

*Le jeu musical à jouer en Tutti*

## *Règles du jeu*

Contient 108 cartes réparties de la façon suivante:

- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
- 19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
- 8 cartes *inversion*
- 8 cartes *Passe ton tour*
- 4 cartes *Joker*
- 4 cartes *chorus*
- 4 cartes *super chorus*
- 2 cartes *défi tutti*
- 2 cartes *switch*

### **But du jeu**

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

## Préparation

1. Attribuer à chaque chiffre un chant travaillé en classe.
2. Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro)
3. Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur
4. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la pioche

Pour jouer

Le joueur placé à gauche du donneur commence.

Chaque joueur qui pose sa carte doit exécuter une activité musicale en solo conformément au code couleur:

- BLEU: Siffler/Fredonner un couplet ou le refrain de la chanson
- VERT: Chanter un couplet ou le refrain de la chanson
- JAUNE: Parlé/rythmé d'un couplet ou du refrain
- ROUGE: Frapper en percussions corporelles le rythme d'un extrait du chant

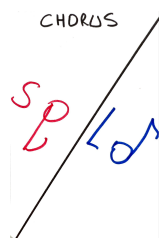
Chaque chiffre correspond au titre d'une chanson préalablement définie en début de partie. Selon le nombre de chansons retenues, enlever les cartes inutiles.

- Chanson 1: .....
- Chanson 2: .....
- Chanson 3: .....
- Chanson 4: .....
- Chanson 5:.....
- Chanson 6: .....
- Chanson 7: .....
- Chanson 8: .....
- Chanson 9: .....

Si le joueur ne réussit pas son action, il récupère la carte posée et en pioche une supplémentaire

Si le joueur réussit son action, c'est au tour du joueur suivant de recouvrir la carte visible du talon par une carte de même couleur ou portant le même chiffre. Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il pioche une carte. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser dans la foulée. Sinon il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

## Fonction des cartes Spéciales

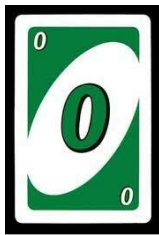


*Chorus:* (à jouer quand on veut) Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit exécuter les deux activités musicales indiquées sur une chanson imposée par celui qui a déposé la carte. Si l'action est réussie le lanceur de défi prend deux cartes, sinon le défié en pioche deux. Si cette carte est déposée en début de jeu, la même règle s'applique.



s'applique.

*Super Chorus:* (à jouer quand on veut) Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit exécuter les 4 activités musicales sur au moins deux parties différentes d'une chanson imposée par celui qui a déposé la carte. Le nombre d'actions déterminent le nombre de carte à piocher pour le lanceur de défi et le défié (ex: le défié réussit trois actions: il pioche une carte pour l'action échouée et le lanceur de défi en pioche trois) Si cette carte est déposée en début de jeu, la même règle



Carte "zéro", le joueur la dépose sans interpréter de chant



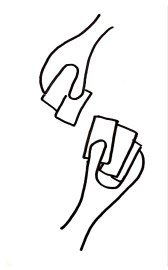
Changement de sens: inversion du sens de jeu, en donnant une carte chant de son choix au joueur voisin, ce dernier doit effectuer l'action musicale correspondant à la couleur, sur la chanson correspondant au chiffre



Passe ton tour: Le joueur suivant passe son tour



Carte JOKER: Le joueur choisit son activité sur la chanson de son choix



Carte "switch": Echanger son jeu avec un joueur de son choix



Le joueur qui pose cette carte choisit la chanson que tous les joueurs sans exception et à tour de rôle vont reconstituer partiellement en se répartissant les quatre activités musicales. Si le groupe estime que la mission a été remplie, chaque joueur se défait d'une de ses cartes. Celui qui pose la carte commence le tour et lance la chanson.

Si un joueur possède une carte identique (autre que les cartes spéciales), il peut la poser même si ce n'est pas son tour et doit interpréter l'action correspondant à la couleur de concert avec le joueur qui a déposé la première carte.

### Fin de manche

Lorsqu'un joueur pose son avant dernière carte il doit immédiatement crier "Solo" pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a pas plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

### Erreur de jeu

Le joueur pioche 2 cartes

### Fin du jeu

Le joueur qui se débarrasse de ses 7 cartes en premier a gagné