

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PITCHEZ !

FAUX TITRE POUR VRAIE IMPRO



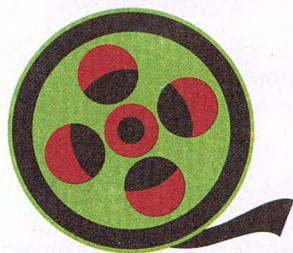
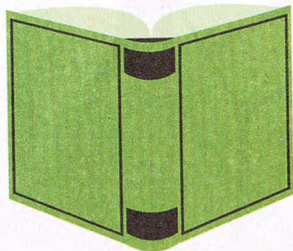
2-12



15-99



30'



MATÉRIEL DE JEU

51 cartes « faux titre »

Ma vie, mes combats: autobiographie

Mariage dans le réfrigérateur

Mémoire d'un chat-thon

À la conquête du Nord-Pas-de-Calais

La vie est une rivière en crue

L'épingle de Damoclès

4 cartes « interruption »



INTERRUPTIO



Excellent! Mais est-ce vraiment original?

Ennuyeux! Plus vite s'il vous plaît.

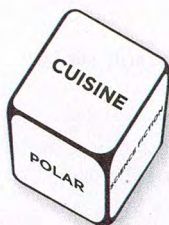
Ce n'est pas trop cliché comme concept?

Ce n'est pas trop pointu?

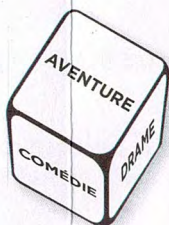
Jé ne comprends rien. Vous pouvez répéter?

C'est bon, j'ai compris. Mais quoi encore?

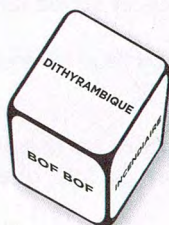
2 dés « thèmes d'impro » + 1 dé « critique »



GENRE
LITTÉRAIRE



GENRE
CINÉMATOGRAPHIQUE



CRITIQUE

1 sablier de 1 minute



BUT DU JEU

La première équipe à marquer 12 points gagne la partie.

RÈGLE DU JEU

- Formez 2 équipes et préparez une feuille de papier et un crayon pour noter les scores.

- 2 cartes « interruption » sont mises à disposition de chaque équipe.

- L'équipe avec la plus jeune personne commence la partie. Elle pioche la carte, choisit un faux titre et le lit à voix haute.

Exemple: « L'apprenti chimiste ».



L'apprenti chimiste

Le régime chromatique

Mariage se fait sauter

- L'équipe lance ensuite les trois dés en même temps.

- Elle se concerte brièvement pour choisir l'un des 2 thèmes d'impro indiqué par les dés : genre cinématographique ou genre littéraire. Le dé critique leur suggère le ton à adopter.

Exemple : les dés « thèmes d'impro » montrent « Aventure » et « Cuisine » et le dé « critique » suggère un ton dithyrambique.



- L'équipe choisit le dé « genre littéraire » qui lui indique « Cuisine ». Elle doit alors pitcher un livre ayant pour titre « L'apprenti chimiste » de manière dithyrambique pour convaincre. Les autres dés imposent de pitcher un film pour convaincre un producteur ou alors de critiquer une oeuvre de manière acide ou dithyrambique.

- L'équipe retourne le sablier pour 1 minute de consultation et de préparation, et désigne le « pitcheur ». On peut également improviser dans préparation si les équipes son d'accord de procéder ainsi.

- L'équipe retourne une nouvelle fois le sablier pour lancer l'impro pendant 1 minute.

- Pendant toute une partie, les équipes peuvent s'interrompre chacune deux fois. Il suffit de lancer la carte « interruption » et de choisir une des propositions d'interruption y figurant.

- À l'issue de l'improvisation, l'équipe s'auto-évalue entre 0 et 2 (2 étant la meilleure note). L'équipe adverse l'évalue entre 0 et 3. La somme des deux scores est le score final de cette improvisation. Notez-le. Amusez-vous et soyez fair-play.

- L'équipe suivante choisit un nouveau faux titre et lance les trois dés. Le jeu se poursuit de la même manière.

- La première équipe à totaliser un score de 12 points gagne la partie. Il faut toutefois que chaque équipe ait improvisé le même nombre de fois, que chaque joueur ait été si possible pitcheur. En cas d'égalité, continuez.

CONSEILS

- Un pitch court est plus convaincant. En fait, on conseille 30 à 45 secondes, le temps d'arriver six étages plus haut par ascenseur.

- Une technique d'improvisation consiste à décider de la chute et d'aller librement vers elle.

PITCHEZ!

© 2018, Helvetiq (RedCut Sàrl)
Côtes de Montbenon 30, CH-1003 Lausanne
Imprimé en Chine

Auteur: Hadi Barkat
Design Graphique: Florian Bellon
Conception: Helvetiq - www.helvetiq.com

HELVETIQ

DÉCOUVREZ LA COLLECTION

**APÉRO
JEUX À
TIROIR**

