

# Grillé !

## À la conquête de l'Eldoramot

Réalise des missions au cours de scènes d'impro sans te faire *griller* !

## Principe et but du jeu

*Grillé !* À la conquête de l'Eldoramot est un jeu d'impro collaboratif qui puise son inspiration dans l'univers des jeux de rôle et des jeux d'ambiance.

À chaque manche, une équipe d'« **acteurs** » se lance dans une improvisation sur la base d'une situation donnée, tandis qu'une équipe de « **grilleurs** » les **écoute** et les **observe** attentivement.

L'objectif des « acteurs » est de **valider leurs missions** sans se faire *griller* (démasquer) par les « grilleurs ». Ces missions consistent à **placer un mot**, **placer une expression** et à relever **un défi** au cours de différentes scènes improvisées.

Le **but du jeu** est de valider le plus grand nombre de missions tout en *grillant* celles des autres, accumulant ainsi des points pour atteindre l'**Eldoramot**.

*« Ce jeu hybride séduira autant les passionnés de jeux de rôle, qui pourront développer les situations autant qu'ils le souhaitent, que les joueurs occasionnels en quête de nouvelles expériences ludiques pour égayer leurs soirées entre amis. »*

# Règles du jeu

## 1 Mise en place de la partie

Avant de plonger dans l'aventure, les participants se divisent en deux équipes concurrentes.

Les équipes sélectionnent ensuite un pion qu'elles placent sur la case « **Paroles en Péril** » pour débiter la partie.

## 2 Modes de jeu

Il existe différents modes de jeu : en équipe ou en tous contre tous.

Pour une lecture plus claire, le règlement ci-dessous se concentre sur le jeu en équipe.

Bien que le règlement soit similaire en tous contre tous, quelques nuances spécifiques sont indiquées par le symbole .

Veillez consulter le chapitre **Mode tous contre tous** pour les particularités de ce mode.

## 3 Mise en place d'une manche

Pour démarrer la première manche, le joueur le plus drôle choisit une **Situation** et la lit à l'ensemble des participants.

Il a ensuite le privilège de choisir l'équipe qui débutera en tant que « acteurs » (.

Les joueurs désignés comme « acteurs » tirent ensuite une carte **Personnage** liée à la situation. Ce personnage doit être incarné tout au long de la manche.

Chaque « acteur » tire également 3 cartes **Mission**, comprenant les tâches suivantes :

- **Place le mot** : Prononcer distinctement le mot indiqué sur la carte au cours de la scène.
- **Place l'expression** : Énoncer clairement l'expression française mentionnée pendant la scène.
- **Relève le défi** : Discrètement mais sans se cacher, accomplir le défi inscrit sur la carte pendant la scène.

De l'autre côté, l'équipe des « grilleurs » reçoit deux cartes **Grillé** par « acteur » dans l'équipe adverse (). Par exemple s'il y a 3 « acteurs », l'équipe des « grilleurs » reçoit 6 cartes **Grillé** pour la manche.

Ces préparatifs posent la base de l'improvisation et de l'intrigue à venir.

## 4 Déroulement d'une manche

La manche se compose d'un tour de table suivi d'une pièce d'impro subdivisée en plusieurs scènes par des entractes (👥).

Durant chaque manche, les « acteurs » tentent de valider leurs missions, tandis que les « grilleurs » s'efforcent de les *griller* (démasquer).

Durant le tour de table et les différentes scènes, les « acteurs » interagissent en respectant la situation et le personnage qu'ils ont tirés, tandis que les « grilleurs » observent silencieusement.

### 4.1 Tour de table

Chaque manche commence par un tour de table où chaque « acteur » présente son personnage en 30 secondes, créant un contexte favorable à la réalisation de ses missions. Il est interdit de réaliser les missions pendant le tour de table.

### 4.2 Pièce d'impro

La pièce d'impro débute après les présentations. Elle peut se concentrer sur la situation, sur le rôle de chaque participant pour résoudre un problème ou atteindre un objectif.

