

1

Bienvenue dans ***For The Band*** !

Dans ce jeu, notre but est de raconter les aventures d'un groupe de personnages qui accompagnent des musiciens à la rencontre de leur public.

Les cartes nous aident à imaginer le quotidien de notre communauté itinérante, les anecdotes qui nous lient les uns aux autres, ainsi qu'au groupe que nous accompagnons depuis si longtemps.

Le jeu se déroule de la manière suivante : en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, nous piochons à tour de rôle une carte et en lisons le texte à voix haute. Nous en suivons les instructions, puis nous la défaussons.

Nous commençons par les cartes *Instructions* qui expliquent comment jouer.

Retournez cette carte.



(suite)

*Cela fait dix ans, vingt ans peut-être,
que nous partons régulièrement
en tournée avec le même groupe.*

*Nous sommes des roadies,
des membres du staff, de la boîte
de prod ou de l'entourage proche
des musiciens.*

*Au fil des années, nous avons établi
des liens d'affection et de défiance
avec nos compagnons de route
qui sont autant de beaux souvenirs
que de rancœurs amères.*

*Cette nouvelle tournée n'a rien de
classique. Il se dit qu'elle sera unique,
fantasque, extraordinaire. Les fans
se sont rués sur les guichets.*

*Quant à nous, nous sommes
plus que jamais sur la brèche.*

Mise en place

Séparez les différentes cartes par type, en vous fiant à leur dos.



1 carte
Tour de jeu



6 cartes
Instructions
numérotées



14 cartes
Roadie



1 carte X



44 cartes
Question



8 cartes
Style musical



1 carte *Le Groupe
va se séparer*



1 carte bonus pour
le jeu *Pour la reine*

THE BAND

COMMENÇONS PAR CRÉER LE GROUPE
DE MUSIQUE QUE NOUS ACCOMPAGNONS,
LE FAMEUX BAND. NOUS POUVONS NOUS INSPIRER
DES CONCERTS AUXQUELS NOUS AVONS ASSISTÉ
OU DONT NOUS AVONS VU DES IMAGES
DANS LES MÉDIAS.

CHOISSONS UN **STYLE MUSICAL** PARMI CEUX
PROPOSÉS SUR LES CARTES DU MÊME NOM,
OU INVENTONS-EN UN.

CHOISSONS UN NOM POUR NOTRE BAND.
LE BAND EST COMPOSÉ DE 3 MEMBRES POUR
UNE PARTIE COMPRENANT DE 2 À 4 JOUEURS,
DE 4 MEMBRES POUR UNE PARTIE
DE 5 OU 6 JOUEURS.

ATTRIBUONS COLLÉGIALEMENT À CHAQUE
MEMBRE DU BAND UNE IDENTITÉ DE GENRE
ET UN PRÉNOM OU UN SURNOM. RÉPARTISSONS
LA VOIX ET LES INSTRUMENTS ENTRE
CHAQUE MEMBRE DE CE BAND.

MISE EN PLACE

FRONT ARTIST & LEADER

RÉPONDONS AUX QUESTIONS SUIVANTES.

- QUI EST À LA TÊTE DU BAND ?**
- EST-CE ELLE QUI ASSURE LE SHOW SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE ?**
- SI NON, QUI ASSURE LE SHOW SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE (LE FRONT MAN OU LA FRONT WOMAN) ?**

MISE EN PLACE

CHACUN DE NOUS CHOISIT ENSUITE UNE CARTE ROADIE OU EN INVENTE UN DE TOUTES PIÈCES.

ATTRIBUONS ENFIN À UNE IDENTITÉ DE GENRE ET UN PRÉNOM, VOIRE UN SURNOM, À NOTRE ROADIE.

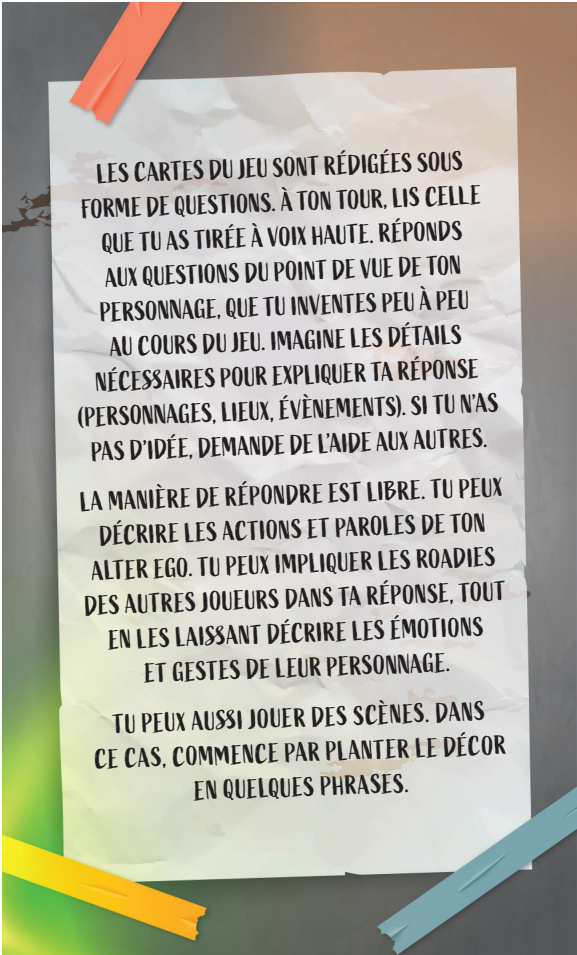
ISOLONS LA CARTE « LE GROUPE VA SE SÉPARER. L'EN EMPÊCHES-TU ? »



