



TOKTOOYOU

TORTOYOU



De 6 à 99 ans



De 3 à 8 joueurs



Contenu : 60 cartes personnage, 8 cartes pointeur de points, 8 cartes score.



60 cartes personnage



8 cartes pointeur



8 cartes score



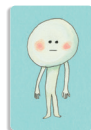
But du jeu : Incarne les personnages qui vous sont attribués en leur inventant une voix pour accumuler un maximum de points.

Préparation du jeu : Distribuez à chaque joueur une carte de score et une carte pointeur de points qu'ils placeront devant eux, la flèche juste au dessus du numéro 0.

Désignez un « directeur de casting » qui sera le meneur de jeu pendant toute la durée de la manche. Celui-ci mélange les cartes personnage et distribue à tous les autres joueurs une carte, face cachée.



Déroulement du jeu : Les joueurs prennent connaissance de leur carte personnage, la regardent attentivement sans la dévoiler aux autres. Puis le directeur de casting récupère toutes les cartes, les mélange et les pose, faces visibles, au centre de la table.

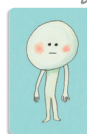


Le directeur de casting décide ensuite d'une phrase à faire réciter aux autres joueurs. Cela peut être des phrases banales, des expressions, des phrases de film.

Par exemple:

- Il pleut des cordes
- Le chien a mangé le gâteau de mamie.
- ...

Chacun leur tour, les joueurs doivent réciter cette phrase en utilisant la voix qu'ils imaginent être celle du personnage de la carte qu'ils ont reçue.



Il est donc important de changer sa voix en descendant dans les graves ou en montant dans les aigus, mais également en jouant sur le volume sonore, pour reproduire le plus fidèlement possible la voix qu'on imagine être celle de son personnage.

Une fois que tous les joueurs ont récité la phrase, le directeur de casting doit retrouver à qui appartient chaque carte personnage dans l'ordre qu'il souhaite, en se basant uniquement sur les interprétations de chaque joueur. Les apprentis doubleurs lui annoncent alors si son intuition était bonne ou non. Chaque joueur repéré par le directeur de casting obtient un point, et le directeur de casting gagne également un point pour chaque personnage qu'il identifie.

NB : Le directeur de casting peut, s'il le souhaite, demander à un joueur de répéter son interprétation.

Reportez les points sur les cartes score en déplaçant la carte pointeur de points.

Une fois la manche terminée, le joueur suivant devient le directeur de casting, et une nouvelle manche peut démarrer.



NB : Si toutes les cartes personnage ont été jouées, prenez les cartes défaussées, mélangez-les à nouveau, puis constituez une nouvelle pioche.

Fin de partie

Une fois que chaque joueur a été directeur de casting au moins deux fois, les scores sont comparés. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Variante intrus

- Pour compliquer un peu la tâche, vous pouvez rajouter des personnages intrus. Quand le directeur de casting récupère les cartes des joueurs, il ajoute deux cartes supplémentaires de la pioche et les mélange avec celles des joueurs. Ainsi, deux cartes sur la table n'appartiendront à aucun joueur.

Variante impro

- Pour une expérience encore plus riche, vous pouvez également jouer la phrase de récitation en mode impro.

Plutôt que de donner une phrase à réciter, le directeur de casting propose un thème (l'espace, le sport, la magie...), et les joueurs doivent inventer une phrase en se répondant les uns les autres tout en produisant la voix de leur personnage.

Par exemple :

Le directeur de casting propose les thèmes de l'école et de la magie

Le joueur 1 : « Le tableau de la classe, c'est en fait une porte magique vers un monde rempli de bonbons ! »

Le joueur 2 : « Et les craies, ce sont des baguettes magiques qui transforment celui qui les touche en licornes »

Le joueur 3 : « Et quand on tape trois fois dans nos mains la récréation démarre. »
Etc.

Un jeu de Kevin Gauvin

TOKTOOYOU



6-99 years



3 to 8 players



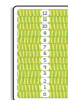
Contents: 60 character cards, 8 point tracker cards, 8 score cards.



60 character cards



8 point tracker cards



8 score cards



Aim of the game: Try to win as many points as possible by making up voices for the characters you have been given.

Game set-up: Give each player a score card and a point tracker card, which they will place in front of them with the arrow just above the number 0.

Choose a 'casting director' who will be the game leader throughout the round. The casting director shuffles the character cards and gives one to each player, face down.



How to play: Each player takes a good look at their character card without showing it to anyone else. Then the casting director collects all the cards, shuffles them and places them face up in the centre of the table.



The casting director then chooses a line for the other players to recite. This could be an everyday phrase, expression or quote from a film.

