

CONCEPT™

Concept en une minute, c'est ici !

Principe du jeu

Dans Concept, votre but est de faire deviner des mots au moyen d'associations d'icônes. Une équipe de deux joueurs, voisins de table, choisit un mot à faire deviner aux autres joueurs. Ensemble, en se concertant, ils vont placer judicieusement des pions sur les icônes du plateau. Le joueur qui devine le mot et l'équipe qui à fait deviner gagnent des points de victoire (2 et 1 chacun). Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Exemples :



Un liquide alimentaire blanc ? Du lait tout simplement.



Un liquide alimentaire rouge ? Du vin.



Nous cherchons ici un animal qui vit dans l'eau. À quoi pensez-vous spontanément ? Un poisson.



Il n'y a pas que des animaux dans Concept. Si je vous indique :



C'est bien une tronçonneuse, car c'est un outil mécanique qui coupe du bois.



Concept ne se limite pas à des mots faciles :

Il est possible, par exemple, de faire deviner cette personnalité célèbre.



Un artiste à l'oreille coupée ? Vous avez deviné ? C'est Vincent van Gogh bien sûr !



Jusqu'ici, vous l'avez remarqué, nous n'avons utilisé que des pions d'une seule couleur. Les pions d'autres couleurs permettent d'ajouter des Sous-Concepts pour préciser le Concept principal que l'on cherche.



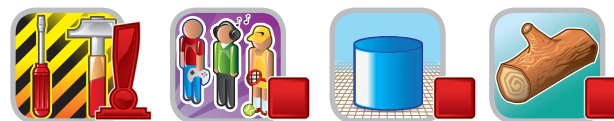
Nous cherchons ici un bâtiment métallique.



Qui se situe dans un lieu/pays aux couleurs bleu-blanc-rouge. (et non un bâtiment bleu/blanc rouge) Il s'agit donc de la Tour Eiffel.



Nous cherchons donc un sport qui utilise une boule blanche. Ajoutons un Sous-Concept.



On y utilise aussi un outil pour le sport, cylindrique et en bois. Ajoutons un autre Sous-Concept.



Le pays est les Etats-Unis, c'est donc le baseball !

Note :

Nous avons donc un premier Concept (pion vert) et des Sous-Concepts qui viennent préciser le premier.

Les Sous-Concepts sont très utiles car ils donnent des indices sur la réponse finale.

Vous retrouverez d'autres exemples à la fin de ces règles.

Matériel

- 1 plateau d'icônes universelles
- 5 séries de pions :
 - 1 série **verte** composée du pion Concept principal (grand point d'interrogation) et de 10 cubes.
 - 4 séries (**bleu, rouge, jaune, noir**) chacune composée d'un pion Sous-Concept (point d'exclamation) et de 8 cubes.
- 110 cartes Concept. Chacune comprend 9 mots classés en trois catégories de difficulté : **Facile, Difficile** et Challenge.
- Des jetons Point Double et Simple (Double a 2 points de victoire et Simple a 1 point de victoire)
- 2 aides de jeu.
- Un bol de rangement.



Règles du jeu

Mise en place :

Placez le plateau d'icônes au centre de la table, de telle sorte qu'il soit vu et accessible par tous les joueurs. Faites une pioche avec les cartes Concept et un tas avec les jetons point Simple et Double. Mettez les pions et les cubes dans le bol : ils sont les outils précieux pour faire deviner les mots ! Déterminez maintenant deux joueurs, voisins de table, pour former la première équipe.

Tour de jeu :

L'équipe pioche une carte Concept et choisit un mot de la liste à faire deviner aux autres joueurs. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de choisir un mot Facile.

Attention, les mots Challenge demandent une réelle maîtrise du jeu par tous les joueurs.

Le pion Concept Principal (**vert**) est le premier pion à poser, il représente le mot à faire deviner. En posant des cubes de la même couleur, l'équipe apporte des précisions au Concept principal. Elle peut si elle le désire développer des Sous-Concepts en posant les pions et cubes correspondants (voir exemple pages 1, 3 et 4).



Le premier joueur qui trouve la solution gagne 1 jeton Point Double (2 points de victoire) et chaque membre de l'équipe ayant fait deviner le mot 1 jeton Point Simple (1 point de victoire). C'est ensuite aux deux joueurs suivants de faire deviner un mot à l'aide d'une nouvelle carte.

Précisions :

- Les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
- Les équipiers peuvent se parler et se concerter discrètement. Il est d'ailleurs très conseillé de le faire car vous ne penserez peut-être pas aux mêmes choses !
- Les équipiers peuvent dire "oui" lorsqu'une bonne réponse ou une piste correcte est donnée, mais ils ne peuvent pas communiquer directement avec les autres joueurs.
- Les équipiers sont libres de poser les cubes comme ils le souhaitent, ils NE sont PAS obligés de les poser à tour de rôle.
- L'ordre dans lequel vous déposez vos cubes peut avoir de l'importance ! N'hésitez pas à remonter l'ordre d'apparition des cubes.
- Les équipiers peuvent utiliser autant de cubes qu'ils le souhaitent pour faire deviner le mot, mais attention à ne pas trop embrouiller les autres joueurs. Il n'y a pas de limite ou de pénalité pour le nombre de pions utilisés !
- Après un certain temps, si le mot n'est toujours pas deviné, choisissez une troisième personne pour vous venir en aide. Si malgré ce coup de main, personne ne trouve, le mot est abandonné et personne ne marque de points ce tour-ci.
- Les aides de jeu présentent une signification non-exhaustive des icônes universelles. N'hésitez pas à lire leur description pour découvrir toute leur richesse.
- Si les autres joueurs sont perdus, n'hésitez pas à retirer tout ou une partie des cubes du plateau et recommencer d'une autre manière.

