

On Chante, On Fait Chanter les autres, On Mime !
On parie, On gagne des Disques d'Or ou On les perd !
On s'voyait déjà en Haut de l'Affiche, ou On s'écroule !
10 Disques d'Or, 3 pions au Sommet et C'est Gagné !



Un Jeu de Yves MOUROUSI - P. LOISEAU - M.E. GERVAIS

LE DEBUT DE LA PARTIE

Après avoir installé le plateau de jeu, chaque joueur choisit une piste et **3 pions d'une même couleur**. Chacun dispose d'un **carton de pari** (double face O K et K.O.). Les joueurs reçoivent un **Disque d'Or**. A partir de cinq joueurs, des équipes doivent être constituées. La partie peut alors commencer.

En fonction du lancer de dé, chacun va être appelé à jouer trois rôles : **Chanteur** représenté par le **Micro** sur le dé et sur le plateau, **Producteur** représenté par le **Cigare**, et, **Acteur** représenté par le **Projecteur**. Lorsque l'on tombe sur la face blanche du dé, on choisit l'un des trois rôles que l'on souhaite exercer.

CHANTEUR

Lorsqu'un joueur tombe sur la face "Micro" du dé, il devient Chanteur. Il tire une carte de la boîte et lit à haute voix le titre de l'œuvre et le nom de son interprète.

LES PARIS

Les autres joueurs parient sur les capacités du Chanteur à interpréter cet extrait. Pour cela, ils posent devant eux le carton de Pari : La face "O K" visible s'ils croient le Chanteur capable de réussir, la face "K.O." visible s'ils pensent qu'il va échouer. Quand tous les joueurs ont parié, le chanteur interprète l'extrait à l'aide de la carte.

SUCCES ou ...

En cas de réussite, le joueur gravit deux cases de sa colonne Chanteur, sinon il ne bouge pas son pion de place.

Les joueurs qui gagnent leur pari reçoivent un Disque d'Or, ceux qui le perdent en rendent un.

Un joueur qui perd son pari et qui ne possède plus de disque d'or, doit passer son tour.

PRODUCTEUR

Lorsqu'un joueur tombe sur la face "**Cigare**" du dé, il devient **PRODUCTEUR**.

Il tire une carte, lit à haute voix le titre de la chanson et son interprète. **Il désigne alors un autre joueur** qui disposera de la carte **pour chanter**.

Si le Chanteur réussit **seul**, il gravit deux cases de sa colonne Producteur, ainsi que son Producteur. S'il réussit **avec l'aide de son Producteur**, tous deux n'avancent que d'**une case**. S'il échoue, ils reculent de **deux cases**.

Les joueurs qui gagnent leur pari reçoivent un Disque d'Or, ceux qui le perdent en rendent un.

LES ETAPES "OR"

Lorsqu'un joueur franchit une "**Etape Or**", il reçoit un **Disque d'Or**. Cette règle s'applique également à la fonction "**Acteur**".

LES CASES NOIRES

Lorsqu'un joueur tombe involontairement sur une **Case Noire**, il doit reculer de **trois cases**. S'il s'arrête sur une case "**Or**", il reçoit quand même un **Disque d'Or**. Cette règle s'applique également à la fonction "**Acteur**".

ACTEUR

Lorsqu'un joueur tombe sur la face "**Projecteur**" du dé, il devient **Acteur**. Il tire une carte **mais ne révèle ni le titre de la chanson, ni le nom de son interprète**. Par un **Mime**, il doit faire deviner le titre de la chanson aux autres joueurs en moins d'une minute.

PERSONNE NE PARIE

Le premier qui devine et l'Acteur gravissent deux cases de leur colonne Acteur.

Si personne ne devine, l'Acteur doit alors fredonner l'air. Dans ce cas, **le joueur qui devine le titre et l'Acteur n'avancent que d'une case.**

Si personne ne trouve, l'Acteur, et lui seul recule de **2 cases.**

GESTION DES DISQUES D'OR

Avant de lancer le dé, tout joueur a le droit de rendre un Disque d'Or pour monter d'une seule case dans la colonne de son choix. Ainsi, celui qui accède volontairement à une case noire ne recule pas de 3 cases.

LA FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui possède 10 Disques d'Or et qui réussit à poser ses 3 pions en haut de chaque colonne, est déclaré vainqueur.