For example:

- It's raining cats and dogs.
- The dog ate Grandma's cake.
- Etc.

The players have to take turns reciting the line in the voice they have created for the character on their card.



Players need to change their voice by making it lower or higher and playing with the volume to reproduce the voice they've imagined for their character as faithfully as possible.

Once all the players have said the line, the casting director has to find who each character card belongs to, in no particular order, based only on the players' performances. The trainee voice actors tell the casting director whether or not their hunch was right. Each player correctly identified by the casting director gets a point, and the casting director also wins a point for every character they correctly match.

Please note: if they wish, the casting director can ask a player to repeat their line reading.

Record the points on the score card by moving the point tracker card.

Once the round is over, the next player becomes the casting director and a new round can begin.

Please note: if all the character cards have been played, take the discarded cards, reshuffle them and start a new pile.



End of the game

When all the players have been the casting director at least twice, compare scores. The player with the most points wins the game.

Interloper variant

- To make it a bit harder, you can add interloper characters.

When the casting director collects the players' cards, they take two additional cards from the pile and mix them with the players' cards. This means that two of the cards on the table don't belong to anybody.

Improv variant

- You can also step it up a notch by improvising the lines.

Rather than giving a line to read, the casting director suggests a theme (space, sport, magic, etc.), and the players have to make up a sentence while answering each other in their character's voice.

For example:

The casting director suggests the themes of school and magic.

Player 1: "The blackboard is actually a magic portal to a world filled with sweets!"

Player 2: "And the pieces of chalk are magic wands that turn anyone who touches them into a unicorn."

Player 3: "And when you clap your hands three times, it's playtime."

Etc.

A game by Kevin Gauvin

TORTOYOU

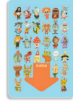
6 - 99 Jahre

3 - 8 Inhalt

Inhalt: 60 Charakterkarten, 8 Punktekarten, 8 Wertungskarten.



60 Charakterkarten



8 Punktekarten



8 Wertungskarten

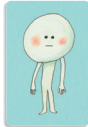
Spielziel: Wer hat am Spielende die meisten Punkte? Denk dir die besten Stimmen für die Charaktere aus, die du erhältst, dann kannst du gewinnen.

Spielvorbereitung: Jede Person erhält eine Wertungskarte und eine Punktekarte. Die Punktekarte legst du auf deine Wertungskarte, sodass der Pfeil gerade eben über die 0 zeigt.

Wählt eine Casting-Direktion, die während der aktuellen Runde das Spiel leitet. Die Person mischt die Charakterkarten und gibt euch anderen verdeckt eine Karte.



Spielverlauf: Schaut euch alle eure Charakterkarten gut an, ohne sie den anderen zu zeigen. Die Casting-Direktion sammelt dann alle Karten verdeckt ein, mischt sie und legt sie offen in die Tischmitte.



Die Casting-Direktion denkt sich einen Satz aus, den alle anderen sagen müssen, und zwar in der Rolle ihres Charakters! Der Satz sollte ein normaler Satz aus dem Alltag, ein Sprichwort oder ein Zitat aus einem Film sein.

Beispiele:

- Es ist nicht alles Gold, was glänzt.

- Der Hund hat den schönen Kuchen gefressen.
- Möge die Macht mit dir sein.

Einzeln nacheinander sagen oder singen alle Personen den Satz mit der Stimme des Charakters auf ihrer Charakterkarte.

ICH BIN DER KLEINE THOMAS UND ICH SPIELE GERN GITARRE.



Ich bin der kleine Thomas und ich spiele gern Gitarre.



ICH BIN DER KLEINE THOMAS UND ICH SPIELE GERN GITARRE.



Ich bin der kleine Thomas und ich spiele gern Gitarre.



Es ist wichtig, dass du glaubwürdig deine Stimme verstellst, indem du höher oder tiefer, lauter oder leiser oder so verstellt sprichst, wie es dem Charakter auf deiner Karte entspricht.

Haben alle den Text gesagt, muss die Casting-Direktion aufgrund der Vorführungen herausfinden, welche Charakterkarte zu wem gehört. Das muss nicht in einer bestimmten Reihenfolge geschehen. Ihr übrigen Schauspiel-Trainees sagt der Casting-Direktion, ob sie recht hat oder nicht. Alle Personen, die die Casting-Direktion richtig eingeschätzt hat, erhalten einen Punkt. Und die Casting-Direktion erhält auch einen Punkt für jeden Charakter, den sie richtig einschätzt.

Hinweis: Die Casting-Direktion kann eine Person auch bitten, den Text erneut zu sagen.

Die Punkte notiert ihr alle auf euren Punktekarten.

