

Talent Show™



Thierry Denoual

Game contents

- + 1 board for drawing or writing
- + 1 dry-erase pen
- + 6 dice:
 - 4 Letter dice in different colors
 - 1 Color dice
 - 1 Challenge dice:
- > 3 Drawing sides
- > 2 Miming / Singing sides
- > 1 "keywords" side
- + 50 Point tokens (42 green tokens worth 1 point and 16 yellow tokens worth 5 points)
- + 6 Round counters
- + 1 Sand timer (45 seconds)

Introduction

Ladies and gentlemen, it's time to begin the Fabulous Talent Show.

In this game you will roll the 6 dice and then have **45 seconds** to come up with a word for the other players to guess using the letters you rolled. Depending on the challenge, you will need to either draw, mime, sing, or write so your teammates can guess your word. It's up to you to show off your talents!

Object of the Game

Play cooperatively against the game or competitively with each player for themselves to see who is the most talented of the show!

Setup

- Make a pile of round counters in the center of the table, based on the number of players.
 - **1 or 2 players:** Make a pile with all 6 round counters.
 - **3 or 4 players:** Make a pile with counters 1 to 4.
 - **5 or 6 players:** Make a pile with counters 1 to 3.
 - **7 to 10 players:** Make a pile with counters 1 and 2.

Place any unused counters back in the box.

- Place the 6 dice, the board, the pen, and the point tokens in the center of the table.

How to Play

There are two possible game modes: cooperative and competitive.

- In the cooperative game mode, all players score points together against the game.
- In the competitive mode, only the person who came up with the word and the person who guessed it will score points.

The active player takes on the role of **"the Performer"** and the other players will play as **"the Audience Members"**.

Cooperative Mode

The youngest player begins the game as the first Performer, and this role will pass in a clockwise direction at the end of each turn.

On their turn, the Performer rolls all 6 dice. As soon as the dice touch the table, one of the Audience Members starts the 45 second timer.

During their 45 seconds, the Performer must:

- + Come up with a word using the letters on the 4 Letter Dice.
- + Put on a show to try to get the Audience Members to figure out the word.

★ Come up with a mystery word:

Your mystery word should start with one of the 3 letters allowed by the dice rolled. The letters which are allowed are those shown on the Letter dice EXCEPT for the letter that matches the Color dice. The letter that matches the Color dice cannot be used as the first letter of your mystery word.

In addition to the first letter, you must try to use as many letters from the other Letter dice as possible to spell your mystery word.

Please Note:

- Permitted words are only those words found in a dictionary. Plural nouns are not allowed.
- The letter that cannot be used to start the word can be used elsewhere in the word.
- If the letter that cannot be used to start the word is the same letter as the letter on a different dice, then it can be used as the first letter.



Example: The Performer has rolled the dice shown. The Color dice has landed on dark blue, so normally the letter "N" could not be used as the first letter of the word. However, the turquoise dice also shows an "N". So in this case, the Performer can still use the letter N as the letter that starts the word because of the turquoise dice.

★ Put on a show:

Based on the symbol illustrated on the Challenge dice, the Performer must get the Audience Members to guess their mystery word based on the following limitations:

Drawing Challenge
The Performer must draw on the board to help the Audience Members guess their mystery word. The Performer cannot write letters or numbers.

Miming / Singing Challenge
The Performer must mime their mystery word OR make up a song, on a well-known tune, to help the Audience guess their word (Choose one). If they sing, the Performer cannot use words that contain the same root as their mystery word.

Keyword Challenge
The Performer must write exactly two words on the board to help the Audience guess their word. Words that contain the same root as their mystery word are not permitted.

Example: The Performer wants the Audience to guess the word "Flower". They cannot write the word "Florist" or "Flowering".

The Performer cannot write the word they want the Audience Members to guess. Once they have been written on the board, the Performer reads the two words out loud. Once a word has been written, the Performer cannot replace it with another.

During this time, all the Audience Members must try to guess the Performer's mystery word. Audience Members can make as many guesses as they like until the show is over. Out of respect for the Performer, the Audience Members should give a little time to the Performer to show their talent before they begin guessing the mystery word!

★ End of the show:

The show ends when **the Performer's word has been guessed** or **once the sand timer runs out**.

If the word has been correctly guessed by an Audience Member, points are received based on the number of Letter dice used in the word:

Number of Letter dice used	Number of points received by the players	Number of points received by <u>the game</u>
Failed (if the Performer failed to come up with a word or if nobody in the audience founds the word)		

Note 1: Start two piles of points, one for the players, one for the game.

Note 2: You can swap 5 green point tokens for 1 yellow point token at any time to make scoring easier.

End of a Round

At the end of each round, after each player has been the Performer once, return the top round counter of the pile back to the box.

End of the Game

The game ends when there are no more round counters in the pile.

