanced" Level, this time using all seven categories. The "Emotions" and "Feelings" cards are put to the right of the five other categories.

How to play

This variant is played according to the same basic rules as the "Advanced" Level. After having included the "What" and "When" categories, each player must then turn a card from one of the five categories present - that is, "Who", "Where", "When", "What" and "How" - when it's his turn to play.

Additional rules:

- 1 Deal each player 1 card "Emotions" and 2 cards "Feelings". Don't show these cards to the other players! The remaining cards are left with the other card decks on the table.
- 2 Before the player turns the first card, other players can decide to put on the table one of the "Emotions" or "Feelings" cards they have in their hands. This imposed card will be then added to the story that the player has to make up.
- 3 At the end of the game, the player who did not manage to get rid of the 3 cards "Emotions and Feelings" received at the beginning, will lose 3 points per remaining card.

Vary the way you play "King of Improvisation",
here are some suggestions:

Bedtime story

Get your child to take a card from each category where she wishes to tell a story. Then let her lead you through her universe, using the elements printed on the cards. Or reverse the roles !

"... and then there was one" (for four players or more)

Shuffle all the cards and their categories, make a single pile of cards, and put it in the centre of the players. The youngest player begins: he picks a card and begins a story inspired by the "word/image" on it. He pauses his story when he wishes, and hands it over to the player on his left. This player, in turn, picks a card and must continue the story within three seconds, otherwise he is out of the game. This procedure continues until there is only one player left !

In "mime" mode

Shuffle all the cards and categories, make a single pile and put it in the centre of the players. The youngest player begins: he picks a card and sits facing the other players. He begins miming the story shown in the image on the chosen card. The first player who guesses correctly becomes the following mime, and picks the next card on the pile. No points to be won! Just nice moments and laughter to be shared.

"Theatrical improvisation"

Form teams of three to five players and determine an order of play by drawing lots. Each player from the first team picks a card from a different category. Then all the players from that team discuss together for one minute, before presenting their « spectacle » in a maximum of three minutes. And so on for each team. Once all the teams have taken their turn, a show of hands is organised to establish a ranking and to declare the winning team.

Now it's your turn to be creative and invent your own version !

Published by:

© Aircréation
Ch. du Levant 31 - CH - 1315 la Sarraz
www.airce.ch

Que le spectacle commence !

Die Show beginnt !

Osa lanciarti nell'avventura !

Let the show begin!



Règles du jeu • Spielregeln • Regole del gioco • Rules