Ist die Runde zu Ende, wird die nächste Person Casting-Direktion und eine neue Runde beginnt.

Hinweis: Habt ihr alle Charakterkarten durchgespielt, nehmt die Karten, mischt sie und legt sie als neuen Stapel bereit.



Spielende

Wenn alle von euch mindestens zweimal Casting-Direktion waren, vergleicht eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Variante eindringlinge

Um die Runde ein bisschen herausfordernder zu machen, könnte ihr unbenutzte Charaktere hinzufügen.

Wenn die Casting-Direktion die Charakterkarten der aktuellen Runde einsammelt, nimmt sie zwei zusätzliche Karten vom Stapel und mischt sie unter die Charakterkarten. Das bedeutet, dass zwei der Karten auf dem Tisch zu niemandem gehören.

Impro-variante

Noch abwechslungsreicher wird es, wenn ihr die Texte improvisiert.

Die Casting-Direktion gibt keinen Text vor, den alle vortragen müssen, sondern bestimmt nur ein Thema (z. B. Weltraum, Sport, Magie usw.). Und ihr denkt euch selbst einen Satz zu diesem Thema aus, passend zum Charakter auf eurer Karte.

Zum Beispiel: Die Casting-Direktion schlägt die Themen Schule und Magie vor:

Person A: „Die Tafel ist in Wirklichkeit ein Portal in eine Welt voller Süßigkeiten.“

Person B: „Und die Kreidestücke sind eigentlich kurze Zauberstäbe, die jeden in ein Einhorn verwandeln, den sie berühren.“

Person C: „Und wenn du dreimal klatschst, ist die Stunde vorbei.“

Ein Spiel von Kevin Gauvin

TOKTOOYOU



6-99 años



De 3 a 8 jugadores



Contenido: 60 cartas personaje, 8 cartas para indicar los puntos, 8 cartas de puntuación.



60 cartas personaje



8 cartas para
indicar los puntos



8 cartas de
puntuación



Objetivo del juego: encarnar a los personajes que os han sido asignados inventándoos su voz para acumular el máximo número de puntos.

Preparación del juego: distribuir a cada jugador una carta de puntuación y una carta para indicar los puntos. Los jugadores se deberán poner las cartas delante con la flecha justo encima del 0.

Designar un "director de casting" que será el líder del juego durante toda la duración de la mano. Este baraja las cartas personaje y distribuye al resto de jugadores una carta boca abajo.



Desarrollo del juego: los jugadores descubren qué personaje les ha tocado y lo observan bien sin revelarlo a los demás. A continuación, el director de casting recoge todas las cartas, las baraja y las pone boca arriba en el centro de la mesa.



Acto seguido, el director de casting elige una frase para que la reciten los otros jugadores. Puede ser una frase cualquiera, una expresión, una frase de una película...

Por ejemplo:

- Llueve a cántaros.
- El perro se ha comido el pastel de la abuela.
- ...

Cada uno a su turno, los jugadores deberán recitar esta frase con la voz que han imaginado para el personaje que les ha tocado.



Es muy importante, pues, adoptar una voz más grave o aguda, pero también lo es adaptar el volumen sonoro para reproducir de la manera más fiel posible la voz que nos imaginamos que tiene el personaje.

Una vez que todos los jugadores hayan recitado la frase, el director de casting debe averiguar a quién pertenece cada carta personaje en el orden que él desee, basándose únicamente en las interpretaciones de cada jugador. Después, los aprendices de doblaje le anunciarán si ha acertado o no. Cada jugador cuyo personaje haya acertado el director de casting gana un punto, y el director de casting también gana un punto por cada personaje acertado.

Nota: el director de casting puede, si lo desea, pedir a un jugador que repita su interpretación.

Anotar los puntos en las cartas de puntuación desplazando la carta para indicar los puntos.

Una vez que la mano haya terminado, el jugador siguiente se convertirá en el director de casting y empezará una nueva mano.

Nota: si ya se han jugado todas las cartas personaje, coger las cartas descartadas, barajarlas de nuevo y formar una nueva pila.



Fin de la partida

Una vez que todos los jugadores hayan sido director de casting al menos dos veces, se comparan las puntuaciones. El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

Variante con intruso

- Para complicar un poco la tarea, se pueden añadir intrusos como personajes. Cuando el director de casting recoge las cartas de los jugadores, añade dos cartas suplementarias de la pila y las mezcla con las de los jugadores. Así, habrá dos cartas sobre la mesa que no pertenecerán a ningún jugador.

