

JOAN DOE

APÉRO CULTÉ

spécia/

Stand Up

MARABOUT

© Hachette Livre (Marabout), 2020

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit ou par quelque moyen électronique ou mécanique que ce soit, y compris des systèmes de stockage d'information ou de recherche documentaire, sans autorisation écrite de l'éditeur.

CONTENU DE LA BOÎTE

Le jeu se compose de
120 cartes réparties
en **6 catégories**

- Situation** : la scène que vous allez devoir jouer – 2 scènes au choix.
- Consigne** : la façon dont vous allez devoir jouer la scène – 2 consignes au choix.
- Personnage** : le personnage que chaque joueur va incarner – 2 personnages au choix par joueur.
- Caractère** : le caractère de chaque personnage – 2 caractères au choix par joueur.
- Ingrédient mystère** : au choix, 1 accessoire ou 1 mot à placer dans votre improvisation.
- Bonus/Malus** : au choix, 1 bonus pour s'aider ou 1 malus pour embêter un adversaire.

RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS :

De 4 à 20 joueurs, répartis en 2 à 4 équipes de 2 joueurs au minimum.

BUT DU JEU :

Réaliser les meilleures prestations improvisées en fonction des contraintes imposées.

RÈGLES DU JEU :

1. Avant de commencer la partie, on distribue 3 cartes « Bonus/Malus » à chaque équipe. Ces cartes seront utilisées soit pour avantager son équipe, soit pour pénaliser une équipe adverse. Une seule carte pourra être utilisée lors de chaque improvisation.
2. Une partie se déroule en 3 manches au cours desquelles chaque équipe effectue une improvisation.
3. Au début de chaque manche, chaque équipe pioche, à tour de rôle, 1 carte « Situation », 1 carte « Consigne », 1 carte « Ingrédient mystère » et autant de cartes « Personnage » et « Caractère » que de joueurs.

4. Chaque équipe choisit d'abord une situation, une consigne et un ingrédient mystère parmi les deux qui lui sont proposés sur chaque carte, puis chaque joueur choisit son personnage et son caractère parmi ceux qui lui sont proposés.

5. Chaque équipe lit à voix haute la situation et la consigne liées à l'improvisation qu'il doit jouer, **mais ne révèle surtout pas l'ingrédient mystère qu'il devra placer dans son improvisation.** Un seul adversaire peut alors infliger un Malus à une équipe, et chaque équipe peut aussi décider de s'accorder un Bonus.

6. Durant 5 minutes, toutes les équipes préparent leur improvisation. Puis les équipes jouent à tour de rôle leur improvisation, qui devra durer au minimum 1 minute et au maximum 5 minutes.
7. À la fin de chaque improvisation, la ou les équipes adverses proposent l'objet ou le mot qu'ils pensent être

l'ingrédient mystère. On note 1 point par bonne réponse.

8. L'équipe suivante effectue son improvisation en suivant les mêmes règles.
9. Au bout de trois manches est déclarée vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de points.

COMPTAGE DES POINTS :

- Chaque équipe peut marquer des points de trois façons différentes :
 - 1 point par « Ingrédient mystère » placé dans son improvisation.
 - 1 point par « Ingrédient mystère » découvert lors d'une improvisation adverse.
 - 3 points pour la meilleure improvisation de la manche.

- Chaque joueur vote pour la meilleure improvisation de la manche et celle qui obtient le plus de voix gagne 3 points.

VARIANTE :

Toutes les équipes effectuent la même improvisation lors d'une manche : même situation, même consigne. En revanche, chaque équipe pioche sa propre carte « Ingrédient mystère », et chaque joueur ses cartes « Personnage » et « Caractère ».

Édité par Hachette Livre
(58, rue Jean-Bleuzen, 92178 Vanves Cedex)

Imprimé en Chine par Starlite
pour le compte des éditions Marabout.

Dépôt légal : septembre 2020

ISBN : 978-2-501-15192-4

41 7489 6

Édition 01