

» RÈGLES du JEU

1

Formez des équipes de trois joueurs ou plus.
Une partie se joue en autant de tours qu'il y a de joueurs. Chaque équipe joue l'une après l'autre.

2

A son tour de jeu, une équipe désigne un Spectateur. Les autres joueurs de cette équipe sont les Acteurs. Les Acteurs vont mimer des cartes pour les faire deviner à leur Spectateur.
Une équipe adverse prend le sablier et le paquet de cartes.

3

Les adversaires retournent le sablier et révèlent la première carte du paquet de façon à ce que seuls les Acteurs puissent la voir. C'est parti !
TEMPS : Les Acteurs ont une minute pour faire deviner un maximum de cartes à leur Spectateur.
PASSER : Une seule fois par tour, s'ils sont tous d'accord, les Acteurs peuvent passer une carte. La carte passée est retirée du jeu.
POINTS : Le Spectateur peut faire autant de proposition qu'il le souhaite. Chaque carte correctement devinée est mise de côté, elle rapporte 1 point à l'équipe.

4

Chut ! Aucun des Acteurs n'a le droit de parler. L'équipe perd un point chaque fois que vous dites un mot.
Les bruyages ne sont pas autorisés.
Vous pouvez utiliser les objets (ou même les personnes) autour de vous.

5

Quand le sablier est écoulé, notez les points gagnés par l'équipe. C'est à l'équipe suivante de jouer. La partie se termine après un nombre de tours égal au nombre de joueurs.
L'équipe avec le plus de points remporte la victoire (à moins bien sûr que vous décidiez d'une revanche, voire même d'une belle) !



PRÉCISIONS SUR LES CARTES. Il y a de tout à découvrir et à faire deviner ! Objets, verbes, actions, métiers, chansons, personnalités... tout est possible !

VARIANTES. Une règle ne vous plaît pas ? Vous avez des idées en plus ? Allez-y, et même, dites-le nous ! Ce jeu est le vôtre, faites-en ce que vous voulez tant que vous vous amusez.

Voici quelques propositions de variantes pour augmenter ou diminuer la difficulté et varier les plaisirs :

- 4 ou 5 joueurs. Pas d'équipe ! Désignez à chaque tour deux Acteurs et un Spectateur. Ils gagnent leurs points ensemble.
Au tour suivant, le précédent Spectateur devient Acteur avec le joueur à sa droite, tandis que le joueur à sa gauche devient le nouveau Spectateur. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait été Spectateur 2 fois.
- **Brûrages.** Pas de mots, mais les brûrages sont autorisés.
- **On ne passe pas !** Chaque équipe doit faire deviner chacune des cartes qu'on lui présente sans jamais pouvoir passer.
- 1 par 1. A chaque tour, un seul des Acteurs commence à faire deviner, puis un autre vient le rejoindre pour compléter la scène, puis un autre, etc.
- **Bonus.** Si une équipe arrive à faire deviner 6 cartes ou plus en un seul sablier, elle gagne un bonus de 3 points.
- **Fin de partie.** Vous pouvez changer le nombre de tours et les conditions de fin de partie : doublez le nombre de tours en petit groupe (12 tours à 6 joueurs ; 14 à 7...) ; la première équipe à 40/50.../100 points gagne.

Stard Up !™ est l'adaptation française du jeu Reverse Charades™
Jeu édité sous licence © 2010 Gryphon Games & RETROPLAY
Mission Viejo, CA 92692, USA

© 2011 IELLO pour l'édition française
309 BD des Technologies, 54710 Ludres
Tous droits réservés.
www.iello.fr
contact@iello.fr