Variante con improvisación

- Si se quiere añadir emoción a la partida, también se puede improvisar una frase. En lugar de dar una frase para recitar, el director de casting propone un tema (universo, deporte, magia...) y los jugadores deben inventarse una frase respondiéndose unos a otros con la voz de sus personajes.

Por ejemplo:

El director de casting propone los temas "escuela" y "magia".

El jugador 1: "¡La pizarra de la clase es en realidad una puerta mágica hacia un mundo lleno de chuches!"

El jugador 2: "Y las tizas son varitas mágicas que transforman al que las toca en un unicornio".

El jugador 3: "Y cuando damos tres palmadas, empieza el recreo".
Etcétera.

Un juego de Kevin Gauvin

TORTOYOU



6-99 anni



Da 3 a 8 giocatori



Contenuto: 60 carte personaggio, 8 carte indicatore di punti, 8 carte punteggio.



60 carte
personaggio



8 carte indicatore
di punti



8 carte punteggio



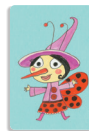
Scopo del gioco: vestite i panni dei personaggi che vi sono attribuiti, inventando una voce, per accumulare un massimo di punti.

Preparazione del gioco: distribuite a ogni giocatore una carta punteggio e una carta indicatore di punti. Ognuno dovrà posizionarle davanti a sé, con la freccia appena sopra il numero 0.

Scegliete un "direttore del casting" che sarà il conduttore del gioco per tutta la durata del turno. Il conduttore del gioco mischia le carte personaggio e distribuisce una carta a tutti gli altri giocatori, a faccia in giù.



Svolgimento del gioco: i giocatori prendono visione della loro carta personaggio, la guardano attentamente senza mostrarla agli altri. Poi, il direttore del casting recupera tutte le carte, le mischia e le mette a faccia in su al centro del tavolo.



Il direttore del casting sceglie poi quindi una frase da far recitare agli altri giocatori. Possono essere frasi banali, espressioni o frasi dei film.

Ad esempio:

- Piove a catinelle
- Il cane ha mangiato il dolce della nonna.
- ...

A turno, i giocatori devono recitare questa frase utilizzando la voce che immaginano essere quella del personaggio della carta che hanno ricevuto.

MI CHIAMO LOU
E SUONO LA
CHITARRA.



Di chiamo
Lou e suono
la chitarra.



MI CHIAMO
LOU E SUONO
LA CHITARRA.



Mi chiamo Lou e
suono la chitarra.



È quindi importante cambiare la voce scendendo al registro grave o salendo al registro acuto, ma anche giocando sul volume sonoro per riprodurre più fedelmente possibile la voce che immaginiamo essere quella del nostro personaggio.

Quando tutti i giocatori hanno recitato la frase, il direttore del casting deve individuare a chi appartiene ogni carta personaggio nell'ordine che preferisce, basandosi unicamente sulle interpretazioni di ogni giocatore. A questo punto, gli apprendisti doppiatori gli riferiscono se la sua intuizione era giusta o sbagliata. Ogni giocatore individuato dal direttore del casting ottiene un punto. Il direttore del casting ottiene anche lui un punto per ogni personaggio che identifica.

N.B.: il direttore del casting, se vuole, può chiedere a un giocatore di ripetere la sua interpretazione.

Riportate i punti sulle carte punteggio spostando la carta indicatore di punti.

Una volta terminato il turno, il giocatore successivo diventa il direttore del casting e può cominciare un nuovo turno.

N.B.: se tutte le carte personaggio sono state utilizzate, prendete le carte scartate, mischiatele di nuovo e create un nuovo mazzo.



Fine del gioco

Quando tutti i giocatori sono stati direttore del casting almeno due volte, si confrontano i punteggi. Il giocatore che totalizza più punti vince il gioco.

Variente intruso

- Per complicare un po' il gioco, potete aggiungere dei personaggi intrusi. Quando il direttore del casting recupera le carte dei giocatori, ne prende altre due in più dal mazzo e le mischia con quelle dei giocatori. In questo modo ci saranno due carte sul tavolo che non apparterranno a nessun giocatore.

Variente improvvisazione

- Per un'esperienza ancora più ricca, potete anche riprodurre la frase da recitare in modalità improvvisazione.

Anziché assegnare una frase da recitare, il direttore del casting propone un tema (lo spazio, lo sport, la magia, ecc.) e i giocatori devono inventare una frase rispondendo uno all'altro e allo stesso tempo riproducendo la voce del loro personaggio.

Ad esempio:

Il direttore del casting propone i temi della scuola e della magia.

Il giocatore 1: "La lavagna della classe è in realtà una porta magica verso un mondo pieno di caramelle!"

Il giocatore 2: "E i gessetti sono delle bacchette magiche che trasformano colui che le tocca in unicorno."