- If the players have received more points than the game, they win! The more points the players receive, the more proud they should feel about themselves!

	1 to 5 points more than the game	Things are getting heated! Your spotlight was almost stolen!
	6 to 10 points more than the game	That was a very promising show!
	More than 10 points more than the game	Your show was a real hit! Fame and international recognition await you!

- If the players do not receive more points than the game, then they all lose. You can always do better next time... but for now, the show has not revealed any new great talents!

Competitive Mode (minimum 3 players)

In this variation the game is played in the same way as in cooperative mode, except that after the Performer puts on the show, only two players can receive points: the Performer and the Audience Member who guesses correctly. They each receive as many points as the number of Letter dice used in the word (1 to 4 points each).

At the end of the game, the player who received the most points is the winner! In case of a tie, roll the Letter and Color dice one last time. The tied players must then each try to come up with a word using all 4 of the letters shown on the dice (and not starting with the letter matching the Color dice). The first player to succeed is the winner!

Talent Show™



Matériel de jeu

- + 1 plateau pour dessiner ou écrire
- + 1 feutre effaçable
- + 6 dés :
- 4 dés Lettres de couleurs différentes
- 1 dé Couleur
- 1 dé Défi :
- > 3 faces Dessin
- > 2 faces Mime et Chant
- > 1 face « 2 mots-clés »
- + 50 jetons Applaudissements (42 verts équivalents à 1 applaudissement chacun et 16 jaunes équivalents à 5 applaudissements chacun)
- + 6 jetons Compte tour
- + 1 sablier de 45 secondes



Introduction

Mesdames et Messieurs vous allez participer au Fabuleux Talent Show.

Dans ce jeu, vous aurez **45 secondes** pour trouver un mot et le faire deviner aux autres joueurs en dessinant, mimant, chantant ou en donnant des mots-clés. Une fois lancés, les 6 dés vous donneront des contraintes à respecter. À vous de jouer et que tous vos talents s'expriment !

But du jeu

Faire deviner des mots à toute l'équipe et remporter plus d'applaudissements que le jeu à la fin du show.

Mise en Place

En fonction du nombre de joueurs, constituez une pile Compte tour avec les jetons numéro de tour au centre de la table. Cette pile est placée face numéro visible et est classée avec le plus grand chiffre en bas et le 1 tout en haut de la pile. :

- À **2 joueurs** : Prenez les 6 jetons Compte tour.
- De **3 à 4 joueurs** : Prenez les jetons Compte tour de 1 à 4.
- De **5 à 6 joueurs** : Prenez les jetons Compte tour de 1 à 3.
- De **7 à 10 joueurs** : Prenez les jetons Compte tour 1 et 2.

Les jetons Compte tour non utilisés retournent dans la boîte.

Placez les 6 dés, le feutre, le plateau réinscriptible et les jetons Applaudissements au centre de la table.

Déroulement du jeu

Deux modes de jeu sont possibles : le mode coopératif et le mode compétitif. Dans le mode coopératif, tout le monde joue ensemble contre le jeu. Dans le mode compétitif, seul celui qui fait deviner et celui qui devine le bon mot recevront des applaudissements.

Le joueur dont c'est le tour de lancer les dés est nommé « **l'artiste** » et les autres joueurs sont les « **spectateurs** ».

Mode Coopératif

Le joueur qui a proposé de jouer à Talent Show est le premier artiste à se lancer puis le jeu continue ensuite en sens horaire.

À son tour, l'artiste lance les 6 dés. Dès que les dés touchent la table, un spectateur retourne le sablier de 45 secondes.

Dans ce délai de 45 secondes, l'artiste doit :

- Trouver un mot correspondant à la consigne des dés.
- Faire le show pour que les spectateurs devinent ce mot.

★ Trouver un mot mystère :

Votre mot mystère doit avoir pour initiale une des 3 lettres autorisées par les dés. Les lettres autorisées sont celles obtenues par le tirage des dés Lettres. Cependant, le dé Couleur vous indique un dé dont vous ne devez pas utiliser la lettre en initiale de votre mot mystère.

En plus de la première lettre, vous devrez utiliser le maximum de dés Lettres pour constituer le mot mystère.

Important :

- Les mots autorisés sont tous ceux qui se trouvent dans le dictionnaire. Les verbes ne peuvent pas être conjugués, les pluriels sont également interdits.
- Le dé Lettres représentant la lettre interdite en initiale peut parfaitement être utilisé à n'importe quel autre endroit dans votre mot mystère.
- Si la lettre interdite en initiale apparaît également sur un ou plusieurs autres dés, alors elle devient utilisable comme initiale de votre mot mystère.



Exemple : L'artiste obtient le lancer de dés suivant. Le dé Couleur est tombé sur la face bleu marine. C'est donc l'initiale « N » du dé bleu marine qui est interdite pour ce mot. Malgré cela, le dé Lettre turquoise présente aussi un « N ». Dans ce cas, l'artiste peut quand même utiliser la lettre N comme initiale grâce au dé turquoise.

