



TRALALAA

La chanson française est en péril ! Afin de la renouveler, les plus grands auteurs se sont réunis pour créer les textes des tubes de demain. Après toute une nuit de travail, près de quarante chansons mémorables ont été écrites. Malheureusement, alors que vous étiez chargés de porter les précieux textes en lieu sûr, catastrophe ! Vous avez tout renversé par terre. Tous les morceaux se retrouvent mélangés les uns avec les autres ! C'est donc à vous de tout remettre en ordre. Avec un peu de chance, ils n'y verront que du feu...

De 3 à 11 joueurs, à partir de 7 ans.

Durée d'une partie :

20 minutes ou plus selon le nombre de joueurs.

MATÉRIEL

Vous trouverez dans ce jeu, en plus de ces règles, le matériel suivant :

- 200 cartes "Tralalaa" sur lesquelles sont inscrits des morceaux de chansons.
 - 11 cartes "Equipe" : 5 cartes "La nouvelle voix", 5 cartes "Star story" et 1 carte "Solo".
 - 12 pions "Buzzer" servant pour les votes.
 - 9 cartes "Tralalaa" vierges.
 - 1 sac de transport à emmener partout pour jouer à tout moment.
- Vous aurez également besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les scores.

PRINCIPE DU JEU

"Tralalaa" est un jeu musical pour 3 à 11 joueurs répartis secrètement en deux équipes. Chaque joueur devra essayer de composer la plus belle chanson à partir des fragments qui se sont mélangés avant de l'interpréter devant le jury qui choisira les tubes de demain et désignera ainsi la meilleure équipe de la partie !

MISE EN PLACE

Tout d'abord, mélangez les cartes "Tralalaa" et faites-en une pile au centre de la table.

Donnez un pion "Buzzer" à chaque joueur.

Prenez ensuite autant de cartes "Equipe" qu'il y a de joueurs. Vous devez toujours prendre autant de cartes "La nouvelle voix" que de cartes "Star story" ; utilisez la carte "Solo" si le nombre de joueurs est impair. A titre d'exemple, pour une partie à 6 joueurs, prenez 3 cartes "Star story" et 3 cartes "La nouvelle voix". Si un 7^e joueur se présente, ajoutez la carte "Solo". Mélangez le paquet obtenu et distribuez alors une carte à chaque joueur qui devra la placer devant lui, face cachée, sans jamais la retourner ni même en prendre connaissance avant la fin de la partie.

PREMIER TOUR DE CHANT

Mélangez le paquet de cartes "Tralalaa" et distribuez 7 cartes à chaque joueur.

Chaque joueur regarde ses cartes et en choisit une qu'il met de côté avant de passer les 6 autres à son voisin de gauche.

Continuez à sélectionner ainsi des cartes, une à une, jusqu'à ce que tout le monde ait mis 7 cartes de côté.

Chaque joueur doit alors choisir, parmi les 7 cartes sélectionnées, les 5 cartes qui composeront sa chanson. Les 2 autres seront défaussées.

Avec les 5 cartes qui restent, chaque joueur doit alors composer sa chanson en plaçant les cartes devant lui, faces visibles et dans l'ordre de son choix. Il est possible à ce moment de retourner une ou plusieurs cartes du côté "Tralalaa".

En commençant par le joueur qui a proposé de jouer et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va interpréter sa chanson sur l'air de son choix (connu ou

inventé... tous les styles sont les bienvenus : rap, reggae, rock, slam, opéra, etc.). Les joueurs doivent chanter tous les mots et rien que les mots des cartes sélectionnées. La seule tolérance concerne les cartes retournées du côté "Tralalaa" pour lesquelles le chanteur peut prononcer tout équivalent (« Lalala », « Nananii », « Didadou »...). Du moment qu'aucun mot intelligible n'est prononcé, tout ira bien.

Après chaque interprétation, le jury (tous les joueurs sauf l'interprète) doit voter. Chaque membre du jury prend un pion "Buzzer" en main. Le chanteur compte alors jusqu'à 3. A ce moment, tous les membres du jury doivent poser leurs pions "Buzzer" sur la table : côté 'allumé' (rose) s'ils ont aimé l'interprétation ; côté "éteint" (blanc) si celle-ci les a laissés indifférents. Avant de lancer le vote, le chanteur peut bien sûr défendre sa prestation (avec fougue, émotion et/ou mauvaise foi !).

Le chanteur marque un point pour chaque pion "Buzzer" allumé obtenu. Les points obtenus se cumulent d'un tour à l'autre.

Quand tous les joueurs ont chanté, le tour de chant est terminé.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se joue en trois tours de chant. Une fois que tous les tours ont été joués, chaque joueur révèle sa carte "Equipe". On détermine alors le score de chaque équipe en faisant la somme du score de chacun de ses membres. Le score de l'équipe "Solo" est déterminé de manière particulière : multipliez le score de son unique membre par le nombre de joueurs présents dans chacune des autres équipes. Lors d'une partie à 7 joueurs (deux équipes de 3 et une équipe "Solo"), le score du joueur "Solo" serait donc multiplié par 3.

L'équipe ayant le plus grand score est alors déclarée victorieuse : ses membres sont les nouvelles stars de la chanson française !

QUELQUES CONSEILS POUR AMÉLIORER VOTRE INTERPRÉTATION

Lorsque vous chantez, seule la prononciation compte. Ainsi, même si une carte inclut un sujet au singulier et que celle qui suit comporte un verbe au pluriel, du moment que la prononciation est bonne, il n'y a pas de soucis.

Les phrases étant écrites en majuscules, elles ne comportent pas d'accent. A vous de voir si vous voulez les prononcer, ce qui peut éventuellement changer le sens de la phrase. Il en va de même pour la ponctuation.

Il est également possible d'avaler des syllabes (« J'te vois » au lieu de « Je te vois ») ou au contraire de les accentuer (« avecque » au lieu de « avec »). Et vous pouvez bien sûr étirer les syllabes comme bon vous semble (« Tu m'aimeraaaaaaaaas ! » par exemple).

SUR QUELS CRITÈRES VOTER ?

Chaque membre du jury est libre de voter en son âme et conscience selon les critères de son choix : cohérence et beauté des paroles, qualité du chant, originalité de l'interprétation... N'hésitez pas à donner les raisons de votre vote aux autres joueurs !

Mais n'oubliez pas qu'il est inutile de mal noter tous vos camarades car vous ne connaissez pas votre équipe. Certains des joueurs en font donc partie sans que vous puissiez savoir lesquels. Leur donner un mauvais score vous pénaliserait donc inutilement. L'inverse étant également vrai, soyez donc honnête !

VARIANTES

Lors du choix des cartes du dernier tour de chant, vous pouvez corser la difficulté du jeu en interdisant aux joueurs de regarder les cartes qu'ils ont déjà sélectionnées.

Vous pouvez choisir de modifier le nombre de tours joués à votre convenance. Par exemple, vous pourriez décider de ne jouer qu'un ou deux tours de chant si vous êtes nombreux et que vous manquez de temps.



Auteur : Frédéric Morard

Conception graphique : Anthony Brazy et Aurélien Gomez

SUPERLUDE

26, résidence Ermitage de Sénart – 91330 Yerres – FRANCE

Fabriqué en Chine. ©2013 Superlude. Tous droits réservés.

Distribué par IELLO, 309 boulevard des Technologies,
54710 Ludres, France.

www.superlude.fr