

# **baBel's Random Music Car : Le Jeu**

*Nombre de joueurs requis :*

Au moins 2 et jusqu'à la limite de la contenance du véhicule.

*Matériel requis :*

- Une source sur laquelle on aura stocké un maximum de morceaux de musique ou d'autres matériaux sonores (lecteurs mp3, Cd, etc.).<sup>1</sup>
- Une interface audio pour diffuser les morceaux (ou d'autres matériaux sonores) dans un véhicule (autoradio, enceinte auto-amplifiées, autres).<sup>2</sup>
- Un véhicule en état de marche pouvant accueillir au moins deux personnes (voiture, camionnette, camion, etc.).<sup>3</sup>
- Une route. On évitera tant que possible les routes scéniques pour préférer les paysages monotones comme en trouve, par exemple, dans les campagnes de l'Indiana ou de l'Ohio.

*Cadre général*

But du jeu : Comme la plupart des jeux de société, le but de *Random music car* est de faire passer le temps.

Comme dans la plupart des jeux de société, une bonne volonté générale est requise de la part des joueurs. Aucune règle au monde ne saurait prévenir contre les joueurs de mauvaise foi. Nous déclinons donc toute responsabilité dans le cas où un joueur d'humeur funeste et de mauvais esprit ruinerait l'intérêt du jeu.

*Age des joueurs*

Selon la formule consacrée, on peut y jouer de 8 à 88 ans. Cependant, nous tenons à prévenir des difficultés qu'on peut rencontrer en jouant avec des participants trop âgés, dont l'ouïe n'étant plus ce qu'elle fut jadis pourrait non seulement ralentir le jeu, mais aussi rendre la partie plus agaçante qu'agréable. Quant aux enfants, il va de soit que, dans la mesure du possible, on les évitera, comme on évitera en général de voyager avec eux.

---

<sup>1</sup> Il existe une variante, jouée principalement dans les pays émergents où les capacités de stockage sont encore faibles, dans laquelle on se contente d'une centaine de morceaux seulement.

<sup>2</sup> Nous avons entendu parler de l'existence d'une variante intéressante où les occupants du véhicule chantent les morceaux eux-mêmes. Dans cette éventualité, on s'assurera que les participants possèdent une belle voix.

<sup>3</sup> Il est techniquement possible de jouer dans un train, mais cela dénature l'esprit du jeu. Quant à la question de pratiquer le jeu à moto à l'aide de casques reliés par interphones, nous ne nous donnerons même pas la peine de la dignifier d'une réponse.

## *Les règles principales*

- Début de la partie : La partie débute quand un occupant du véhicule exprime le désir de jouer. Un consensus relatif entre les participants doit cependant être obtenu avant de commencer à jouer, au risque que le jeu ne se résume à une personne diffusant de la musique (ou d'autres matériaux sonores), les autres faisant la tête en silence.
- Zapping : Chaque participant a droit à deux zappages dans le cours d'un trajet<sup>4</sup>. Quand un morceau (ou d'autres matériaux sonores) ne convient pas à un joueur, il peut exercer son droit à sauter le morceau (ou d'autres matériaux sonores) en disant, d'une voix claire et forte, de façon à ce qu'il soit entendu par tous : *Je zappe*.
- Veto : Chaque participant a droit à deux vetos dans le cours d'un trajet<sup>5</sup>. Quand un morceau (ou d'autres matériaux sonores) est annoncé zappé par un joueur, un autre joueur peut exercer son droit de veto. Le morceau (ou d'autres matériaux sonores) est alors écouté de bout en bout.
- Repeat : Chaque participant a droit à deux repeats dans le cours d'un trajet. Quand un morceau (ou d'autres matériaux sonores) est particulièrement apprécié par un joueur, il peut exercer son droit à réécouter ledit morceau (ou d'autres matériaux sonores) en annonçant, d'une voix claire et forte, de façon à ce qu'il soit entendu par tous : *Repeat*<sup>6</sup>.
- Fin de la partie : Elle coïncide avec la fin d'un trajet (tel que définit plus haut). Il est important de préciser que le fait que tous les participants aient utilisé leur zapping ne marque en aucune manière la fin de la partie, tout au contraire.

## *Règles secondaires*

- Intégrales : lors de la présence d'intégrales sur le support source (intégrale de J-S Bach ou de Frank Zappa, par exemple) tout joueur peut proposer un zapping sans que cela n'affecte son quota de zappings personnels. Un autre joueur peut néanmoins exercer un Veto qui affectera son quota de Vetos.
- Dans le cas où le support source contient un ou plusieurs morceaux (ou d'autres matériaux sonores) de Frank Zappa, les participants doivent se

---

<sup>4</sup> On considère comme un voyage le fait de se rendre d'une destination de départ A à une destination finale B. On considère comme trajet le fait de se déplacer dans un véhicule d'un point A à un point B jusqu'à la sortie complète du véhicule. Autrement dit, si un groupe de joueur veut se rendre de Vesoul à Marseille (voyage) et qu'il procède à trois haltes en cours de route, on comptera quatre trajets sur le parcours total.

<sup>5</sup> Selon la définition du trajet telle que formulée plus haut.

<sup>6</sup> Nota bene : un joueur peut exercer un veto sur le repeat. Pour comprendre le bienfondé de cette règle, il convient de donner un exemple. Le joueur A demande un Zapping sur un morceau qu'il déteste. Le joueur B exerce son Veto. Si à la fin de la chanson, le joueur B ou un autre joueur demande un Repeat, le joueur A peut exercer son Veto, pour autant qu'il dispose encore d'un Veto.

mettre d'accord au préalable sur le fait de savoir si l'on a le droit de zapper Zappa ou si, au contraire, on ne zappera pas Zappa.

- Dans le cadre d'un voyage (tel que défini plus haut), la fin d'un trajet ne met pas fin au déroulement des morceaux (ou d'autres matériaux sonores) mais les met seulement en pause. Si, par exemple, on écoute une conférence sur la philosophie japonaise d'une durée d'une heure et que tous les participants ont déjà utilisé leur zappage, la fin d'un trajet ne met pas fin à la conférence sur la philosophie japonaise mais la met seulement en pause. A la reprise du trajet suivant, il convient de continuer la conférence sur la philosophie japonaise, jusqu'à ce qu'un joueur décide, éventuellement, d'utiliser un de ses deux zappages récupérés au début du nouveau trajet pour passer enfin la conférence sur la philosophie japonaise.<sup>7</sup>

au début du nouveau trajet pour passer enfin la conférence sur la philosophie japonaise.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Comme toutes les règles de jeu formulées par l'ensemble baBel, il est possible, à tout moment, de les ignorer tout ou partie ou de les modifier de toutes les façons imaginables.

<sup>7</sup> Comme toutes les règles de jeu formulées par l'ensemble baBel, il est possible, à tout moment, de les ignorer tout ou partie ou de les modifier de toutes les façons imaginables.

© ensemBle baBel