



FREEZE



SPIELREGEL

**RULES OF
THE GAME**

**RÈGLES
DU JEU**

SPIELMATERIAL

CONTENTS

MATÉRIEL



- 10 **Schilder** mit Punkteleiste (0-21) und je 1 Büroklammer
- 10 **badges** with scoring track (0-21) and 1 paperclip each
- 10 **badges** avec une piste de scores (de 0 à 21) et un trombone



- 10 **Spielerkarten**
- 10 **player cards**
- 10 **cartes Joueuses**
- 1 **Spielanleitung**
- 1 **rulebook**
- 1 **règles du jeu**



- 8 **Rangkarten** (je 2 x 1-4): Die Zahlen auf den Karten stehen für die Rangfolge der Darstellerinnen untereinander. Die 1 ist der höchste Rang, die 4 ist ganz unten in der Rangfolge
- 8 **rank cards** (2 times 1-4 each): The figures on the cards describe the rank and file among the actors. The 1 is the highest rank, the 4 is at the bottom of the rank and file
- 8 **cartes Rang** (2 fois chaque valeur de 1 à 4) : les chiffres sur les cartes représentent les rangs des actrices ; le 1 est le rang le plus élevé, et le 4 le plus faible



- 40 **Situationskarten** mit je 4 Situationen
- 40 **situation cards** with 4 situations each
- 40 **cartes Situations**, chacune avec 4 situations



- 1 **Sanduhr** (45 Sekunden)
- 1 **sand timer** (45 seconds)
- 1 **sablier** (45 secondes)



- Je 1 Karte **Bühne** und **Saal**
- 1 card each **stage** and **auditorium**
- 1 carte chacune **Scène** et **Salle**



- 1 vierseitiger **Würfel**
- 1 **four-sided die**
- 1 **dé** à quatre faces

AUFBAU

SETUP

MISE EN PLACE

{ Darstellerinnen }
{ actresses }
{ actrices }



{ Zuschauerinnen }
{ spectators }
{ spectatrices }



» Seite 4



» page 11



» page 17

FREEZE

Un jeu d'improvisation pour 5 à 10 joueuses de 10 ans

de Hans-Peter Stoll et Andrea Meyer

Illustration : Frédéric Bertrand

graphisme : Sebastian Wagner

Durée : 20 minutes

Traduction : Andrea Meyer, Jeff Sumner, Tery Noseworthy, William Attia

Dans cette règle, on ne parle que de joueuses. Mais naturellement, les hommes ont le droit de jouer aussi.

© Andrea Meyer, Hans-Peter Stoll 2010

CONCEPT ET BUT DU JEU

Dans Freeze, vous jouerez le rôle de différents personnages dans de courtes scènes, comme dans le **théâtre d'improvisation**. Vous pourrez être une fois la directrice d'école qui surveille la cour de récréation, puis l'employée qui se jette au sol lors de l'attaque de la banque. Que vous soyez actrice ou spectatrice, à la fin de la scène, vous devrez deviner qui a joué quel rôle sur la scène.

La joueuse qui tient bien son rang ET devine celui des autres l'emporte. Alors, il va falloir improviser. . .

AVANT LE JEU ...

Asseyez-vous de manière à pouvoir bien voir une **scène imaginaire**. Le jeu se déroule en plusieurs

manches, jusqu'à ce que quelqu'un ait atteint **au moins 16 points**.

Chaque joueuse prend un **badge** avec un trombone et la carte Joueuse avec la même image. À moins de 10 joueuses, retirez les badges et les cartes Joueuses non utilisés. Attachez vos badges et marquez 1 point sur l'échelle avec le trombone.

Posez les cartes Joueuses et les cartes Scène et Salle au centre de la table (cf. figure page 3).

Trouvez **4 joueuses volontaires** pour être actrices lors de la première manche. Placez leurs cartes Joueuses sur la scène, au-dessus de la carte Scène. Toutes les autres joueuses sont spectatrices lors de ce tour. Mélangez les cartes Joueuses restantes et placez-les, face visible, dans une rangée horizontale au-dessous de la carte Salle. Naturellement, si vous jouez à 5, il n'y a qu'une seule carte Joueuse à placer. La spectatrice

dont la carte est la plus à droite est chargée de faire attention au sablier.

