

COMEDIA *Junior*

LE JEU QUI SE JOUE EN JOUANT

DEMANDEZ LE PROGRAMME !



S
**Schmidt
France**

LE JEU EN BREF

But du jeu : avoir le plus de succès possible auprès du public. Tout au long du jeu, ton succès personnel sera matérialisé par des "points d'applaudissements" ou applaudifrancs (APF).

Pour jouer, il suffit de jeter le dé, de déplacer son pion sur la piste et de tirer la carte correspondant à la couleur de la case sur laquelle on est arrivé.

Vert ? Choisis un mot et fais-le deviner aux autres joueurs en le mimant.

Jaune ? Dis un texte à haute voix.

Bleu ? Improvise un sketch d'après le thème indiqué sur la carte.

Rouge ? Choisis un partenaire et faites un sketch tous les deux.

Surprise ? C'est la surprise.

A chaque fois, tu récoltes les applaudifrancs (APF).

Garde-les bien au chaud dans ton enveloppe "cachet des comédiens"; à la fin du jeu, le plus riche en APF aura gagné la partie !

POUR DÉMARRER...



A combien peut-on jouer ?

Individuellement : de 4 à 7 joueurs.

En équipe : de 4 à 7 équipes de 2, 3 ou 4 joueurs, soit au maximum 28 joueurs (voir le chapitre "par équipe" p. 9).

Où peut-on jouer ?

Dans un salon, sur une terrasse, dans un jardin..., il suffit que tu puisses délimiter un espace qui figurera la scène.

Maintenant installez-vous...

par exemple en demi-cercle autour du plateau de jeu et face à la scène.

Chaque joueur reçoit :

un pion et une enveloppe de même couleur que le pion, contenant 100 APF.

ATTENTION ! Tous les applaudifrancs que tu vas recevoir dans le cours du jeu viennent de la banque, jamais de l'enveloppe des autres joueurs.

De la même manière, il y a quelques cas où tu devras rendre des APF : ces APF iront à la banque.

Il n'y a jamais échange d'applaudifrancs directement de joueur à joueur.

Chaque joueur jette le dé : celui qui obtient le chiffre le plus fort jouera en premier, puis on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.

... TOUR A TOUR, TU SERAS

ACTEUR A toi alors d'être le meilleur possible.

PUBLIC A toi alors de bien regarder, de bien écouter, pour chercher à deviner un mot, ou voter pour l'acteur quand il aura terminé.

Juste avant ton tour d'acteur, tu seras également

ADMINISTRATEUR C'est un membre du public qui joue comme les autres, mais qui, en plus, "organise" le jeu.

A toi alors de :

- surveiller le sablier (1 sablier = 30 secondes)
- arrêter les improvisations si elles sont trop longues
- faire voter les autres (toi aussi tu voteras avec eux)
- tenir la banque (distribuer et recevoir les APF)

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur n°1 lance le dé et place son pion sur la case correspondante.

Il tire la carte de la couleur de la case, et selon les cas :

- soit il mimera un mot (voir p. 5)
- soit il jouera un texte (voir p. 5)
- soit il fera une improvisation en solo (voir p. 6)
- soit il choisira un partenaire pour faire une improvisation à 2 (voir p. 6).



Sur les cases "SPÉCIAL" il aura le choix, avant de tirer la carte, entre ces quatre possibilités (mot, texte, impro solo ou à 2), et sur les cases "SURPRISE" ... voir p. 5.

Pour l'instant il est l'acteur et les autres joueurs sont le public. L'administrateur est le joueur n°2.

Une fois que le joueur n°1 a terminé, il touche (éventuellement) ses APF, et c'est au joueur n°2 de lancer le dé et d'être l'acteur.

Le joueur n°1 redevient membre du public, le joueur n°3 est administrateur... et on tourne ainsi jusqu'au spectacle final (voir p. 7)

REFUS

Dans tous les cas tu peux refuser d'effectuer une prestation, mais ton prestige personnel va s'en ressentir, tu dois rendre à la banque 30 APF.

Tire ensuite une autre carte et conforme-toi à ses indications.

Tu peux encore refuser : rends à la banque 30 APF supplémentaires et passe ton tour. Dans tous les cas tu n'as droit qu'à deux refus par tour.

LES CARTES "SURPRISE"

Chance ? Malchance ? Ou peut-être une épreuve surprise ? Il suffit de se conformer à ce qui est indiqué sur la carte.

Remarque : dans les cas où il est indiqué d'avancer de plusieurs cases, on avance simplement son pion sans faire ce qui est indiqué sur la case d'arrivée (mot, texte, impro solo ou à 2...).

On ne "fait la case" que quand c'est expressément indiqué sur la carte.

LES CARTES "TEXTE"

Tu as une minute au maximum (2 sabliers) pour bien lire le texte pour toi tout seul (c'est l'administrateur qui chronomètre avec le sablier).

Ensuite, tu lis le texte à haute voix, en essayant de le rendre le plus vivant possible.