MÉLANGEONS LES CARTES QUESTION, PUIS DISPOSONS-LES EN PILE FACE CACHÉE AU CENTRE DE LA TABLE.

GLISSONS LA CARTE PRÉCÉDENTE AU TIERS DU PAQUET POUR UNE PARTIE D'AU MINIMUM UNE HEURE, ENTRE LE MILIEU ET LA FIN DU PAQUET POUR UNE PARTIE DE 2 HEURES OU PLUS.

NOUS SOMMES MAINTENANT PRÊTS À PARTIR EN TOURNÉE !



LES CARTES DU JEU SONT RÉDIGÉES SOUS
FORME DE QUESTIONS. À TON TOUR, LIS CELLE
QUE TU AS TIRÉE À VOIX HAUTE. RÉPONDS
AUX QUESTIONS DU POINT DE VUE DE TON
PERSONNAGE, QUE TU INVENTES PEU À PEU
AU COURS DU JEU. IMAGINE LES DÉTAILS
NÉCESSAIRES POUR EXPLIQUER TA RÉPONSE
(PERSONNAGES, LIEUX, ÉVÈNEMENTS). SI TU N'AS
PAS D'IDÉE, DEMANDE DE L'AIDE AUX AUTRES.

LA MANIÈRE DE RÉPONDRE EST LIBRE. TU PEUX
DÉCRIRE LES ACTIONS ET PAROLES DE TON
ALTER EGO. TU PEUX IMPLIQUER LES ROADIES
DES AUTRES JOUEURS DANS TA RÉPONSE, TOUT
EN LES LAISSANT DÉCRIRE LES ÉMOTIONS
ET GESTES DE LEUR PERSONNAGE.

TU PEUX AUSSI JOUER DES SCÈNES. DANS
CE CAS, COMMENCE PAR PLANTER LE DÉCOR
EN QUELQUES PHRASES.



Retournons et plaçons cette carte, nommée **Carte X**, au milieu de la table.

Si une carte, une question ou une réponse te pose un problème, quelle qu'en soit la raison, touche la **Carte X** pour retirer cet élément du jeu.

Si une carte jouée par une personne est ainsi retirée, elle en tire une nouvelle depuis le même paquet.

Défausser une carte qui ne t'inspire pas pour en piocher une autre fait partie du jeu. Au lieu de la défausser, tu peux la donner à la personne de ton choix. Quand ce sera à son tour, elle décidera d'y répondre ou de la défausser et d'en piocher une autre.





Résumé d'un tour de jeu

1. À ton tour, tire une carte Question.
2. Lis-la à voix haute, puis réponds en inventant les détails de ton choix.
Tisse des liens entre les personnages, joue des scènes si tu le souhaites.
3. Si la carte ne te plaît pas, défausse-la ou donne-la à la personne de ton choix (qui pourra la jouer à son tour au lieu de piocher), et pioche une nouvelle carte.
4. Après avoir répondu, demande aux autres de te poser des questions pour enrichir l'histoire. Ton tour prend fin quand il n'y a plus de question.
5. Si tu pioches la carte « *Le Groupe va se séparer. L'en empêches-tu ?* », suis ses instructions.

(Variante *Jouer en solitaire* au dos)

Jouer en solitaire

Prenez de quoi noter les détails caractérisant le band. Choisissez votre Roadie ou déterminez-le au hasard en tirant une de ces cartes.

Quand vous tirez 1 carte Question, décidez si elle est pour votre Roadie ou pour un autre après en avoir pris connaissance. Si elle n'est pas pour votre Roadie initial, tirez une carte Roadie pour déterminer pour quel nouveau personnage vous répondrez.

Quel que soit votre choix, écrivez votre histoire dans le(s) style(s) de votre choix (journal intime, correspondances, roman choral, etc.) Progressez dans la partie de sorte que chaque protagoniste ait répondu à au moins 2 cartes Question.

(Résumé du tour de jeu au dos)