Durant cette phase, les « acteurs » doivent adhérer à **la charte des acteurs**, comprenant les règles suivantes :

1. **Respect du cadre** : Ils doivent respecter le cadre de la situation et le rôle qui leur a été attribué.
2. **Discussions uniques** : Afin d'assurer la clarté, une seule personne s'exprime à la fois.
3. **Réalisation évidente** : Les missions doivent être exécutées de manière évidente, dans un contexte cohérent au cours d'une scène.
4. **Limitation d'énumération** : Pour valider une mission, ils ne peuvent énumérer plus de 3 éléments consécutifs.
5. **Pas de missions hors scène** : Les missions ne peuvent ni être réalisées pendant les entractes ni lors du tour de table.

Si un joueur propose la validation d'une mission tout en ayant enfreint l'une de ces règles, la mission doit être abandonnée.

### 4.3 Durée et nombre de scènes

Une pièce d'impro se divise en plusieurs scènes, **chacune d'une durée d'une minute** (👤).

Le nombre de scènes dépend du nombre d' « acteurs ». Consultez nos recommandations ci-dessous.

Nb d' « acteurs »	Nombre de scènes
2 - 3	5
4 - 5	6
6	7

### 4.4 Entracte

Chaque scène est suivie d'un entracte (👥) où les missions peuvent d'abord être grillées par les « grilleurs » avant d'être validées par les « acteurs ». Pendant cet intervalle, tous les joueurs peuvent discuter et bluffer librement.

Pour débiter l'entracte, la parole est aux « grilleurs ». Ils peuvent délibérer dans un temps de réflexion raisonnable pour décider s'ils veulent jouer ou non leurs cartes **Grillé** contre les « acteurs ».

Une fois que les « grilleurs » ont conclu leurs délibérations, ils passent le relais aux « acteurs ». À ce stade, ces derniers doivent annoncer s'ils ont accompli des missions durant la scène précédente et présenter leurs validations à l'ensemble des joueurs.

### 4.5 Mission validée

Une mission est validée si elle a été réalisée en respectant **la charte des acteurs** sans être *Grillée*.

Lorsqu'un « acteur » a accompli une mission durant la scène passée, il doit l'annoncer aux autres joueurs afin de proposer sa validation. Les conditions pour valider une mission sont les suivantes :

1. Elle a été exécutée en respectant la **charte des acteurs** ;
2. Elle a été entendue et vue par les autres joueurs, qui confirment sa réalisation.

Si ces conditions ne sont pas réunies, la mission doit être abandonnée.

Un cas particulier se présente : si les « acteurs » récupèrent toutes les cartes **Grillé** des « grilleurs », la manche se termine et toutes les missions restantes des « acteurs » sont validées.

#### 4.6 Mission grillée

Lorsqu'un « grilleur » pense avoir découvert une mission, il peut essayer de la *griller*. Pour ce faire, il doit jouer une carte **Grillé** contre l' « acteur » qu'il souhaite dénoncer et décrire de manière précise la mission qu'il soupçonne.

Si la dénonciation est correcte, le joueur qui s'est fait *griller* doit remettre sa mission à la personne qui l'a démasqué. Ce dernier pourra la comptabiliser comme une **mission validée**.

En revanche, si la dénonciation est incorrecte, l'accusateur doit se séparer de sa carte **Grillé**. Celle-ci revient alors à l'équipe « acteurs » (👥).

#### 4.7 Mission abandonnée

Lorsqu'une mission n'est ni validée ni *grillée*, elle est abandonnée. Cela arrive si le joueur n'a pas réussi à la valider et que toutes les scènes ont été jouées. De même, si un joueur annonce l'accomplissement d'une mission, mais que celle-ci n'est pas acceptée par les autres joueurs (le mot n'a pas été entendu, la charte des acteurs a été enfreinte ou le défi n'a pas été correctement réalisé), la mission doit être abandonnée.

