

WATZIT

Les interdictions dessinent l'avenir

Pour 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 1 87 cartes interdiction recto-verso (soit 464 mots)
 - 29 cartes A
 - 29 cartes B
 - 29 cartes C
- 2 3 cache-cartes
- 3 8 ardoises pliables
- 4 8 styles effaçables
- 5 8 chiffons
- 6 1 sablier (45 sec)
- 7 42 jetons points

But du jeu

Le monde de Watzit est réglementé par des interdictions toutes plus loufoques les unes que les autres. Votre mission : créer les futurs panneaux d'interdiction qui serviront à codifier le quotidien de ses habitants...

Chaque joueur dessine l'interdiction totalement farfelue qui lui est attribuée afin de la faire deviner aux autres joueurs.



Les propositions fusent de tous les côtés dans une joyeuse cacophonie. Pour chaque interdiction découverte, le dessinateur et le joueur qui trouve la réponse empocheront chacun 3 points. Celui qui aura le plus de points à l'issue de la 3^{ème} manche remportera la partie.

Ravensburger

Mise en place



Chaque joueur reçoit une ardoise qu'il dépile devant soi, un stylo effaçable, un chiffon et 1 point. Placez les jetons et le sablier au centre de la table à portée de tous les joueurs.

Mélangez individuellement les cartes Interdiction A, B & C.

Formez respectivement 3 piles et couvrez-les des cache-cartes A, B & C.

Puis tous les joueurs piochent une carte de chaque pile et en consultant la face cachée. Avant de commencer à jouer : il est possible de dépenser un point pour piocher une nouvelle carte A, B ou C. Le joueur peut ensuite choisir celle qu'il conserve et défausser l'autre carte.

Chaque carte est composée de 3 lignes de couleurs différentes. La combinaison de ces 3 cartes (A, B puis C) crée 3 interdictions : une à dessiner pour chaque manche du jeu.



← A faire deviner en 1^{ère} manche

← A faire deviner en 2^{ème} manche

← A faire deviner en 3^{ème} manche

Il n'y a pas de différence entre le recto et le verso des cartes. Les couleurs du contour (blanc ou gris) sont simplement là pour vous aider à mémoriser le côté avec lequel vous jouez (au hasard de la pioche, vous pouvez par exemple jouer avec une carte A blanche, une B grise et une C grise). Bien sûr, vous pouvez aussi choisir de ne jouer qu'avec une seule couleur.



Attention !

- Il est interdit de dessiner des chiffres ou des lettres
- Il est possible d'indiquer les parties importantes de son dessin à l'aide de flèches
- Il n'est pas utile de rajouter des signes (barre transversales, triangle, etc...) pour indiquer qu'il s'agit d'une interdiction

Déroulement de la partie

Chaque manche se déroule en 2 phases :

1. Phase Dessin

Chaque joueur prend connaissance de l'interdiction qu'il doit dessiner pour la manche.

Puis tous les joueurs dessinent **simultanément** leur interdiction sur leur ardoise.

Le premier joueur qui pense avoir fini son interdiction pose son ardoise face cachée, **retourne le sablier** et prend immédiatement **1 point**. *Il ne peut plus continuer à dessiner et surveiller le sablier.*

À la fin du sablier, tous les autres joueurs s'arrêtent de dessiner et posent leur ardoise.

Puis on passe à la 2^{ème} phase Découverte des interdictions.

2. Phase « Découverte des interdictions »

Le joueur qui a terminé son dessin en premier commence. Il retourne le sablier et présente son panneau aux autres joueurs. Ces derniers tentent alors de trouver l'interdiction dessinée pour remporter des points. *Il n'y a pas d'ordre, tous les joueurs peuvent parler en même temps, charge au dessinateur de prêter l'oreille aux propositions incongrues de cette joyeuse cacophonie.*

- Si un joueur énonce l'intégralité de l'interdiction (« interdit aux ... de ... »), le dessinateur et lui remportent chacun **3 points**.
- Si l'interdiction n'a pas été trouvée à la fin du sablier, **personne ne remporte de points**.

Une fois le sablier écoulé ou l'intégralité de l'interdiction devinée, c'est au tour du joueur suivant de dévoiler son panneau. *Et ainsi de suite pour tous les joueurs.*

Attention !

- ➔ Seuls les mots en gras sur la carte doivent être obligatoirement prononcés.
Ex : pour « Interdit aux poissons de tirer la langue dans l'arbre » on accèptera aussi « sous l'arbre » ou « à côté de l'arbre ».
- ➔ Le dessinateur peut indiquer du doigt les parties importantes de son dessin.
Le mine et les bruitages sont interdits.
- ➔ Si plusieurs joueurs ont énoncé l'interdiction en même temps, chacun de ces joueurs gagne 1 point, le dessinateur 3.
- ➔ Une grande partie du plaisir du jeu réside dans l'absurdité des interdictions et des propositions des autres joueurs. Prêtez bien l'oreille ! *N'hésitez pas aussi à extrapoler sur le bien-fondé ou l'origine de telle ou telle interdiction.*

Nouvelle manche et fin de partie

Une fois que tous les joueurs ont fait deviner leur interdiction, on passe à la manche suivante.

À l'issue de la 3^{ème} manche, le joueur avec le plus de points remporte la partie.
En cas d'égalité, un joueur tire 3 nouvelles cartes : il a le temps d'un sablier pour dessiner l'interdiction de la 3^{ème} manche. Le premier finaliste à deviner l'intégralité de l'interdiction remporte la partie.