Fin de partie :

Lorsque 12 jetons Point Double ont été gagnés, la partie s'arrête. Celui ou ceux qui ont marqué le plus de points de victoire remportent la partie.

Note de l'éditeur :

- Lors de nos nombreux tests, nous avons finalement abandonné le système de points pour ne garder que le plaisir de deviner et faire deviner. N'hésitez pas à faire de même, votre amusement sera que plus grand !
- En ce qui concerne les niveaux de difficulté, nous avons décidé de ne pas donner plus de points à ceux qui font deviner des mots de la section Difficile ou Challenge. Vous pouvez valoriser la difficulté en donnant 1 ou 2 points de plus à l'équipe et au joueur qui a deviné.

Quelques exemples :

Concept est un jeu qui s'apprivoise.
Utilisez le matériel comme bon vous semble !
Toutes les idées, même folles, peuvent fonctionner.
L'important est que les autres vous comprennent.
Voici quelques exemples :



Un conflit et une multitude de pions sur Homme ? C'est la guerre !



Trois cubes empilés et un seul cube sur Homme. Un grand et un petit ? Ajoutons un Sous-Concept.

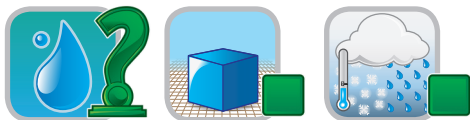


Vous n'avez toujours pas trouvé ? Laurel et Hardy.



Un grand animal vert très très vieux ? Un **dinosaure**.

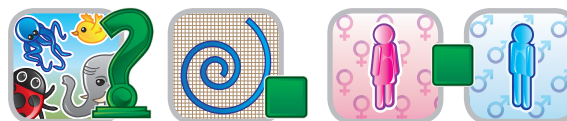
Les icônes universelles ont plusieurs sens proches mais différents, utilisez-les au maximum :



Un **glaçon**, ici l'icône froid sert à indiquer la température.



Ici le froid indique la saison de l'hiver pour faire trouver la fête de Noël.



Un **escargot** qui, comme tout le monde le sait, est hermaphrodite.



On cherche donc un homme dont le travail est de combattre. Un boxeur ? Un militaire ?
Ajoutons un Sous-Concept.



Le japon, on reconnaît le drapeau. Ajoutons un autre sous-concept.



Ah il s'agit d'un combattant japonais du passé, un **samurai** !



Un métier plutôt masculin donc...



Un grand animal brun et rapide semble entrer en jeu.



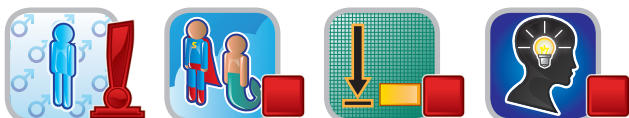
L'homme est sur l'animal.



Le pays est les USA, c'est donc un **cow-boy** !



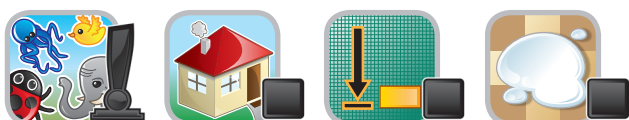
Une bande-dessinée certainement.



Un personnage fictif petit et malin.



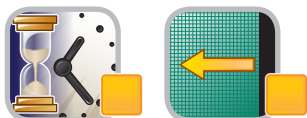
Un personnage fictif gros, habillé en bleu et blanc.



Un animal domestique petit et blanc



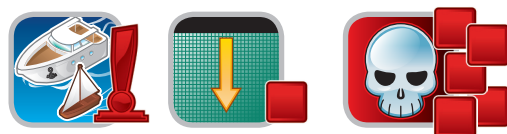
Ces deux hommes combattent des Italiens d'avant ? Des Romains !
C'est **Astérix et Obélix** !



.....



Certainement un acteur ou un réalisateur.



Un bateau qui coule et il y a plein de morts.
Titanic, donc **Léonardo DiCaprio** !



Quel est donc ce liquide jaune et festif qui fait tourner la tête ? Du **champagne** !

CRÉDITS



Auteurs :

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Développement :

« Les Belges à Sombremos » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost



Responsable PAO :
Alexis Vanmeerbeeck



Responsable de production :
Guillaume Pilon



Illustration & PAO :
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Rédaction & relecture :
Ann Pichot & Axel Koszo



Remerciements :

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
les participants du Belgoludique et de la Gathering of Friends



À Beaujanne, À Martine,
Merci à Igor et Clément pour m'avoir refilé le virus.

CONCEPT est un jeu REPOS PRODUCTION.
Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Bruxelles - Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques, déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.