Une mission abandonnée revient à l'équipe adverse (👥).

## 5 Fin de la manche

La manche arrive à son terme dans plusieurs situations :

- Après avoir joué toutes les scènes ;
- Lorsque plus aucun « acteur » n'a de mission à accomplir ;
- Dès que l'équipe d' « acteurs » a récupéré toutes les cartes **Grillé**. Dans ce dernier cas, l'équipe en question valide toutes ses missions restantes (👥).

Il est à noter qu'à la clôture de la dernière manche, l'équipe des « grilleurs » se doit de conserver une carte **Grillé** en réserve si elle suspecte qu'un des « acteurs » n'a pas mené à bien l'une de ses missions. En effet, si les « grilleurs » épuisent leur réserve de cartes **Grillé**, ils offrent à l'équipe adverse l'opportunité de valider par défaut l'ensemble de ses missions, y compris celles qui n'ont pas été réalisées.

Les joueurs qui n'ont pas réussi une ou plusieurs missions les abandonnent, consolidant ainsi les résultats de la manche.

## 5.1 Comptabilisation des points

La comptabilisation des points s'effectue en prenant en compte les missions que vous avez validées, celles que vous avez *grillées*, ainsi que les missions abandonnées par l'équipe adverse. Chacune de ces missions rapporte **1 point**.

## 5.2 Oscar

À la conclusion de chaque manche, les joueurs participent à un vote pour déterminer celui d'entre eux qui a le mieux incarné son personnage. Le joueur obtenant le plus de voix remporte la carte **Oscar**.

Le titre honorifique d'Oscar confère à son détenteur le privilège de choisir la situation pour la manche suivante, ainsi que le droit de prononcer un discours de remerciement.

## 6 Utilisation du plateau de jeu

Pour progresser vers l'Eldoramot, les équipes se déplacent sur le plateau de jeu en fonction des points accumulés au cours des manches.

Selon le nombre de joueurs, le déplacement du pion est régi par les règles suivantes (👥).

Nb de joueurs	Nb de points pour avancer d'une case	Nb de points pour atteindre l'Eldoramot
4-7	2	24
8-12	3	36

## 7 Fin de la partie

Le jeu prend fin dès qu'un joueur ou une équipe atteint la case « Eldoramot ». Ce moment marque la conclusion de la partie et détermine le vainqueur.

## 8 Mode tous contre tous

En mode tous contre tous, c'est chacun pour soi. À chaque manche, tous les joueurs endossent les rôles d' « acteur » et de « grilleur ». Ils participent à la pièce d'impro tout en tentant de valider leurs missions et de *griller* celles des autres.

Nous recommandons de jouer en tous contre tous jusqu'à 3 joueurs et de passer en équipe à partir de 4 joueurs.

Ce chapitre présente les particularités du **mode tous contre tous**.

### 8.1 Distribution des cartes **Mission** et **Grillé**

Tous les joueurs participent à la pièce d'impro. Chacun a donc 3 cartes **Mission**. Chacun peut aussi *griller* les missions des autres. Pour ce faire, les cartes **Grillé** doivent être réparties de la manière suivante.

Nb joueurs	Nb de cartes Grillé par joueur
2	3
3	2
4	2
5+	1

### 8.2 Déroulement d'une manche

La différence principale dans le déroulement d'une manche réside dans le fait que tous les joueurs jouent la pièce d'impro. De ce fait, elle n'est plus subdivisée en un nombre prédéfini de scènes comme dans le jeu par équipe.

La pièce se joue en une scène continue. Voici nos recommandations concernant la durée de la scène en fonction du nombre d' « acteurs ».

Nb d' « acteurs »	Minutes de la scène
2	5
3 – 4	6
5 – 6	7
7 – 8	8

### 8.3 Entracte

À tout moment, n'importe quel joueur peut créer un entracte en disant « Stop » et en retournant la carte **Stop**. Cela a pour effet d'interrompre instantanément la scène et de mettre en pause le chronomètre.