Plus tactique et encore plus fun : essayez la variante en équipe (4 à 8 joueurs).

Une nouvelle dimension de jeu vous attend !



Jouer en équipe (4 à 8 joueurs)

Former 2 équipes. *Si vous jouez en nombre impair, la personne la moins à l'aise en dessin rejoint la plus grande équipe, celle la plus à l'aise la plus petite.*

Les règles sont identiques à la version de base à l'exception des points suivants :

- La phase **Découverte des interdictions** se joue une équipe après l'autre (et non pas joueur par joueur). L'équipe dont le membre a mis fin à la phase Dessin commence. *Seuls les membres de son équipe feront des propositions.*
- Pour faire deviner l'ensemble de ses interdictions, chaque équipe dispose d'autant de sabliers que de joueurs dans la plus petite équipe.
Ex : avec des équipes de 3 et 4 personnes, chaque équipe disposera de 3 sabliers.
- **Il n'y a pas d'ordre défini pour deviner les panneaux.**
De plus, les joueurs peuvent passer un panneau pour y revenir plus tard.
Chaque interdiction intégralement devinée rapporte 3 points à l'équipe.
- Le tour de l'équipe de termine : si toutes les interdictions ont été devinées, si tous les sabliers sont écoulés, **ou si l'équipe décide d'y mettre fin.**
Chaque sablier non entamé rapporte **1 point supplémentaire.**
- Une fois le tour terminé, l'équipe adverse dispose du temps d'un sablier pour faire **1 proposition par interdiction non trouvée**. Pour chaque interdiction ainsi devinée, l'équipe adverse remportera **3 points**.
- Puis c'est au tour de l'équipe adverse de dévoiler ses interdictions.

Une équipe peut décider de mettre fin à son tour même si elle n'a pas découvert l'ensemble de ses interdictions (ce qui peut s'avérer utile lorsqu'on bloque sur un panneau ...) et ainsi remporter 1 point par sablier non entamé. L'équipe adverse pourra ensuite faire une proposition pour chaque interdiction non devinée.

Jouer de 8 à 16 joueurs

Les règles sont identiques à la version de base à l'exception des points suivants :

- Former un duo de joueurs par ardoise. *Le duo avec le plus de points à l'issue de la 3^{ème} manche remporte la partie.*
- À chaque manche, un membre du duo dessine durant la phase Dessin, l'autre parle durant la phase Découverte des Interdictions. *Les rôles peuvent être inversés ou non à chaque manche.*
- Les 2 membres du duo peuvent se concerter sur la composition de leur dessin durant la phase Dessin et sur les propositions d'interdictions durant la phase Découverte des Interdictions. *Mais attention aux oreilles des autres joueurs...*

Jouer à 2 (coopératif)

Les règles sont identiques à la version de base à l'exception des points suivants :

- Les 2 joueurs jouent ensemble de manière coopérative. *Ils gagnent ou perdent ensemble.*
- Les 2 joueurs n'ont qu'un seul sablier durant la Phase Dessin. *Pas de point supplémentaire pour celui qui termine son dessin en premier.*
- Les 2 joueurs n'ont qu'un seul sablier pour deviner leurs interdictions durant la phase Découverte des Interdictions.

Pour évaluer votre score à l'issue des 3 manches, référez-vous à l'échelle de folie de WATZIT :

POINTS	QUALITÉ DES PANNEAUX
0 - 3	Vous êtes beaucoup trop terre à terre. Détendez-vous voyons !
6	Oh, serait-ce un rictus ?
9	Vous commencez à parler aux animaux et aux plantes
12	Vous apercevez des liornes qui font du ski
15	Bravo, vous faites vraiment partie du monde de WATZIT !
18	Incrovable, vous êtes complètement barrés !



5

Trucs & astuces

Pour les plus jeunes :

Si vous jouez avec de jeunes enfants, nous vous conseillons d'équilibrer le jeu de la manière suivante : lorsqu'ils dévoilent leur propre panneau, chaque partie de l'interdiction devinée vaut 1 point (et non pas 3 points pour l'intégralité de l'interdiction).

Les adultes eux jouent normalement lorsqu'ils dévoilent leur panneau.

Pour les pros :

Si vous êtes vraiment à l'aise, essayez au maximum de dessiner vos interdictions en une seul scène (et non pas en plusieurs dessins). *Il est aussi possible d'handicaper les meilleurs en dessin en leur imposant cette règle.*

Effacer l'encre :

Pour votre sécurité, les stylos effaçables ne contiennent pas d'alcool et ne dégagent pas d'odeur. Si l'encre s'efface difficilement, humidifiez légèrement votre chiffon, elle disparaîtra alors beaucoup plus facilement.



Remerciements de l'auteur

L'auteur tient à remercier les humbles créateurs d'interdictions parfois totalement absurdes dans notre monde parfois trop réel...

Mais aussi : J. B. Ramassamy pour « Interdit de circuler dans le même sens que celui qui vous précède », Aurélie Degraive pour « Interdit de chanter la bouche ouverte », Vincent Pessel pour « Interdiction de répondre le premier », Bruno Faidutti pour « Interdiction d'interdire d'interdire » et tous les courageux, braves et anonymes testeurs de ce jeu.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt

© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Design : Agence Cactus • Auteur : Hervé Marly • Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy

6

Ravensburger

233913