



Doodle DASH

BUVARP & SVENSSON

UN JEU DE DESSIN RAPIDE ET MALIN POUR 3 À 7 JOUEURS, DE 15 À 20 MINUTES, À PARTIR DE 10 ANS.

4 FIN DE LA MANCHE ET FIN DE PARTIE

Replacez le cylindre et le dé au centre de la table. Effacez les dessins grâce à l'effaceur présent sur les feutres. Mettez la carte utilisée de côté. **Le nouveau joueur actif pour la prochaine manche, est celui situé à la gauche du joueur actif de la manche actuelle.**

La partie prend fin lorsque la dernière carte est piochée. Terminez la manche en cours, puis chaque joueur additionne alors ses points. Le joueur qui comptabilise le plus de points l'emporte ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

PRÉCISIONS

- Lors de la création de la pioche, faites en sorte de mélanger les cartes avec le côté néerlandais face à vous. Ainsi, vous ne verrez pas les mots de la partie à l'avance.
- Les dessinateurs ne peuvent dessiner ni des chiffres, ni des lettres. Si un joueur révèle un dessin qui comporte des chiffres ou des lettres, recommencez la manche en utilisant une nouvelle carte de la boîte.
- Les dessinateurs peuvent dessiner des symboles. Exemples : symbole monétaire, flèche, note de musique, plus, moins, etc.
- Aucun indice n'est autorisé.

Merci à tous les testeurs et tout particulièrement à Ines Buvarp, Nora Opdal Svensson, Lin Heidi Isaksen, la famille Oldeman Lund, la famille Oldeman Christensen et l'équipe Matagot.

Un jeu de Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Asmund Svensson.
Développé par Chillfox Games and Matagot
Illustrations et graphisme : Denis Hervouet
Traduction par Quentin Hanot



Tous droits réservés © 2021 Chillfox Games AS

- Tous les mots sont des noms communs, des noms propres ou des titres. Si le joueur actif propose le verbe correspondant, sa proposition s'avère exacte. Proposer « Plonger » fonctionne pour le mot « Plongeur ».
- Si le joueur actif propose un mot au pluriel, sa proposition s'avère exacte. Proposer « Littoraux » fonctionne pour le mot « Littoral ».
- Le joueur actif doit dire au moins le(s) mot(s) présent(s) sur la carte (voir exceptions ci-dessus). Proposer « Piano à queue » fonctionne pour le mot « Piano », mais « Sac » ne fonctionne pas pour « Sac de couchage ».
- Faites preuve d'indulgence si le mot proposé a la même signification que le mot présent sur la carte. On est là pour s'amuser, non ?
- Si deux joueurs ou plus attrapent le cylindre au même moment le plus jeune d'entre eux reçoit le cylindre, puis le second plus jeune joueur reçoit le dé et le lance (même si un troisième joueur s'est, entre-temps, emparé du dé).

En plaçant votre ardoise face cachée sur la table, il est possible que cela efface votre dessin. Pensez donc à placer votre pouce entre la table et votre ardoise quand vous retournez cette dernière !

BUT DU JEU

À chaque manche, le joueur actif devra identifier un mot précis grâce aux dessins des autres joueurs. Ces autres joueurs, les dessinateurs, doivent reproduire le mot aussi vite et précisément que possible sur leurs ardoises.

Le joueur actif tente de deviner le mot de la manche en commençant par le joueur qui a terminé son dessin le plus rapidement. Le premier joueur dont le dessin est deviné correctement remporte la manche : le joueur actif et ce dessinateur marquent chacun 1 point. À la fin de la partie, le joueur qui comptabilise le plus de points l'emporte !

MATÉRIEL

- 7 ARDOISES
- 7 FEUTRES
- 3 CACHES CARTE
- 70 CARTES MOTS (490 mots)
- 24 JETONS POINTS
- 1 DÉ SPÉCIAL (symbole sur 1 côté seulement)
- 1 CYLINDRE

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes et piochez-en 2 par joueur. Faites-en une pioche commune et déposez un cache carte par dessus. Placez cette pioche sur la table et rangez les cartes restantes dans la boîte. **EXEMPLE : Lors d'une partie à 5 joueurs, la pioche est composée de 10 cartes.**

- À 3-4 joueurs : Piochez 12 cartes et faites-en une pioche commune.
- Distribuez une ardoise et un feutre à chaque joueur. Rangez les ardoises et feutres restants dans la boîte.
- Formez une réserve avec les jetons Points et placez-la sur la table.
- Placez le cylindre et le dé au centre de la table, à portée de tous.

À 3 joueurs : Rangez le cylindre dans la boîte. Vous n'utilisez que le dé.

COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus âgé est désigné comme joueur actif pour la première manche. Les autres joueurs sont les dessinateurs. A chaque manche, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre suivant :

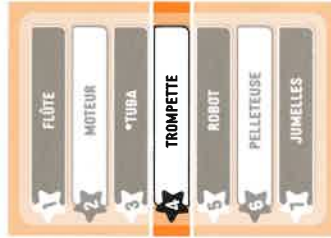
1. ANNONCER LE MOT
2. DESSINER
3. DEVINER ET MARQUER DES POINTS
4. FIN DE LA MANCHE ET FIN DE PARTIE

1 ANNONCER LE MOT

Le joueur actif ferme les yeux jusqu'à l'étape (3) Deviner et marqueur des points. Le dessinateur à la gauche du joueur actif tire la carte mots du dessus de la pioche et la place, face visible, sur la table. Chaque carte comporte une liste de mots numérotés de 1 à 7. Le joueur actif annonce un chiffre (entre 1 et 7). Le mot de la carte qui correspond au chiffre annoncé est le mot à dessiner pour cette manche. **Faites bien attention à ce que chacun (sauf le joueur actif) ait vu le mot !**

IMPORTANT : Déposez ensuite un cache carte par dessus la carte mots ! Le joueur actif ne doit pas connaître ce mot avant la fin de l'étape 3.

REMARQUE : Certains mots sont dotés d'un « * » : Cela signifie qu'ils pourraient être compliqués pour les enfants. Le joueur actif doit simplement annoncer un nouveau numéro à la place.



EXEMPLE :

Cédric est le joueur actif de ce tour et annonce « 4 ». Le mot à dessiner est donc « Trompette ».

Définition de « mot » : Les règles utilisent le terme « mot » bien qu'un « mot » puisse comporter plus d'un mot réel. Exemple : « Star Wars ».

Attention ! Assurez-vous de jouer avec le côté français de la carte mots !

2 DESSINER

Au signal du joueur actif, chaque dessinateur commence à réaliser son dessin sur son ardoise grâce à son feutre.

1. Le joueur qui termine son dessin en premier attrape le cylindre (voir exception ci-dessous pour les parties à 3 joueurs) et le place devant lui. Il retourne ensuite son ardoise face cachée.

2. Le joueur qui termine son dessin en deuxième attrape le dé, retourne son ardoise et lance le dé aussi vite que possible jusqu'à obtenir un symbole STOP. Une fois celui-ci obtenu, ce dessinateur crie « STOP ! ». Les dessinateurs restants doivent immédiatement arrêter de dessiner et retourner leur ardoise face cachée. Le dessinateur qui possède le dé garde celui-ci.

Le dessinateur qui termine son dessin en premier prend le cylindre.

Le dessinateur qui termine son dessin en deuxième lance le dé.

Les dessinateurs restants doivent s'arrêter quand le symbole est obtenu !



À 3 joueurs : Puisque le cylindre n'est pas utilisé, le dessinateur qui termine son dessin en premier prend le dé et le lance.

3 DEVINER ET MARQUER DES POINTS

IMPORTANT : Tous les dessinateurs doivent avoir retourné leur ardoise face cachée avant que le joueur actif puisse ouvrir les yeux.

1. Le dessinateur qui possède le cylindre (voir exception ci-dessous pour les parties à 3 joueurs) est le premier à révéler son dessin. Le joueur actif fait une (et une seule) proposition. Si celle-ci s'avère exacte, le dessinateur et le joueur actif marquent 1 point chacun. Passez ensuite à l'étape (4) Fin de la manche.

2. Si la proposition s'avère inexacte, le dessinateur qui possède le dé révèle son dessin. Le joueur actif fait alors une autre proposition. Si celle-ci s'avère exacte, le dessinateur et le joueur actif marquent 1 point chacun. Passez ensuite à l'étape (4) Fin de la manche.

3. Si la proposition s'avère de nouveau inexacte, les autres dessinateurs (un seul dans le cas d'une partie à 3 ou 4 joueurs) révèlent leur dessin en même temps. Le joueur actif fait alors une dernière proposition. Si celle-ci s'avère exacte, ces dessinateurs et le joueur actif marquent 1 point chacun. Si la proposition s'avère de nouveau inexacte, aucun joueur ne marque de point lors de cette manche.

REMARQUE : Chaque fois que vous recevez 1 point, prenez un jeton Points (de valeur 1). Faites un tas devant vous avec vos points. Si plus aucun jeton 1 n'est disponible, les joueurs doivent échanger, si possible, leurs jetons 1 contre des jetons 3.

EXCEPTION : Si la réserve ne comporte plus suffisamment de jetons Points, vous pouvez utiliser n'importe quels éléments en remplacement.

À 3 joueurs : Puisque le cylindre n'est pas utilisé, le dessinateur qui possède le dé révèle son dessin en premier.

EXEMPLE
(le mot est « taureau ») :

DESSINATEURS :

1. Laura



CASQUE !

Cédric

2. Quentin



FANTÔME !

Cédric

3. Cynthia & Ben



TAUREAU !

Cédric



Cynthia : ☆☆☆

Cédric (joueur actif) : ☆☆☆

EXEMPLE : Puisque ni le dessin de Laura, ni celui de Quentin n'ont été trouvés, Cynthia et Ben révèlent tous deux leur dessin. Cédric trouve enfin le bon mot : Cynthia, Ben et Cédric marquent 1 point chacun.