

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DEKALKO

LET'S DRAW!



## Règles du Jeu



[dekalko.happybaobab.net](http://dekalko.happybaobab.net)

Visitez la page officielle de Dekalko!  
Vous pourrez y créer vos propres cartes à imprimer.

Dekalko, le jeu de dessin le plus facile au monde !

## I. MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend **1 pochette, 1 stylo et 1 effaceur.**
- 2 Mélangez les cartes image et formez une pioche au milieu de la table.
- 3 Préparez la pile de séparateurs en fonction du nombre de joueurs :  
**3 joueurs – 1, 2, 3**   **4 joueurs – 1, 2, 3, 4**   **5 joueurs – 1, 2, 2, 3, 4**   **6 joueurs – 1, 2, 2, 3, 3, 4**

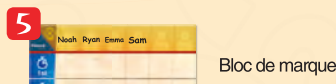
Triez les séparateurs par ordre croissant, la plus petite valeur en dessous et la plus forte au-dessus.

- 4 Placez cette pile au milieu de la table, à côté de celle formée par les cartes image.
- 5 Notez le nom des joueurs sur le bloc de marque et mettez-le de côté pour l'instant.

Exemple pour une partie à 4 joueurs.



Exemple : Mise en place pour une partie à 4 joueurs.



**Contenu** 100 Cartes image double-faces, 6 Pochettes, 6 Séparateurs, 6 Stylos, 6 Effaceurs, 1 Bloc de marque

## II. APERCU

Prenez une carte image de la pioche et insérez la dans votre pochette. Une fois l'image décalquée, prenez un séparateur et positionnez-le entre votre dessin et l'image. Plus vous serez rapide, plus vous pourrez marquer de points. Montrez ensuite votre dessin aux autres joueurs afin de leur faire deviner ce qu'il représente. Le joueur qui trouve la bonne réponse marquera lui aussi des points.

## III. Comment jouer

Une manche se joue dans l'ordre suivant: **1 Dessin** ➔ **2 Devinette** ➔ **3 Décompte des points**

**Pour une partie à 3-4 joueurs:** jouez 5 manches. / **Pour une partie à 5-6 joueurs:** ne jouez que 4 manches.

### 1 Phase de Dessin

- 1 Chaque joueur prend une carte image de la pioche en prenant soin de ne pas montrer aux autres l'image située sur sa face cachée (i.e. l'image qu'il devra dessiner).
- 2 Chaque joueur place ensuite sa carte image dans sa pochette, puis tout le monde compte simultanément jusqu'à 3 pour lancer la manche.
- 3 Chaque joueur doit alors décalquer son image sur la fenêtre en plastique à l'aide de son stylo.

**Important** vous devez décalquer l'image sans y ajouter quoi que ce soit d'autre.

- 4 Lorsqu'un joueur pense avoir terminé son dessin, il pose son stylo et se saisit du séparateur de plus forte valeur encore présent sur la table.
- 5 Puis il l'insère dans sa pochette, entre la fenêtre et la carte image, masquant ainsi cette dernière.

**Note** Il n'est plus possible de modifier votre dessin une fois le séparateur pris. Placer votre pochette face cachée devant vous en attendant que les autres joueurs finissent eux aussi leur dessin.

### Exemple : Phase de dessin





## 2 Faire Deviner

- 1 Après que chaque joueur a pris un séparateur, celui avec le séparateur de plus forte valeur révèle son dessin aux autres joueurs.
- 2 Ces derniers doivent maintenant essayer de deviner ce que le joueur a décalqué. **Chaque joueur ne peut faire qu'une unique proposition.**
- 3 **Si un joueur trouve la bonne réponse**, l'auteur du dessin ôte le séparateur de sa pochette, révélant le dessin qu'il a décalqué.
- 4 **Il conserve ensuite le séparateur qu'il place devant lui tandis que le joueur qui a correctement deviné ce que représentait le dessin, récupère pour sa part la carte image, la plaçant devant lui.**

**Note** Si deux joueurs ou plus trouvent la bonne réponse en même temps, c'est celui qui a le séparateur de plus faible valeur qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus près de l'auteur du dessin en sens horaire qui l'emporte.
- 5 **Si personne ne trouve ce que le dessin représente, l'auteur du dessin replace son séparateur au milieu de la table. Il ne marquera aucun point pour son dessin cette manche-ci.**
- 6 Répétez ensuite les étapes 1 à 5 ci-dessus jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé leur dessin.
- 7 Ceci-fait, passez à la phase de décompte des points pour la manche.



### 3 Phase de décompte

- 1 Les joueurs marquent des points en fonction du nombre indiqué sur leur séparateur. De plus, ils reçoivent **2 points par carte image gagnée**.
  - 2 Les scores pour la manche sont notés sur le bloc de marque.
- Note** Si personne n'a réussi à deviner ce que vous avez dessiné, vous ne marquez pas les points de votre séparateur.

#### Exemple de décompte

#### Noah

1 carte image : 2 points  
Séparateur(4) : 4 points

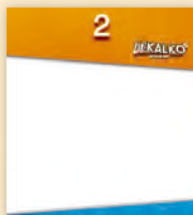
Total de **6** points



#### Ryan

0 carte image : 0 point  
Séparateur(2) : 2 points

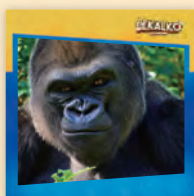
Total de **2** points



#### Sam

1 carte image : 2 points

Total de **2** points



#### Emma

1 carte image : 2 points  
Séparateur(1) : 1 point

Total de **3** points



Round	Noah	Ryan	Emma	Sam
1st	6	2	3	2
2nd				
3rd				
4th				
5th				
Total				

Sam a fini son dessin rapidement, prenant le séparateur (3). Mais malheureusement, personne n'a su reconnaître son dessin. Il a donc dû rendre le séparateur, et n'a marqué aucun point pour son dessin lors de cette manche.

Une fois le décompte terminé, les cartes image utilisées sont remises dans la boîte. Puis une nouvelle manche commence en répétant les étapes détaillées ci-dessus : **1** Phase de Dessin / **2** Phase de Devinette / **3** Phase de Décompte. Et ainsi de suite jusqu'à avoir joué le nombre de manches requis pour terminer la partie.

## IV Fin de Partie

Après la **5<sup>ème</sup> manche (pour une partie à 3-4 joueurs)** ou la **4<sup>ème</sup> (pour une partie à 5-6 joueurs)**, le joueur ayant totalisé le nombre de points le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui aura marqué le plus de points lors de la dernière manche sera déclaré vainqueur.

## Credits

**Auteurs :** Roberto Fraga &  
Sébastien Decad

**Conception Graphique :** Ian Parovel

**Editeur :** Happy Baobab

**Distributeur :** Happy baobab

[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

© 2019 Happy Baobab Co., Ltd.  
All rights reserved.