

ESQUISSÉ COMMENT JOUER ?

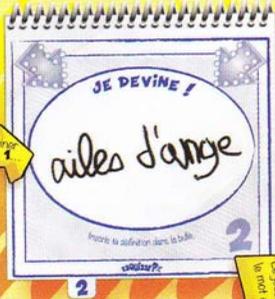


Le joueur écrit son mot secret...



Le joueur dessine le mot secret...

Le joueur 2 doit deviner le dessin du joueur 1

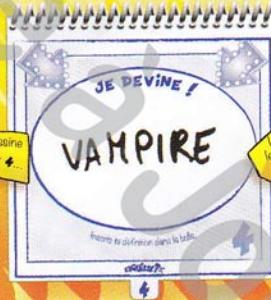


Le joueur 3 dessine le mot du joueur 2



Le joueur 5 dessine le mot du joueur 4

Le joueur 4 doit deviner le dessin du joueur 3



Le joueur 6 doit deviner le dessin du joueur 5



Le joueur 7 doit dessiner le mot du joueur 6

Le joueur 8 doit deviner le dessin du joueur 7



C'est pas gagné...
...mais quelle rigolade !

RÈGLE DU JEU

- CONTENU**
- 100 cartes recto-verso (soit 1 200 thèmes)
 - 8 carnets effaçables à spirales colorées
 - 8 stylos effaçables
 - 8 chiffons
 - 1 sablier de 60 secondes
 - 1 dé
 - La règle du jeu

BUT DU JEU Marquer des points (un peu), rigoler (beaucoup)...

MISE EN PLACE Chaque joueur se munit d'un carnet de jeu, d'un stylo effaçable et d'une carte. Il inscrit son nom sur le carnet. Un conseil... gardez en mémoire la couleur de votre carnet (voir la spirale).

On décide quel côté de carte utiliser pendant la partie (jaune ou bleu). L'un des joueurs lance le dé. Le chiffre obtenu indique quel mot de leur carte les participants devront inscrire dans la partie « **MOT SECRET** » de leur carnet. Rangez les cartes utilisées sans les révéler. La partie peut commencer...

- Pour un nombre de joueurs pair (4, 6 ou 8) :
Ouvrez le carnet **page 1** et préparez-vous à dessiner.

- Pour un nombre de joueurs impair (5 ou 7) :
Passez simplement le carnet à votre voisin de gauche sans dessiner !
Il prend connaissance du mot secret puis ouvre le carnet **page 1** et se prépare à dessiner.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE Lors des phases « Je dessine ! » et « Je devine ! », tous les joueurs jouent en même temps.

PAGE « JE DESSINE ! »

Lors des phases de dessin, les joueurs prennent secrètement connaissance du mot inscrit sur la page déjà ouverte avant de la tourner.

On retourne le sablier, les joueurs disposent alors de 60 secondes pour retranscrire en dessin le mot qu'ils ont lu. **Il est interdit d'utiliser lettres et chiffres.**

A la fin du sablier, tous les joueurs passent discrètement leur carnet au voisin de gauche sans fermer la page.



PAGE « JE DEVINE ! »

Lors des phases «JE DEVINE !» pas besoin de sablier.
Les joueurs prennent quelques secondes pour inscrire ce qu'ils pensent être la définition du dessin avant de passer le carnet.



FIN D'UNE MANCHE

La partie se termine toujours par une phase «JE DEVINE !».

Gardez un œil sur la couleur de la spirale.

Dès que vous récupérez votre carnet en main, la manche se termine !
Et la grande rigolade commence...

A tour de rôle, chaque joueur devra montrer comment le dessin a évolué à partir du mot de départ jusqu'au résultat final.

DISTRIBUTION DES POINTS

- Vous remportez 1 point si la définition finale correspond au mot de départ.

- Dans le cas contraire, donnez 1 point à votre définition préférée.

- Dans tous les cas donnez 1 point à votre dessin préféré.

Notez les points sur la page prévue à cet effet en début de carnet.

FIN DE LA PARTIE

La partie se joue en trois manches. Le joueur ayant récolté le plus de points remporte la partie.

PRÉCISIONS ET CONSEILS DE JEU

- Certains mots sont parfois remplacés par un trait. Trop de chance !
Utilisez le mot que vous préférez sur la carte.

- Les mots entre guillemets vous laissent le choix mais imposent la catégorie (ex. «Destination de voyage» carte 50).

Vous devez alors choisir un mot en rapport et le noter dans la partie «**MOT SECRET**» (ex. Venise, Tahiti, etc.)



- Pensez à bien effacer les carnets avant de les ranger afin d'éviter que l'encre ne sèche. N'utilisez que les stylos fournis avec le jeu.