Le joueur qui a créé l'entracte a alors la parole et peut tenter de *griller* la mission d'un autre joueur ou de valider une de ses missions.

Une fois qu'il ne veut plus la parole, il la donne aux autres joueurs. Si l'un d'entre eux veut tenter de *griller* quelqu'un, il peut le faire à ce moment.

Pour finir, les joueurs doivent annoncer s'ils ont réalisé une ou des missions durant la scène passée afin de proposer leur validation à l'ensemble des joueurs.

La reprise de la scène doit être annoncée de manière claire à tous les joueurs, la carte **Action** doit être retournée et le chronomètre relancé. La scène peut alors reprendre là où elle avait été interrompue.

### 8.4 Mission validée

La pièce d'impro se déroulant en une longue scène, il faut que celle-ci soit mise en pause pour proposer la validation d'une mission.

Si personne n'a interrompu la scène dans un délai de 30 secondes après avoir réalisé une mission, il est possible de créer un entracte pour demander la validation de sa mission.

### 8.5 Mission grillée

En mode tous contre tous, si la dénonciation est incorrecte, l'accusateur doit se séparer de sa carte **Grillé**. Cette carte revient au joueur accusé.

### 8.6 Mission abandonnée

Une mission abandonnée est simplement retirée du jeu.

### 8.7 Fin de manche

La manche se termine lorsque la scène a été jouée, lorsque plus aucun joueur n'a de mission à accomplir ou lorsqu'un joueur a récupéré toutes les cartes **Grillé**. Dans ce dernier cas, ce joueur valide toutes ses missions restantes.

### 8.8 Utilisation du plateau de jeu

Afin d'atteindre l'Eldoramot, les joueurs avancent sur le plateau de jeu grâce aux points accumulés durant les manches.

En fonction du nombre de joueurs, vous pouvez avancer votre pion sur le plateau de la manière suivante.

<b>Nb de joueurs</b>	<b>Nb de points pour avancer d'une case</b>	<b>Nb de points pour atteindre l'Eldoramot</b>
2 - 5	2	24
6 - 8	3	36

## 9 Variantes

- Vous pouvez adapter le jeu à vos envies. Si vous souhaitez jouer uniquement avec vos catégories de cartes **Mission** préférées, libre à vous de trier les cartes avant le début de la partie.
- Vous pouvez créer vos propres situations dans lesquelles vous devrez interagir et valider vos missions.
- Mode arcade : Vous pouvez tirer des cartes **Mission** lors d'une soirée et essayer de les valider sans interagir dans des situations.

## En bref

- Choisir le mode : **équipe** ou **tous contre tous** (recommandation : en équipe dès 4 joueurs).
- Placer les pions sur la case « **Paroles en Péril** ».
- Mise en place d'une manche :
  - Un joueur tire une carte **Situation** et la lit à tout le monde.
  - Chaque « acteur » tire une carte **Personnage** en lien avec cette situation.
  - Chaque « acteur » tire ses missions à valider durant la manche.
  - Distribution des cartes **Grillé**.
- Déroulement d'une manche
  - Tour de table
  - Pièce d'impro
    - Scène
    - Entracte
- La manche se termine lorsque toutes les scènes ont été jouées, lorsque plus aucun « acteur » n'a de mission à accomplir ou lorsqu'un joueur / une équipe détient toutes les cartes **Grillé**.
- Les joueurs / les équipes comptabilisent leurs points et avancent leur pion sur le plateau de jeu.
- Les joueurs votent pour celui ou celle qui a le mieux incarné son rôle et lui remettent la carte **Oscar**.
- Une nouvelle carte **Situation** est tirée par le détenteur de l'**Oscar** et une nouvelle manche commence.
- Le jeu se termine dès que la case « **Eldoramot** » est atteinte par un joueur / une équipe.