Mélangez les **cartes Situation** et faites-en une pile face cachée, à portée de main de la scène, de même que le dé. Placez les **cartes Rang**, face visible, sur la table.

LES MANCHES

Le jeu se déroule en plusieurs manches, dans lesquelles vous êtes tantôt actrice et tantôt spectatrice. Chaque manche est divisée en quatre phases :

PHASE 1 : AVANT LA SCÈNE

PHASE 2 : PENDANT LA SCÈNE

PHASE 3 : APRÈS LA SCÈNE – PARIER ET MARQUER DES POINTS

PHASE 4 : PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Après chaque scène de 45 secondes, vous pouvez **marquer des points** en devinant qui avait un certain rang dans la scène.

La partie s'arrête après la manche pendant laquelle une joueuse atteint ou dépasse 16 points. La joueuse qui a le plus de points **remporte la partie**.

PHASE 1 : AVANT LA SCÈNE

Répartissez les 8 cartes Rang en deux piles, chacune constituée d'une carte de chaque valeur de 1 à 4. Mélangez l'une des piles et tirez-en l'une des cartes, face cachée. Placez les trois cartes restantes de cette pile à gauche de la carte Salle, sans que personne ne les voie. Mélangez la carte tirée avec les cartes Rang de l'autre pile et donnez à chacune des actrices l'une de ces 5 cartes ; placez la carte restante face visible à droite de la carte Salle.

Les actrices regardent en secret leur carte Rang et la gardent, de manière à ce que personne d'autre ne puisse la voir. Elles **montent** ensuite **sur scène**. L'une des actrices lance le dé et pioche la première carte Situation. Toutes les actrices regardent la Situation correspondant au résultat du dé, qui indique où va avoir lieu la scène jouée.



ATTENTION: les spectatrices ne doivent pas voir où se joue la scène ! Chaque actrice réfléchit indépendamment

et en secret pour déterminer quel rôle correspond à son rang dans la situation déterminée. Par exemple,

à l'hôpital, le 1 pourrait être le médecin-chef, le 2 un médecin, le 3 un infirmier et le 4 un patient. Une fois que toutes les actrices ont vu la carte, placez-la de côté, face cachée. La spectatrice chargée du sablier annonce « **Action !** » et retourne le sablier, et la scène commence.

PHASE 2 : PENDANT LA SCÈNE

Les actrices essaient de jouer de manière à ce que leur rang soit reconnaissable. Elles peuvent pour cela parler, bouger, interagir avec les autres actrices, utiliser des objets... Pendant la scène, elles ne peuvent cependant **pas nommer la situation où elles se trouvent, ni leur rang**. Si une actrice le fait, toutes les autres joueuses – y compris les autres actrices –



marqueront chacune un point supplémentaire à la fin de la manche.

Pendant que les actrices jouent, les spectatrices tentent de deviner quelle actrice a quel rang, et où se déroule la scène. Dès que le sablier est écoulé, **les spectatrices crient « Freeze ! »** et les actrices arrêtent immédiatement de bouger.

PHASE 3 : APRÈS LA SCÈNE - PARIER ET MARQUER DES POINTS

Parmi les spectatrices, celle qui a le moins de points (en cas d'égalité, celle dont la carte est la plus à droite) peut tenter de **deviner où se déroule la scène**. Naturellement, les actrices ne peuvent pas deviner : elles connaissent déjà la réponse !

Si elle **devine correctement**, elle marque **deux points** (en déplaçant le trombone sur son badge) ; il n'y a pas de pénalité pour une réponse fausse. Que la réponse soit juste ou fausse, il n'y a qu'une tentative. Si une actrice a **dévoilé le lieu pendant la scène**, personne ne tente de le deviner ; en revanche, toutes les autres joueuses marquent un point. Il en est de même si une actrice a dévoilé son rang pendant la scène – elle ne tente pas non plus de deviner le rang comme indiqué ci-après.

