

Règles du jeu - Improvison

But du jeu

Improvison est un jeu collaboratif qui se joue à 2 joueurs. À chaque tour, les joueurs s'échangent les rôles *d'improvisateur* et de *devineur*. L'*improvisateur* choisit des cartes « thèmes » et « contraintes » qu'il devra faire deviner au *devineur* grâce à une improvisation musicale. Le but du jeu est de deviner collectivement un nombre prédéterminé de cartes « thème » et « contraintes » avant que le minuteur arrive à 00:00.

Vous pouvez aussi jouer en mode infini pour enlever la contrainte de temps.

Il y a 2 types de cartes :

Cartes thèmes : Images servant d'inspiration à l'ensemble de l'improvisation. À chaque tour, l'*improvisateur* choisit 1 ou 2 thèmes, qu'il doit faire deviner à l'autre joueur (le *devineur*).

Cartes contraintes : Concept musical à intégrer à l'improvisation **en plus du ou des thèmes**.

La complexité des cartes contrainte évolue selon le niveau de difficulté choisi. À chaque tour, l'*improvisateur* choisit entre 0 et 2 contraintes, qu'il doit faire deviner au *devineur*.

Notes

Les cartes contraintes sont cumulatives de niveau en niveau, donc celles du niveau débutant seront aussi présentes au niveau intermédiaire.

Les cartes ajoutées au niveau expert représentent des styles ou des instruments de musique.

Pour les utiliser, vous devez jouer votre improvisation « dans le style de ____ » (par exemple dans le style rock ou dans le style d'une contrebasse). Vous pouvez visionner les cartes contraintes ajoutées à chaque niveau en sélectionnant le bouton à côté du niveau voulu [bientôt disponible].

Avant de commencer

Choisissez les paramètres de jeu :

1. Le niveau correspond à la difficulté des cartes contraintes.

Choisissez « Explorateur » pour jouer seulement avec les cartes thèmes.

2. Choisissez le temps du minuteur pour faire une partie d'une durée maximale de 5, 10 ou 15 minutes.

Vous pouvez aussi choisir le mode infini pour jouer sans contrainte de temps.

3. Le nombre de cartes à deviner par défaut s'affichera en choisissant le temps du minuteur, mais vous pouvez retirer ou ajouter des cartes pour respectivement diminuer ou augmenter la difficulté de la partie à l'aide des boutons « - » et « + ».

Dans le mode infini, les cartes vont s'accumuler jusqu'à ce que vous décidiez de quitter la partie.

4. Choisissez si vous voulez utiliser la roulette des catégories ou non. Dans l'affirmative, l'improvisateur devra improviser dans l'une des quatre catégories suivantes, en plus de respecter les cartes thèmes et contraintes choisies :

Solo = Improvisez seul.

Q&R = Improvisez en alternance de « Questions et réponses » avec l'autre joueur.

L'improvisateur joue un court passage, puis le devineur répond en improvisant.

L'échange musical se poursuit jusqu'à ce que le devineur soumette ses choix de cartes.

Vocal = Intégrez votre voix dans l'improvisation. Vous pouvez alors jouer ou non de votre instrument.

Non-conventionnel = Utilisez votre instrument de façon non conventionnelle, en changeant la manière de le tenir ou d'en jouer.

5. Cliquez sur « Départ » pour commencer la partie !

Pendant la partie

1. L'*improvisateur* choisit en secret la combinaison de cartes qu'il tentera de faire deviner au *devineur* lors de son improvisation en cliquant sur les cartes (1-2 thèmes et 0-2 contraintes), puis il clique sur « Prêt ! ».

Si la roulette des catégories est activée, c'est à ce moment que la catégorie sera choisie aléatoirement.

2. Le *devineur* doit tenter d'identifier la combinaison de cartes choisie par l'*improvisateur* en cliquant sur les cartes qui, selon lui, représentent le mieux l'improvisation jouée. Il clique sur « Prêt ! » pour soumettre ses choix.

3. Les rôles sont inversés, et le jeu se poursuit jusqu'à ce que le nombre de cartes prédéterminé soit deviné ou que le minuteur tombe à zéro. Dans le cas d'une partie en mode infini, cliquez sur « quitter la partie » pour afficher la page de fin.

Note : Si vous battez constamment le minuteur, augmentez le défi lors de votre prochaine partie : passez au niveau suivant, augmentez le nombre de cartes à deviner ou diminuez le temps alloué pour les deviner !

Après la partie

Si vous le souhaitez, vous pouvez consulter le bilan de la partie en cliquant sur le bouton « Bilan » dans la page de fin de partie. Vous y trouverez toutes les cartes choisies par les joueurs pour chaque tour. Pour les enseignants, il s'agit d'un bel outil pour discuter avec votre élève des différentes improvisations que vous avez réalisées.

Si vous avez des questions, suggestions, commentaires, ou si vous rencontrez un problème, n'hésitez pas à communiquer avec le professeur responsable du projet, Jean-Philippe

Després à l'adresse suivante :

jean-philippe.despres@mus.ulaval.ca

Improvissez !