★ Faire le show :

En fonction du résultat du dé Défi, l'artiste va devoir faire deviner son mot mystère aux spectateurs en respectant l'indication du symbole :



Défi Dessin

L'artiste dessine ce qu'il veut sur le plateau pour faire deviner son mot mystère, il ne doit pas écrire de lettre ni de chiffre.



Défi Mime / Chant

L'artiste doit mimer ou chanter, sur un air connu, la phrase de son choix pour faire deviner son mot mystère. Dans le cas du chant, il est interdit d'utiliser des mots de la même famille que le mot mystère dans la chanson.



Défi Mots-clés

L'artiste doit écrire sur le plateau seulement deux mots pour faire deviner son mot mystère. Les mots de la même famille que le mot mystère ne sont pas autorisés.

» Exemple : l'artiste veut faire deviner le mot "Fleur" il ne peut donc pas écrire l'indice "euriste" ni "oraison". Bien entendu, il est interdit d'écrire le mot que l'on souhaite faire deviner. Les deux mots écrits peuvent être dits à l'oral par l'artiste une fois qu'ils sont écrits sur le plateau. Une fois un mot écrit, il ne peut plus être remplacé par un autre pendant le tour de l'artiste.

Pendant ce temps, tous les spectateurs tentent de deviner le mot mystère auquel pense l'artiste. Les spectateurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent jusqu'à ce que le show prenne fin. Par respect pour l'artiste, les spectateurs doivent attendre que ce dernier commence son show avant d'essayer de deviner le mot mystère !

★ Fin du show :

Le show prend fin **quand le mot mystère de l'artiste a été deviné ou dès que le sablier s'est écoulé**.

Si le mot mystère a été correctement deviné par un spectateur, des applaudissements sont reçus, par les joueurs ou par le jeu, en fonction du nombre de dés Lettres utilisés dans le mot.

Nombre de dés Lettres utilisés	Nombre d'applaudissements reçus par les joueurs	Nombre d'applaudissements reçus par le jeu
Échec (Si l'artiste n'a pas trouvé de mot à faire deviner ou si ce dernier n'a pas été trouvé par les spectateurs)		

Note 1 : Commencez deux piles d'applaudissements, une pour les joueurs, et une pour le jeu.

Note 2 : À tout moment, vous pouvez échanger 5 jetons Applaudissements verts contre 1 jeton Applaudissement jaune pour faciliter le décompte des Applaudissements.

Fin d'un tour

À la fin de chaque tour, c'est-à-dire quand tous les joueurs ont été Artiste une fois, le jeton du haut de la pile Compte tour est remis dans la boîte de jeu.

Fin du jeu

La partie se termine dès que la pile Compte tour est vide.

• Soit les joueurs ont reçu plus d'applaudissements que le jeu : ils remportent alors tous la partie. Aussi, plus l'écart d'applaudissements avec le jeu est grand, plus les joueurs pourront être fiers de leur victoire collective. Tentez à nouveau de battre votre record pour présenter un meilleur Talent Show !

Les joueurs comptent la différence de jetons d'applaudissements qu'ils ont avec le jeu et se réfèrent au tableau des scores :

	De 1 à 5 jetons d'applaudissements de +	Ça chauffe ! Vous avez failli vous faire voler la vedette ! Le public sent que vous pouvez faire beaucoup mieux.
	De 6 à 10 jetons d'applaudissements de +	Show très prometteur ! Vous avez séduit une bonne partie des spectateurs !
	Plus de 10 jetons	Votre show a fait un carton ! À vous la gloire et la renommée internationales !

• Soit les joueurs ont reçu autant ou moins d'applaudissements que le jeu, dans ce cas c'est une défaite. Vous pourrez sans doute faire mieux dans la prochaine partie car pour l'instant, aucun talent n'a été vraiment révélé !

Mode Compétitif (3 joueurs minimum)

Dans cette variante, le jeu se joue exactement comme le jeu coopératif sauf qu'à chaque fois qu'un artiste fait le show, seuls deux joueurs peuvent recevoir des applaudissements : l'artiste et le spectateur qui a deviné.

Ils reçoivent chacun exactement le même nombre d'applaudissements en fonction du nombre de dés Lettres contenus dans le mot (donc de 1 à 4 applaudissements chacun).

À la fin du jeu, le joueur qui a reçu le plus d'applaudissements remporte le Talent Show !

En cas d'égalité, il n'y a qu'une seule façon de départager les challengers. Le joueur qui a reçu le plus d'applaudissements (autre que les joueurs faisant partie de l'égalité) lance les dés. Le premier des joueurs challengers à trouver un mot avec les 4 lettres et sans commencer par la lettre interdite remportera le Talent Show !