Lancez ensuite le dé pour déterminer **quel rang vous devez deviner. Toutes les joueuses** – y compris les actrices – **lèvent les deux mains**, et décomptent « 3 – 2 – 1 – Pariez ! ». À ce moment-là, toutes doivent désigner la (ou les) actrice(s) qu'elles pensent avoir joué le rang indiqué par le dé. Si l'on a soi-même le rang indiqué, on doit se désigner soi-même, sous peine de **perdre 5 points** :

- Pour **ne** parier sur **personne**, on garde les deux mains en l'air (personne E dans l'image).
- Pour parier sur **une seule actrice**, on la désigne d'une main et on garde l'autre main en l'air.
- Pour parier sur **deux actrices**, on désigne chacune d'une main (personnes C, D et F dans l'image).



- Si l'on a **soi-même le rang indiqué**, et que l'on pense que **personne d'autre** ne l'avait, on doit se désigner avec une main et garder l'autre en l'air (personne A dans l'image).
- Si l'on a **soi-même le rang indiqué** et que l'on pense qu'**une autre actrice** l'avait également, on doit se désigner avec une main et désigner l'autre actrice avec l'autre main (personne B dans l'image).

EXEMPLE: Les joueuses A, B, C et D étaient les actrices, E et F étaient les spectatrices. A et B jouaient le rang indiqué. A se désigne lui-même d'une main et marque 3 points. B désigne lui-même et A chacune d'une main et marque $3 + 3 = 6$ points. C désigne A et D chacune d'une main et marque $3 - 1 = 2$ points, D désigne A et B chacune d'une main et marque 6 points. E garde les deux mains en l'air et ne marque pas de points, et F désigne C et D chacune d'une main et perd 2 points.

CONSEIL : La **carte Rang visible** à droite de la carte Salle vous donne une **indication sur les rangs** qui ont été utilisés lors de cette manche. S'il s'agit par exemple d'un 1, alors au moins une actrice avait le rang 2, 3 et 4 ; en outre, au plus une actrice avait le rang 1, vu que le deuxième 1 est visible à côté de la scène. Il n'y avait peut-être même pas de 1 sur la scène ! Un récapitulatif des combinaisons possibles se trouve page 22.

DISTRIBUTION DES POINTS :

- Celle qui désigne une actrice qui se désigne aussi elle-même **marque 3 points**.
- Celle qui désigne une actrice qui ne se désigne pas elle-même **perd 1 point**.
- Celle qui avait le rang cherché et se désigne elle-même **marque 3 points** si au moins une autre joueuse l'a désignée, mais **perd 1 point** si personne d'autre ne l'a désignée.
- Pour les mains restées en l'air, on ne marque ni ne perd de points.
- Chaque joueuse marque les points gagnés sur la piste de scores de son badge, en déplaçant son trombone.

Important : une joueuse qui a atteint 0 sur sa piste de scores ne peut que marquer des points, jusqu'à ce qu'elle ait à **nouveau plus de 0** après une manche.

FIN DE LA PARTIE

Si une joueuse a atteint ou **dépassé 16 points** à la fin d'une manche, la partie s'arrête. La joueuse qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité pour la première place, toutes les joueuses à égalité se partagent la victoire. Jouez donc une autre partie de Freeze pour déterminer la véritable championne !



PHASE 4 : PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Après chaque manche, 3 des 4 actrices sortent de scène, et y sont remplacées par 3 des spectatrices. Les 3 cartes des actrices situées le plus à droite sont mélangées entre elles, puis placées à droite de la rangée des cartes des spectatrices.





Les trois premières spectatrices (celles dont les cartes sont le plus à gauche de la rangée) sont placées à gauche de la carte de l'actrice qui est restée sur scène. La carte joueuse qui était le plus à gauche dans la salle est maintenant le plus à gauche sur scène.



Décalez les cartes Joueuses des spectatrices vers la gauche, de manière à ce qu'elles se trouvent à nouveau sous la carte Salle. Décalez les cartes Joueuses des actrices vers la droite, de manière à ce qu'elles se trouvent à nouveau au-dessus de la carte Scène.



Commencez ensuite la manche suivante à la **PHASE 1 : AVANT LA SCÈNE** (v. p. 18).