Il giocatore 3: "E quando battiamo tre volte le mani comincia la ricreazione". E così via.

Un gioco di Kevin Gauvin

TOKTOOYOU



6-99 anos



3 a 8 jogadores.



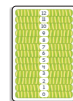
Conteúdo: 60 cartas de personagens, 8 cartas apontador de pontos, 8 cartas de pontuação.



60 cartas de personagens



8 cartas apontador de pontos



8 cartas de pontuação



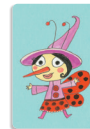
Objetivo do jogo: Interprete as personagens que lhe são atribuídas, inventando-lhes uma voz, para ganhar o máximo de pontos.

Preparação do jogo: Cada jogador recebe uma carta de pontuação e uma carta apontador de pontos que deve colocar à sua frente, com a seta por cima do número 0.

Designe um "diretor de casting" que será o líder do jogo durante toda a ronda. O diretor de casting baralha as cartas de personagem e distribui uma carta com a face virada para baixo aos outros jogadores.



Desenrolar do jogo: Os jogadores descobrem a sua carta de personagem e observam-na com atenção de forma a não a mostrarem aos outros. A seguir, o diretor de casting recolhe todas as cartas, baralha-as e coloca-as, com a face visível, no centro da mesa.



O diretor de casting escolhe então uma frase para os outros jogadores recitarem. Podem ser frases banais, expressões ou frases de filmes.

Por exemplo:

- Chove a potes
- O cão comeu o bolo da avó.
- ...

Na sua vez, cada jogador deve recitar esta frase utilizando a voz que imagina ser a da personagem da carta que recebeu.



Para isso, é importante alterar a voz, descendo nos sons graves ou subindo nos agudos, mas também adaptar o volume, para reproduzir o mais fielmente possível a voz que imagina que a sua personagem tem.

Depois de todos os jogadores terem recitado a frase, o diretor de casting deve descobrir a quem pertence cada carta de personagem, pela ordem que quiser, baseando-se apenas na interpretação de cada jogador. Os aprendizes dobradores dizem-lhe então se o seu palpite está certo ou errado. Cada jogador identificado pelo diretor de casting ganha um ponto, e o diretor de casting também ganha um ponto por cada personagem identificada.

Nota: O diretor de casting pode, se quiser, pedir a um jogador para repetir a sua interpretação.

Assinale os pontos nas cartas de pontuação deslocando a carta apontador de pontos.

Depois de terminar a ronda, o jogador seguinte passa a ser o diretor de casting e começa uma nova ronda.

Nota: Se todas as cartas de personagem tiverem sido utilizadas, pegue nas cartas descartadas, baralhe-as novamente para formar um novo baralho.



Fim da partida

Após cada jogador ter sido diretor de casting pelo menos duas vezes, as pontuações são comparadas. O jogador com mais pontos ganha a partida.

Variante intruso

- Para complicar um pouco mais a tarefa, podem ser acrescentadas personagens intrusas.

Quando o diretor de casting recolher as cartas dos jogadores, pode acrescentar mais duas cartas do baralho e misturá-las com as cartas dos jogadores. Desta forma, duas cartas na mesa não irão pertencer a nenhum jogador.

Variante improvisação

- Para uma experiência ainda mais interessante, a frase a recitar também pode ser improvisada.

Em vez de dar uma frase para recitar, o diretor de casting sugere um tema (o espaço, o desporto, a magia...), e os jogadores têm de inventar uma frase, respondendo uns aos outros e reproduzindo a voz da sua personagem.

Por exemplo:

O diretor de casting sugere os temas da escola e da magia

O jogador 1: "Na realidade, o quadro da sala de aula é uma porta mágica para um mundo cheio de rebuscados!"

O jogador 2: "E o giz é uma varinha mágica que transforma qualquer pessoa que toque nele em unicórnio."

O jogador 3: "E quando batermos palmas três vezes, começa o recreio."

Etc.

Um jogo de Kevin Gauvin

TORTOYOU



6-99 jaar



3 tot 8 spelers



Inhoud: 60 personagekaarten, 8 puntentellerkaarten, 8 scorekaarten.



60 personagekaarten



8 puntentellerkaarten



8 scorekaarten



Doel van het spel: De personages spelen die je krijgt toegewezen door een stem voor ze te bedenken om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

Vorbereiding van het spel: Geef elke speler een scorekaart en een puntentellerkaart, die ze voor zich neerleggen met de pijl net boven het cijfer 0.

Wijs een 'casting director' aan die tijdens de hele ronde de spelleider zal zijn. De casting director schudt de personagekaarten en geeft alle andere spelers een kaart met het plaatje naar beneden.



