

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# BARABISTOUILLE

## DÉLIRES À HAUT DÉBIT

### PRÉSENTATION

Les amis du Barabistouille se réunissent chaque soir, aiment refaire le monde autour d'un pot et se charrier sans réserve. Quand un sujet est lancé, chacun a sa brève de comptoir à partager. Ce jeu est l'occasion rêvée d'incarner un personnage et de dire tout haut ce que vous pensez tout bas sur un sujet imposé. Ça défoule drôlement ! À chacun son style, son histoire et sa façon de voir le monde... Le but est de rigoler dans la peau d'un autre : c'est un jeu d rôle auquel doivent participer minimum 3 joueurs.

### CONTENU

30 sous-bocks « PERSONNAGE » avec descriptif au verso - 30 sous-bocks « THÈMES » comprenant 4 thèmes - 20 sous-bocks « CHALLENGES » comprenant 4 challenges - 30 capsules - 1 sablier de 25 secondes - 10 porte-sous-bock.

### PRÉPARATION

Distribuez un sous-bock « PERSONNAGE » à chaque joueur qui le place dans son porte-sous-bock, face visible de tous. Distribuez trois capsules par joueur. Celles-ci sont utilisées pour voter et récompenser les meilleures improvisations. Distribuez un sous-bock « CHALLENGES » par joueur. Il comprend différents challenges qui seront imposés au cours du jeu. Donnez un sous-bock « THÈMES » au joueur dont le personnage est le plus âgé.

### PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Chaque joueur se présente à tour de rôle en lisant les traits de sa personnalité tels qu'ils sont décrits à l'arrière du sous-bock « PERSONNAGE ». Tout au long des trois tours de la partie, il s'inspirera des mots-clés, des traits de caractère et des caractéristiques du personnage qu'il incarne. On peut interpréter son rôle en transformant sa voix ou son attitude, selon sa créativité. On peut s'aider d'accessoires ou de maquillage pour prendre encore plus de plaisir à endosser une nouvelle personnalité.

### C'EST PARTI, ON COMMENCE !

Une partie comprend trois tours de débat par personne. Le premier tour se fait sans challenge et les deux suivants avec challenge. Le personnage le plus âgé selon son sous-bock « PERSONNAGE » choisit un sujet de discussion parmi les quatre se trouvant sur le sous-bock « THÈMES » reçu lors de la préparation. Par exemple : « Engueuler les cons : est-ce vraiment utile ? ». Le joueur qui se trouve à sa droite commence le débat. Il retourne le sablier et dispose de 25 secondes minimum pour improviser le point de vue de son personnage. Ne soyez pas bloqué par le sablier, votre débat peut déborder au-delà des 25 secondes. Quand il le souhaite, l'improvisateur passe le sablier au joueur de son choix qui va devoir rebondir sur ses propos, argumenter ou contre-argumenter tout en respectant le thème et en incarnant son propre personnage, comme dans une vraie discussion. Une fois que chaque joueur a pris la parole, on passe à l'évaluation (voir plus loin : « ET ON GAGNE QUOI ? »). On change de thème lorsque tout le monde a joué. Le dernier improvisateur pioche un nouveau sous-bock « THÈMES » et le deuxième tour se joue comme le premier, mais attention : il y a un challenge en plus.

## ET ON GAGNE QUOI ?

À la fin de chaque tour (même le premier), une fois que tout le monde a improvisé sur le même thème, chaque joueur donne une capsule à celui dont il a préféré l'improvisation. Tous les critères peuvent être retenus, sachant que seul compte votre propre coup de cœur : vous récompensez la personne qui vous a fait passer un bon moment en tant que spectateur.

## LA PARTIE « CHALLENGE », OU LE MOMENT LE PLUS DÉLIRANT !

Au deuxième tour, tous les joueurs imposent un « CHALLENGE » à leur voisin de droite en lui donnant leur sous-bock. ATTENTION : ne révélez pas la nature du challenge à voix haute ! Indiquez uniquement la lettre qui correspond au challenge choisi. Désormais, chaque joueur relevera son challenge durant son improvisation sur le nouveau thème. Comme pour le premier tour, on incarne son personnage lorsqu'on s'exprime sur le thème imposé, mais en plus, on tente de respecter le challenge reçu (exemple : « Parle en citant un maximum de capitales »). On passe ensuite au troisième et dernier tour, en suivant la même mécanique. ATTENTION : on donne un challenge différent au joueur à sa droite.

## LES TROIS RÈGLES POUR BIEN VOTER

1. Est-il resté dans son rôle ?
2. A-t-il respecté le thème ?
3. A-t-il bien réalisé son challenge ? (Dès le deuxième tour)

Après les trois tours, le gagnant sera celui qui aura comptabilisé le plus de capsules. Quand on lance une nouvelle partie, chaque joueur reçoit de nouveaux sous-bocks « PERSONNAGE » et « CHALLENGES », et un nouveau sous-bock « THÈMES » est pioché par le joueur dont le personnage est le plus âgé. Comme les clients du bar se connaissent, les joueurs peuvent faire référence à des propos tenus lors des débats précédents, et même lors de parties précédentes. Bref, on ne joue jamais deux parties identiques de Barabistouille !

## PETITE BRÈVE PERSONNELLE

Comme dans toute maison d'édition, il est de bon ton de remercier les collaborateurs. Chez Hibou, c'est une toute autre histoire. C'est avant tout une aventure familiale. Nous remercions Laureline, la cadette, pour son implication d'improvisatrice et sa très bonne suggestion de rajouter des challenges. Merci à Thomas et à sa compagne Clara d'avoir peaufiné les thèmes et le ton des personnages. Nous remercions notre ami Pierre Dalla Palma qui, bien qu'il ait failli rejoindre le Saint-Pierre de service, a jusqu'au bout illustré avec humour nos personnages. Nos remerciements vont aussi à nos correctrices amoureuses de la langue française : Clara Ni Ruairc, Véronique Jakont et Nathalie Bomboire.

Et puis, il y a les professionnels qui nous suivent et qui nous stimulent ! Merci à Philippe Leclercq, Antoine Van Vooren et François Romain pour leurs bons conseils et l'aimable participation de Docteur Mops. Sans oublier le partenariat avec la Ligue d'Impro Belge Professionnelle avec le soutien de Frédérique Dumont, Gudule et Patrick Ridremont. C'est avant tout une aventure humaine.

Merci à tous !

