



## Règlement de « Carré d'As »



« Jeu de scène et de hasard. »

### I Les protagonistes du Spectacle

#### **1.1) Le carré d'as**

L'équipe est composée d'un quartet de comédiens et de comédiennes.

La tenue de jeu :  
-un pantalon noir ou blanc (uniforme pour les 4 équipiers)  
-des chaussures noires  
-un tee-shirt blanc ou rouge (2 rouges , 2 blancs)

L'objectif de cette tenue de jeu étant de recréer visuellement un carré d'as, tout en restant pratique.

#### **1.2) Le croupier**

Si on fait référence au match d'improvisation, le croupier est l'arbitre-présentateur . C'est le garant du cérémonial et du rythme du spectacle. C'est lui qui entre en premier sur scène et sort en dernier, il fait les présentations d'usage, il appelle et renvoie les comédiens, il annonce le début des impro. Il est aussi responsable de la préparation du spectacle. Il prépare les accessoires, les contraintes et les catégories.

La tenue de jeu :  
-un pantalon noir  
-des chaussures noires  
-une chemise blanche à manches longue  
-un nœud papillon noir/ une fleur à la boutonnière/une pochette

L'objectif de cette tenue étant de se rapprocher le plus possible du costume du croupier de casino. Tous les accessoires, dans la limite du sobre, sont autorisés pour remplir cet objectif : Gilet, Ramasse-jeton...Du croupier dépend la bonne mise en place de l'ambiance 'Casino'

#### **1.3) Le DJ**

Il met en marche la musique lors de l'entrée et de la sortie du MC et des comédiens, ainsi que lors des caucus. Son rôle peut-être endossé par le croupier.

Néanmoins, un-e musicien-ne improvisateur-trice de piano bar apportera une touche supplémentaire à l'ambiance en plus de l'augmentation considérable de la qualité de la prestation liée à la musique créée en direct pour peu que le musicien-nes et comédien-nes se connaissent mutuellement dans leurs fonctionnements.

## II Le déroulement du spectacle

### 1) Préparation au spectacle

Le croupier se promène dans la salle et distribue les cartons de mise (thème). Il accueille le public avec la distinction qui conviendrait à une riche clientèle de casino. Il se retire 5 minutes avant le début du spectacle.

### 2) Présentation

La musique d'entrée (" So flute " de St Germain ?) est lancée par le DJ.  
Le croupier s'installe à sa table, salue le public. Il explique le fonctionnement du spectacle. Il récupère les thèmes dans un saladier. (La musique « rose rouge » de St Germain est lancée par le DJ.) Le croupier appelle les comédien-nes par leur chiffre, leur nom et enfin leur signe (cœur, trèfle, carreau, pique).

### 3) La première donne

La musique est coupée.

Le croupier annonce le début de la première donne.

Il tire un thème qu'il énonce.

Il annonce le caucus : « Faites vos jeux ! » La musique de caucus est lancée par le DJ. Suivant le choix de l'équipe jouant le spectacle, le caucus peut-être individuel ou d'équipe. La musique est coupée lorsque le croupier lance les 5 dés. Le coup de dé décide des comédien-nes qui rentrent et des contraintes auxquelles il-les seront soumis-es :

-Si le 1 sort, le joueur 1 entre dès le départ.

-idem pour 2,3 et 4...

-Si le 5 sort, le croupier impose aux comédien-nes une donnée qu'il-les devront inclure dans leur impro (lieu, objet, action, nom de personnage...)

-Si le 6 sort, le croupier choisit une catégorie dans la liste qu'il aura prédéfini.

-Si seulement des 5 et des 6 sortent, on refait le tirage.

A l'annonce de la composition les comédien-nes non concerné-es par le tirage se mettent en réserve. Dès que la composition est déterminée, le croupier annonce « Les jeux sont faits, alors en jeu ! »

L'impro commence.

Les comédien-nes annoncent d'eux même la fin de l'impro en disant la phrase rituelle : « Rien ne va plus, tout va bien. »

Pour chaque nouvelle impro un nouveau thème du public est tiré.

Après 45 minutes d'impro, le croupier annonce la pause et donne le signal aux comédien-nes de regagner les coulisses.

Les comédien-nes et le croupier quittent la scène (sur «Rose Rouge » de St Germain)

### 4) Pause

### 5) La deuxième donne

La musique (" Rose rouge ") rappelle le croupier

Le croupier appelle les comédiens et comédiennes pour la seconde partie du spectacle.



La seconde période se déroulera comme la première.  
L'ultime impro sera annoncée par le croupier.

## 6) Clôture

Le spectacle s'achève après une seconde période de 45 minutes.

(La musique " So flute " de St Germain, est lancée par le DJ.)

Le croupier fait raccompagner par le public, et nominativement, les comédien-nes. Il remercie avant de quitter la scène. La musique " So flute" est jouée jusqu'au bout.

## III Compléments sur le décorum

Toute contribution permettant de reconstituer ou de rappeler une ambiance de casino sera la bienvenue. Cela pourra se faire au niveau des décors : Lumière tamisée dans la salle, lampes de chevet, nappes vertes, musique jazzy... Ou encore des costumes : Tee-shirts aux symboles des couleurs de carte, croupier particulièrement recherché... Mais aussi des catégories qui peuvent être rebaptisées pour l'occasion :

-« A la manière de... » peut devenir → « Déroulez le tapis vert à ... »

-« Ni oui, ni non » → « Passe et manque »

-« Avec intervention de l'arbitre » → « Tricherie »

-« Déjà vu » → « Même joueur joue encore »

-etc...selon la convenance et l'imagination du croupier mais **DANS TOUS LES CAS, EXPLIQUER LA CATEGORIE** (aux comédiens préalablement puis au public en cours de spectacle)



Des questions ? → [benjamin@improviser.info](mailto:benjamin@improviser.info)