Spelverloop: De spelers nemen kennis van hun personagekaart: ze bekijken de kaart zorgvuldig zonder deze aan de anderen te laten zien. De casting director verzamelt vervolgens alle kaarten, schudt ze en legt ze met het plaatje naar boven in het midden van de tafel.



De casting director beslist dan welke zin de andere spelers moeten opzeggen. Het kunnen alledaagse zinnen, uitdrukkingen of filmquotes zijn.

Bijvoorbeeld:

- Het regent pijpenstelen
- De hond heeft oma's taart opgegeten.
- ...

Om de beurt zegt elke speler de zin op met de stem die hij zich voorstelt bij de personage op zijn kaart.

IK BEN LOU
EN IK SPEEL
GITAAR.



Ik ben Lou
en ik speel
gitaar.



IK BEN LOU EN IK
SPEEL GITAAR.



*Ik ben Lou en ik
speel gitaar.*



Het is dus belangrijk om je stem te veranderen door een lage of hoge stem aan te nemen, en ook te variëren in geluidsstrekte, zodat je de stem die je voorstelt bij je personage zo nauwkeurig mogelijk kunt nabootsen.

Wanneer alle spelers de zin hebben uitgesproken, moet de casting director raden welke personagekaart bij welke speler hoort, in de volgorde die hij zelf kiest. Hij baseert zijn keuzes uitsluitend op de interpretaties van de spelers. De kandidaten vertellen hem dan of zijn voorgevoel juist was of niet. Elke speler die door de casting director wordt herkend, krijgt een punt, en de casting director verdient ook een punt voor elke personage die hij goed raadt.

NB: De casting director mag, als hij dat wil, een speler vragen om zijn interpretatie nog een keer te doen.

Houd de punten op de scorekaart bij door de puntentellerkaart te verschuiven.

Wanneer de ronde voorbij is, wordt de volgende speler de casting director en kan er een nieuwe ronde beginnen.

NB: Als de stapel personagekaarten op is, verzamel dan de gespeelde kaarten, schud ze opnieuw en maak een nieuwe stapel.



Einde van het spel

Zodra elke speler minstens twee keer casting director is geweest, worden de scores vergeleken. De speler met de meeste punten wint het spel.

Variant met indringers

- Om het spel iets ingewikkelder te maken, kun je indringers toevoegen. Wanneer de casting director de kaarten van de spelers verzamelt, voegt hij twee extra kaarten van de stapel toe en husselt deze door de kaarten van de spelers. Op deze manier liggen er twee kaarten op tafel die van geen enkele speler zijn.

Variant met improvisatie

- Om het spel nog spannender te maken, kun je ervoor kiezen om de zin die je moet uitspreken te improviseren.

In plaats van dat de casting director een specifieke zin geeft, kiest hij een thema (zoals ruimte, sport, magie enz.). De spelers moeten dan ter plekke een zin verzinnen en op elkaar reageren, terwijl ze de stem van hun personage nabootsen.

Bijvoorbeeld:

De casting director stelt de thema's school en magie voor.

Speler 1: 'Het schoolbord in de klas is eigenlijk een magische deur naar een wereld vol snoep!'

Speler 2: 'En de krijtjes zijn toverstafjes die iedereen die ze aanraakt in eenhoorns laten veranderen.'

Speler 3: 'En als we drie keer in onze handen klappen, begint het speelkwartier.' Enz.

Een spel van Kevin Gauvin

TOKTOOYOU



6–99 år



3 till 8 spelare



Innehåll: 60 karaktärskort, 8 poängvisarkort, 8 poängkort.



60 karaktärskort



8 poängvisarkort



8 poängkort



Spelets mål: Spela de karaktärer som du har tilldelats och hitta på en röst för dem för att få så många poäng som möjligt.

Spelförberedelse: Ge varje spelare ett poängkort och ett poängvisarkort som spelaren placerar på varandra framför sig, med pilen precis ovanför siffran 0.

Utse en "rollsättare" som kommer att vara spelledare under hela spelomgången. Hen blandar karaktärskorten och delar ut ett kort till alla andra spelare med framsidan dold.



Spelets gång: Varje spelare bekantar sig med sitt karaktärskort och tittar noggrant på det utan att avslöja kortet för de andra. Därefter samlar rollsättaren in alla korten, blandar dem och placerar dem med framsidan synlig i mitten av bordet.



Rollsättaren säger därefter en mening som de andra spelarna ska säga. Det kan vara enkla meningar, uttryck eller repliker från filmer.

Till exempel:

- Det spöregnar
- Hunden åt upp mormors tårta
- ...