COMBINAISONS POSSIBLES DES RANGS SUR SCÈNE

Carte Rang visible



Combinaisons des rangs sur scène

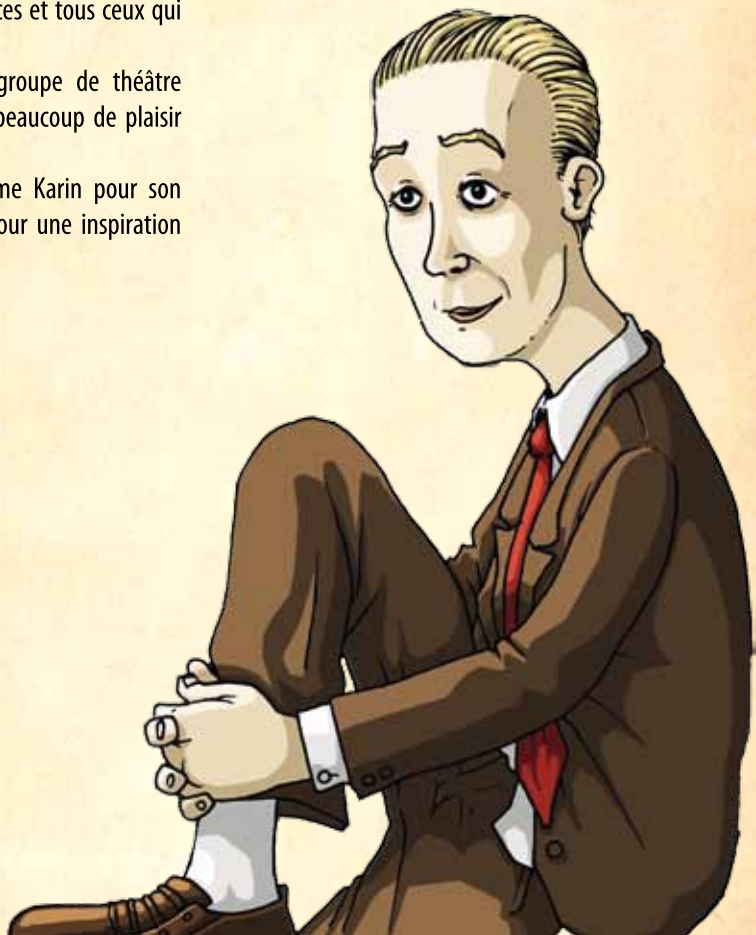
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2	2	3	4	1	1	3	4	1	1	2	4	1	1	2	3
2	3	3	4	1	3	3	4	1	2	2	4	1	2	2	3
2	3	4	4	1	3	4	4	1	2	4	4	1	2	3	3

MERCI

Les auteurs et l'éditrice remercient les traducteurs et traductrices, les lecteurs et lectrices et tous ceux qui ont aidé à confectionner le jeu.

Hans-Peter Stoll remercie son groupe de théâtre d'improvisation Improtôre pour beaucoup de plaisir et inspiration.

Andrea Meyer remercie sa femme Karin pour son soutien et Christophe Hermier pour une inspiration importante.





DIE AUTORINNEN

Hans-Peter Stoll (rechts) kommt aus Lampertheim in Deutschland. Er ist Berater, Trainer und Inhaber von Stoll Training & Consulting. Freeze ist sein zweites veröffentlichtes Spiel.

Andrea Meyer (links) lebt in Berlin in Deutschland. Sie ist hauptberuflich im Umweltministerium tätig. Sie ist Inhaberin von BeWitched-Spiele und hat seit 1998 12 Spiele im eigenen Verlag veröffentlicht.

THE AUTHORS

Hans-Peter Stoll (right) lives in Lampertheim in Germany. He is coach, trainer and owner of Stoll Training & Consulting. Freeze is his second game published.

Andrea Meyer (left) lives in Berlin in Germany. Her main job is in the environment ministry. She is the owner of BeWitched-Spiele and has published 12 games since 1998.

LES AUTEURS

Hans-Peter Stoll (à droite) vit à Lampertheim en Allemagne. Il est conseiller, entraîneur et propriétaire de Stoll Training & Consulting. Freeze est son deuxième jeu publié.

Andrea Meyer (à gauche) vit à Berlin en Allemagne. Elle travaille au ministère de l'Environnement. Elle est la propriétaire de BeWitched-Spiele et a publié 12 jeux depuis 1998.