

# FORMZ

DESSINONS ENSEMBLE



## BUT DU JEU

Dans FORMZ, vous devez coopérer pour réaliser un dessin commun et le faire deviner à un joueur. Dessinez et trouvez le maximum de mots pour faire le meilleur score possible !

## MATÉRIEL

- ☆ 210 Cartes
- ☆ 1 Tablette effaçable
- ☆ 2 Feutres
- ☆ 10 Jetons rôles (9 Formes et 1 **M. FORMZ**)
- ☆ 2 Jetons spéciaux



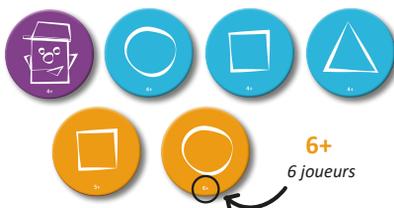
## MISE EN PLACE (4-10 JOUEURS)

1. Séparez et mélangez les cartes en 3 pioches, faces cachées, tout en respectant les couleurs (différentes catégories).
2. Mélangez, faces cachées, les jetons rôles préalablement sélectionnés selon le nombre de joueurs.

4+  
4 joueurs  
et plus



*Exemple : pour une partie à 6 joueurs, mélangez les jetons 4+, 5+ et 6+.*



6+  
6 joueurs

3. Chaque joueur reçoit **un jeton rôle** qu'il révèle aux yeux de tous.



Le joueur avec le jeton **M. FORMZ** va devoir trouver le premier mot.

Les autres joueurs devront dessiner leur forme et faire deviner le mot.

Le joueur à gauche de **M. FORMZ** reçoit **la tablette et un feutre**, il sera le premier joueur à dessiner.



Pour jouer à FORMZ, téléchargez l'**application Yoka** disponible gratuitement sur Google Play et AppStore. Vous pourrez également y retrouver un tutoriel animé du jeu.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Lancez l'application et appuyez sur le bouton **JOUER** du jeu Formz.  
Choisissez la durée de votre partie puis déclenchez le minuteur avec le bouton .



**VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À JOUER !**  
Il est temps de dessiner et trouver un maximum de mots.

## 1. CHOISIR LE MOT

**M. FORMZ** choisit une couleur de carte.



**Les cartes bleues** sont idéales pour les enfants. Les mots de cette catégorie sont plus faciles à deviner et à dessiner.



**Les cartes roses** sont plus appropriées pour jouer entre amis ou après quelques parties. Les mots de cette catégorie peuvent paraître plus difficiles à dessiner.



**Les cartes orange** demandent un peu de culture geek.



Les autres joueurs, sans parler, consultent la première carte de la couleur choisie et décident ensemble du mot qu'ils dessineront.

- ☆ Le premier mot de la carte est souvent plus simple à dessiner.
- ☆ Le second mot de la carte est peut-être un peu plus complexe à dessiner (certains d'entre eux proposent 1 point bonus, cf. page 4).

**DÉCIDEZ-VOUS VITE CAR LE TEMPS DÉFILE !**



**10 à 30 minutes** 

**M. FORMZ** a choisi une **carte bleue** et vous avez décidé de lui faire deviner le mot **PAPILLON**.

## 2 - DESSINER LE MOT

Il est maintenant temps de faire deviner le mot à **M. FORMZ**.

En commençant par le joueur à gauche de **M. FORMZ** et dans le sens horaire, chaque joueur doit dessiner sa forme sur la tablette.

**M. FORMZ**



Exemple d'une partie partie à 6 joueurs.

1er joueur



Doit deviner le mot

2ième joueur



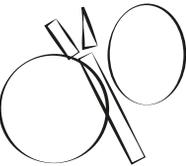
3ième joueur



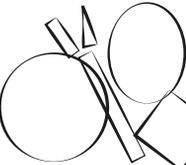
4ième joueur



5ième joueur



1er joueur



### Important

☆ Une forme doit toujours être complète.



☆ Une forme peut être légèrement déformée tant qu'elle est reconnaissable.

 Le Rectangle peut être plus ou moins allongé.

 L'Ellipse peut former un cercle ou un ovale.

 Le Triangle n'a pas besoin d'être parfait.

☆ Les formes peuvent se chevaucher.



### 3. TROUVER LE MOT

Dès que **M. FORMZ** pense avoir trouvé le mot, il doit le dire au plus vite.

- ☆ Si **M. FORMZ** se trompe, ce n'est pas grave. Le dessin continue et sa prochaine réponse sera peut-être la bonne.
- ☆ Si **M. FORMZ** trouve le mot, un joueur colorie une ☆ sur la tablette.  
*Attention ! Certains mots présentent l'icône ☆. Les faire deviner rapporte une ☆ supplémentaire.*

Si **M. FORMZ** trouve le mot ou s'il décide d'abandonner cette manche, chaque joueur passe son jeton rôle à son voisin de gauche. Le nouveau **M. FORMZ** choisi une couleur de carte et la partie continue jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

### 4. FIN DE PARTIE

Une fois le temps écoulé (l'application vous avertira par une alarme), la partie prend fin immédiatement.

Un tableau des scores affiché sur l'application vous présentera le résultat de votre partie en fonction du nombre d'☆ cochées sur la tablette.



### JETONS SPÉCIAUX

Ces 2 jetons peuvent être ajoutés au centre de l'espace de jeu afin d'offrir 2 nouvelles actions utilisables chacune 1 seule fois durant la partie.



**La gomme** permet à un joueur d'effacer une forme préalablement dessinée.



**Le gribouillage** permet à un joueur de remplir une forme préalablement dessinée.

### RÈGLE 2-3 JOUEURS

La partie à 2 ou 3 joueurs diffère dans l'attribution des rôles et des formes à dessiner.

Désignez **M. FORMZ** parmi vous (il reçoit le jeton **M. FORMZ**). Celui-ci mélange les 9 **jetons formes** et les dispose en une pioche face cachée.

Le ou les autres joueurs ne devront dessiner qu'une seule forme à la fois. Cette forme sera celle que révélera tour à tour **M. FORMZ**.

Une fois le mot trouvé, un autre joueur devient **M. FORMZ**. Il mélange les 9 jetons formes et la partie continue...

## CREDITS

#### Remerciements de l'auteur :

Merci à ma famille, Papa, Maman, Dédé et Marie, pour votre soutien. Merci à Eva, Mya et Nath <3.  
Merci de m'avoir permis de croire que j'étais capable de créer des jeux. Merci à mes coloc/cobayes (Blandou, Antho, Laurene, Vio) pour leur aide. Merci au tableau noir qui m'a permis de trouver la mécanique du jeu.  
Merci à Nico, Cédric et Vincent pour leur travail. Merci  
*Yoka remercie Coline Boileau pour sa collaboration sur le projet lors de son stage.*

Publié par Yoka By Tsume, une marque de Tsume SA. ©Tsume Art. All Rights Reserved.

All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

**Auteur :** Anthony Perone

**Conception graphique :** Vincent Joassin

**Chef de projet :** Cédric Szydłowski

**Développement :** Nicolas Badoux