I tur och ordning säger spelarna meningen med den röst som de tänker att karaktären på kortet som de hade har.



Det är viktigt att ändra sin röst genom att prata mörkare eller ljusare, men även att ändra hur tyst eller högljutt man pratar för att på bästa sätt skapa den röst som man tänker att karaktären har.

När alla spelare har sagt meningen måste rollsättaren säga, i valfri ordning, vem som hade vilket karaktärskort endast utifrån de olika spelarnas tolkning. Varje röstdubbare säger om rollsättaren har rätt eller fel. Varje spelare som identifieras av rollsättaren får en poäng och även rollsättaren får en poäng för varje karaktär som hen identifierar.

OBS! Rollsättaren kan, om hen vill, be varje spelare att upprepa sin tolkning.

Markera poängen på poängkortet genom att flytta på poängvisarkortet.

När en spelomgång är slut blir nästa spelare rollsättare och en ny spelomgång kan börja.

OBS! Om alla karaktärer redan har spelats, blanda de sakade korten igen och skapa en ny hög.



Spelets slut

När alla spelare har varit rollsättare minst två gånger jämförs poängen. Spelaren som har högst antal poäng vinner spelet.

Inkräktare

- För att komplicera uppgiften lite grand kan man lägga till inkräktare. När rollsättaren tar tillbaka korten från spelarna lägger hen till två extra kort i högen och blandar dem med karaktärskorten från spelarna. På så sätt tillhör två av korten på bordet ingen spelare.

Improvisation

- För en ännu roligare upplevelse kan man även improvisera meningarna som sägs. I stället för att rollsättaren ger de andra spelarna en mening att säga ger hen dem ett ämne (rymden, sport, magi ...) så att spelarna måste komma på en egen mening som de säger efter varandra med karaktärens röst.

Till exempel:

Rollsättaren föreslår skolan och magi som ämnen.

Spelare 1: "Svarta tavlan är egentligen en magisk port som leder till en värld fylld av godis!"

Spelare 2: "Och kritorna är trollstavar som förvandlar de som rör dem till enhörningar."

Spelare 3: "Och när man klappar händerna tre gånger så börjar rasten."

Osv.

Ett spel av Kevin Gauvin

TORTOYOU



6-99 år



3-8 spillere



Indhold: 60 figurkort, 8 pointanviserkort, 8 scorekort.



60 figurkort



8 pointanviserkort



8 scorekort



Spillets formål: At spille de figurer, man får tildelt ved at opfinde deres stemmer og samle så mange point som muligt.

Forberedelse af spillet: Hver spiller får et scorekort og et pointanviserkort, som man lægger foran sig med pilen lige over tallet 0.

Udpeg en casting-direktør, som leder spillet i hele omgangen. Han eller hun blander figurkortene og giver de andre spillere et kort med billedsiden nedad.



Sådan foregår spillet: Spillerne kigger grundigt på deres figurkort, uden at vise det til de andre. Derefter indsamler casting-direktøren kortene, blander dem og lægger dem med billedsiden opad midt på bordet.



Derefter finder casting-direktøren på en sætning, som alle spillere skal gentage. Det kan være en enkel sætning, en talemåde, en sætning fra en film.

For eksempel:

- Det står ned i stænger
- Hunden har spist bedstemors kage.
- ...

Efter tur skal spillerne gentage sætningen med den stemme, de forestiller sig, figuren på kortet, som de har fået tildelt, har.

JAG HETER LO
OCH JAG SPELAR
GITARR.



Jag heter Lo
och jag spelar
gitarr.



JAG HETER LO OCH JAG
SPELAR GITARR.



Jag heter Lo och
jag spelar gitarr.



Det er vigtigt, at man ændrer sin stemme og taler med en dyb eller en høj stemme, men også højt eller lavt for at lave præcist den stemme, man forestiller sig, figuren har.

Når alle spillere har gentaget sætningen, skal casting-direktøren gætte, hvem hvert figurkort tilhører i den rækkefølge han eller hun ønsker, baseret udelukkende på hver enkelt spillers fortolkning. Dubberne afslører så, om hans/hendes fornemmelse var rigtig eller ej. Hver spiller, som casting-direktøren gætter, får et point, og casting-direktøren får også et point for hver figur, han/hun har gættet.

NB: Casting-direktøren må gerne bede en spiller om at gentage sætningen, hvis han/hun ønsker det.

Angiv antallet af point på scorekortet ved at flytte pointanviserkortet.

Når omgangen er slut, bliver næste spiller casting-direktør, og en ny omgang går i gang.

NB: Når alle figurkort er spillet, kan I tage de kort, der blev lagt væk. Bland dem igen, og spil en omgang mere.