Une fois que tu as fini, les autres joueurs votent à main levée pour savoir si tu vas toucher le maximum APF indiqué sur la carte (voir chapitre VOTÉ DU PUBLIC p. 8).

L'administrateur verse alors ton cachet - quel qu'il soit - dans ton enveloppe.

LES CARTES "MOTS", "IMPRO SOLO", "IMPRO A 2"

Prends une carte, et choisis la rubrique "MOTS" (vert), "IMPRO SOLO" (bleu), ou "IMPRO A 2" (rouge) selon que tu es sur une case verte, bleue ou rouge.

M O T

Choisis un des deux mots figurant sur la carte, va sur scène, et hop ! Plus un mot, ça commence : tu as une minute (2 sabliers) pour faire deviner ce mot au public **sans parler** et sans faire de **bruitage**.

Si tu réussis, l'administrateur te verse le cachet indiqué sur la carte, et dans tout les cas, celui qui a deviné touche 10 APF.

Si plusieurs joueurs devinent simultanément : 10 APF pour chacun.

Si personne ne trouve, personne ne touche de cachet et on passe au joueur suivant.



IMPRO SOLO

Lis à haute voix le thème de ton improvisation.

PRÉPARATION

Tu as maintenant une minute (2 sabliers) pour te préparer : imagine une histoire, mets-toi dans la peau du personnage, éventuellement prévois des éléments de costumes, d'accessoires... Si cela peut t'aider, fais cette préparation dans une pièce voisine. Une fois le temps écoulé, va sur scène et c'est parti !

DURÉE DE L'IMPROVISATION

Pour avoir le droit de toucher ton cachet, ton impro doit durer au minimum 30 secondes (1 sablier). Jusqu'à deux minutes, c'est toi qui décides de la fin de ton impro, au-delà l'administrateur pourra t'arrêter quand il le jugera bon.

Remarque : les improvisations, ça n'est pas du mime, sauf si c'est expressément indiqué sur la carte. On a donc le droit de parler !

A la fin de ton "one (wo) man show", les autres joueurs votent à main levée pour savoir si tu vas toucher le maximum APF indiqué sur la carte (voir chapitre VOTE DU PUBLIC p.8). L'administrateur verse alors ton cachet dans ton enveloppe.

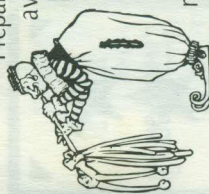
Lis à haute voix le thème de ton improvisation. Puis choisis ton partenaire.

IMPRO A 2

Prépare maintenant ton impro avec ton partenaire dans les mêmes conditions que pour une impro solo, et allez-y ! Les règles de durée sont les mêmes.

Lorsque vous avez terminé, les autres joueurs votent **deux fois** : une fois pour toi, une fois pour ton partenaire (voir p.8).

L'administrateur verse alors les cachets dans chaque enveloppe.



SPECTACLE FINAL

Le premier joueur qui arrive sur la case "spectacle" (il n'est pas nécessaire que le dé indique le chiffre juste) reçoit une ovation du public : il touche 30 APF.

Il doit attendre la fin du tour pour faire son spectacle. Le tour continue, ce sera le dernier. Si d'autres joueurs parviennent à cette même case "spectacle", ils touchent aussi 30 APF et doivent attendre également. Les autres effectuent normalement leur prestation, en fonction des cases où ils arrivent.

Que le spectacle commence !

Pour terminer ce dernier tour, le ou les joueurs qui ont atteint la case "spectacle" vont maintenant pouvoir organiser leur spectacle : une improvisation à 3 ou 4 personnes.



Le premier de ces joueurs tire une carte "spectacle" et la lit à haute voix. Puis il choisit ses partenaires : voir encadré ci-dessous.

Prépare maintenant ton spectacle avec tes partenaires, vous avez deux minutes, et c'est parti !

Les règles de durée sont les mêmes que pour une impro solo.

A la fin de votre spectacle, le public vote **une seule fois** : un vote global pour l'ensemble du spectacle.

L'administrateur verse ensuite les cachets dans chaque enveloppe (chaque participant touchera donc le même cachet), puis c'est au tour du deuxième joueur, s'il y en a un, de tirer une carte "spectacle" et de renouveler l'opération, etc...

CHOIX DES PARTENAIRES

L'acteur choisit 2 ou 3 partenaires selon qu'il décide de faire une impro à 3 ou 4 personnages. Si vous êtes 4 joueurs, vous ne faites que des impro à 3.

Si l'administrateur fait partie du spectacle, il choisit son remplaçant pour la durée de sa prestation.



VOTE DU PUBLIC

Comme dans la vie, au théâtre ou au cinéma, c'est le public qui décide s'il apprécie ou non tel ou tel comédien (ou comédienne).