Spillets slutning

Når alle spillere har været casting-direktør mindst 2 gange, sammenligner man point. Spilleren, som har flest point, vinder spillet.

Variation med ekstra figurer

- I kan gøre spillet lidt sværere ved at introducere ekstra figurer.

Når casting-direktøren samler spillernes kort sammen, tilføjer han eller hun 2 ekstra kort fra bunken og blander dem med spillernes kort. På den måde vil der være 2 kort på bordet, som ikke tilhører nogen.

Variation med improvisering

- I kan gøre spillet endnu sjovere ved også at improvisere sætningen, som skal gentages.

I stedet for at give spillerne en sætning at gentage, finder casting-direktøren på et tema (det ydre rum, sport, magi...), hvorefter spillerne skal finde på en sætning og svare hinanden med deres figurers stemme.

For eksempel:

Casting-direktøren foreslår temaerne skole og magi.

Spiller 1: "Tavlen er i virkeligheden en magisk dør til en verden fuld af slik!"

Spiller 2: "Og kridtene er tryllestave, der tryller eleverne om til enhjørninge, hvis de rører ved dem."

Spiller 3: "Og når man klapper 3 gange i hænderne, er der frikvarter." osv.

Et spil af Kevin Gauvin

ТОКТООУ



6–99 лет



3–8 игроков



Игровой комплект: 60 карт с персонажами, 8 карт-указателей баллов, 8 карт с баллами.



60 фигуркорт



8 pointанвисеркорт



8 scoreкорт



Цель игры: изобразите доставшихся вам персонажей, придумывая для них голос, чтобы набрать как можно больше баллов.

Подготовка к игре: Раздайте каждому игроку по карте с баллами и по карте-указателю, которые нужно положить перед собой так, чтобы стрелка находилась чуть выше 0.

Назначьте одного игрока кастинг-директором, который будет руководить игрой в течение всего раунда. Он тасует карты персонажей и раздает каждому игроку по карте лицевой стороной вниз.



Ход игры: Игроки внимательно рассматривают свою карту с персонажем, не показывая ее остальным. Кастинг-директор забирает эти карты, перемешивает их и кладет в центр стола лицевой стороной вверх.



Затем кастинг-директор придумывает фразу, которую должны произнести остальные игроки. Это могут быть обыденные фразы, выражения или цитаты из фильмов.

Например:

- Льет как из ведра.
- Собака слопала бабушкин торт.
- ...

Каждый игрок по очереди должен произнести это предложение голосом персонажа, изображенного на полученной карте.



Важно менять голос, понижая или повышая его, а также менять громкость, чтобы как можно точнее воспроизвести голос, который вы придумываете для своего персонажа.

После того как все игроки произнесут фразу, кастинг-директор должен определить, кому принадлежит каждая карта, в произвольном порядке, но основываясь исключительно на исполнении игроков. Начинающие дублеры сообщают ему, была ли догадка верной. Каждый игрок, персонажа которого правильно определил кастинг-директор, получает один балл. Кастинг-директор также получает один балл за каждого угаданного им персонажа.

NB: Кастинг-директор может, если пожелает, попросить игрока повторить фразу в его исполнении.

Отметьте набранные баллы на карте подсчета баллов, передвинув карту-указатель.

По окончании раунда следующий игрок становится кастинг-директором, и начинается новый раунд.

NB: Если все карты персонажей разыграны, возьмите сброшенные карты, перетасуйте их и составьте новую колоду.



Конец игры

После того как каждый игрок побывал в роли кастинг-директора хотя бы дважды, сравните баллы. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Вариант с лишними картами

- Чтобы немного усложнить задачу, можно добавить в игру лишних персонажей.

Забрав карты игроков, кастинг-директор добавляет из колоды две дополнительные карты и перемешивает их с ними. Таким образом, две карты на столе не будут принадлежать никому из игроков.

Вариант с импровизацией

- Чтобы разнообразить игру, вы можете импровизировать вместо того, чтобы произносить заданную фразу.

Вместо фразы кастинг-директор предлагает тему (космос, спорт, магия...), а игроки должны придумать реплики, отвечая друг другу голосом своего персонажа.

Например:

Кастинг-директор предлагает тему школы и магии.

Игрок 1: «Классная доска – это волшебная дверь в мир сладостей!»

Игрок 2: «А мелки – это волшебные палочки, которые превращают всех, кто к ним прикасается, в единорогов».

Игрок 3: «Стоит трижды хлопнуть в ладоши – и начнется перемена».

И так далее.

Автор игры: Кевин Говэн

TOKTOOYOU



DJ05072



BC XXXXXXXXXXXXX