Le cachet figure sur chaque carte, selon la difficulté des épreuves, sous la forme d'une fourchette :

minimum APF - maximum APF

Il va donc falloir voter, pour savoir si l'acteur va pouvoir toucher le maximum APF. C'est l'administrateur qui donne le signal. Il prononce donc la phrase fatidique :

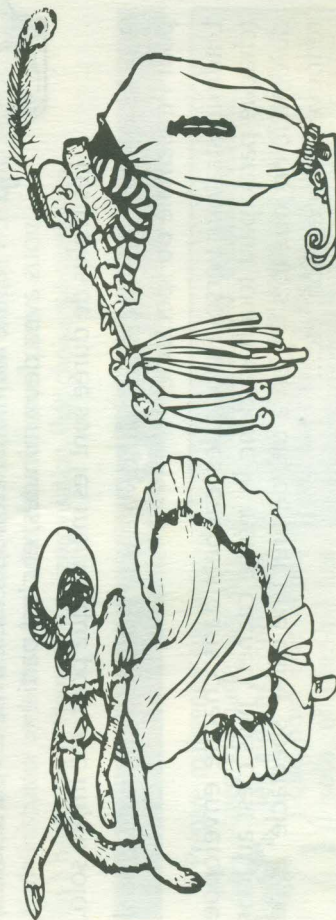
"Qui est pour le maximum ? 1 - 2 - 3"

... et à 3, tous ceux (et celles) qui sont pour lèvent la main.

Si une majorité est pour, l'acteur touche le maximum APF indiqué sur la carte.

Si la minorité seulement est pour, il touche le minimum APF également indiqué sur la carte.

S'il y a égalité, il touche un cachet moyen : par exemple, pour **MIN. 20 APF - MAX. 40 APF**, le cachet moyen est 30 APF.



FIN DU JEU

A la fin de tous les spectacles finals, on compte le contenu de chaque enveloppe.

Le joueur qui a gagné le plus d'APPLAUDIFRANCS est celui qui a réalisé le meilleur cocktail chance, talent, travail :

IL A GAGNÉ L'AVEVENTURE !

COMÉDIA JUNIOR PAR ÉQUIPES

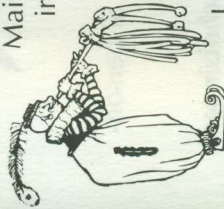
4 à 7 équipes (de 2, 3 ou 4 joueurs) peuvent jouer à Comedia Junior.

Les joueurs doivent se répartir en équipes à peu près égales, mais il n'est pas gênant que le nombre de joueurs soit différent d'une équipe à l'autre (il peut même y avoir des équipes de deux et des joueurs individuels).

La plupart des règles du jeu de Comédia Junior en individuel restent valables à quelques variantes près.

BUT DU JEU, PRÉLIMINAIRES

Maintenant, on récompense des équipes : tous les APF attribués iront dans l'enveloppe de l'équipe. Le but du jeu est donc de faire triompher son équipe.



Au début du jeu, chaque équipe reçoit un pion et une enveloppe de la même couleur, contenant 100 APF.

L'ordre de passage des équipes est tiré au sort, en jetant le dé.

DÉROULEMENT DU JEU

Un des joueurs de l'équipe n°1 lance le dé et place son pion sur la case correspondante. "Mot"? "Texte"? "Impro solo"? "Impro à 2"? "Surprise"? Il se jette à l'eau !

L'administrateur est un des joueurs de l'équipe n°2.

Dès que l'acteur a terminé, l'équipe n°1 touche (éventuellement) ses APF et un des joueurs de l'équipe n°2 lance le dé, un des membres de l'équipe n°3 devenant administrateur etc....

N.B. : il peut arriver qu'il y ait un joueur extérieur à la partie qui joue le rôle d'**administrateur permanent**.



REFUS

Tu peux toujours refuser de jouer, mais si personne dans ton équipe ne veut te remplacer, l'équipe doit rendre à la banque 30 APF et passer son tour.

LES CARTES



"MOT" N'importe quel spectateur peut deviner le mot, qu'il fasse ou non partie de l'équipe de l'acteur. Une équipe peut donc recevoir les deux cachets.

"IMPRO A 2" L'acteur doit toujours choisir son partenaire dans une autre équipe que la sienne. Si le partenaire choisi refuse et que personne dans son équipe ne veut le remplacer, l'équipe rendra à la banque 30 APF.



L'acteur doit choisir alors un autre joueur dans une autre équipe etc... Si personne ne l'a accepté, il doit passer son tour.



"SPECTACLE" L'acteur doit toujours choisir ses partenaires dans d'autres équipes que la sienne et un seul partenaire par équipe.

LE VOTE DU PUBLIC : QUI VOTE ?

Tous les spectateurs peuvent voter sauf les membres de l'équipe de l'acteur et les membres de l'équipe du ou des partenaires éventuels.



COMÉDIA JUNIOR AVEC UN ANIMATEUR

Pourquoi ne pas jouer à Comédia Junior à la maison avec ses parents, ou en classe avec le maître, la maîtresse, le professeur... ?

L'animateur participe au jeu ou reste en dehors, comme il le souhaite, et c'est lui qui prend en charge les rôles de :

administrateur,
il "gère" le jeu (voir p. 3)

juger,
il attribue les notes après les textes et les improvisations.

