EMOJITO!

SPIELREGEL RULES RÈGLES SPELREGELS REGLA DE JUEGO



HUCH! & friends

EMOJITO!

Un jeu d'ambiance pour 2 à 14 joueurs, à partir de 7 ans

Etes-vous prêt à vous exprimer comme vous ne l'avez jamais fait avant ?
EMOJITO! va vous permettre de jouer des émotions à travers les expressions de votre visage, des sons que vous allez émettre, ou les deux. Les joueurs peuvent jouer tous ensemble contre le jeu, chacun pour soi contre les autres ou en s'affrontant par équipes.

CONTENU

1 plateau de jeu
100 cartes émotion
7 disques de réponse
7 jetons



PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en 7 zones. La ligne séparant la zone 1 et la zone 7 est à la fois la ligne de départ et d'arrivée. Dès qu'un joueur ou une équipe franchit cette ligne, il ou elle reçoit une carte comme trophée. Sur chaque zone du plateau de jeu, un symbole indique de quelle façon le joueur actif va devoir exprimer une émotion.

Il y a 3 symboles dans EMOJITO! :

Utiliser uniquement des expressions du visage : Le joueur actif n'a le droit d'utiliser que son visage pour exprimer l'émotion indiquée sur la carte qu'il a piochée. Il ne doit utiliser ni ses mains, ni ses pieds, ni des sons, ni des objets.

Utiliser uniquement des sons : Le joueur actif n'a le droit d'utiliser que des sons pour exprimer l'émotion indiquée sur la carte qu'il a piochée. Lorsqu'il le fait, les autres joueurs doivent avoir les yeux fermés. Le joueur actif doit exprimer cette émotion vocalement (par exemple, en soupirant ou en hurlant). **Important :** Il est néanmoins interdit d'imiter le bruit d'un animal, de fredonner ou chanter une chanson ou de reproduire le bruit d'un objet.

Utiliser des expressions du visage et/ou des sons : Le joueur actif peut exprimer l'émotion indiquée en utilisant son visage et en émettant aussi des sons.

DISQUE DE REPONSE

Pendant la partie, les joueurs utilisent leur disque de réponse pour sélectionner une des 7 cartes étalées. Pour cela, ils font pivoter le disque de façon à ce que le chiffre de la carte émotion qu'ils ont choisie corresponde au chiffre indiqué sur leur disque.

EMOJITO!

ENSEMBLE CONTRE LE JEU

pour 2 à 7 joueurs

PRINCIPE DU JEU

Tous les joueurs jouent ensemble et forment une seule équipe contre le jeu. Leur objectif est de collecter un total de cartes fixé à l'avance (notre conseil : autant de cartes que de joueurs, moins une), sans que le jeu y parvienne avant eux.

A chaque tour, un joueur actif doit exprimer l'émotion représentée sur la carte qu'il a piochée. Puis les autres joueurs essaient d'identifier la bonne carte émotion parmi les 7 cartes présentes.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table et positionnez 2 jetons sur la ligne de départ/d'arrivée. Un des jetons est celui des joueurs (l'équipe) et l'autre appartient au jeu. Chaque joueur reçoit un disque de réponse. On mélange les cartes émotion et on forme une pile face cachée à côté du plateau.
Pendant la partie, on constituera deux piles de trophées : une pile pour les trophées de l'équipe, et une autre pour ceux gagnés par le jeu. On choisit un premier joueur. Ce joueur pioche une carte de la pile et doit exprimer l'émotion représentée dessus.



DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, les joueurs effectuent les 4 actions suivantes :

1. Piocher une carte émotion : Le joueur actif pioche la première carte de la pile, la regarde et exprime l'émotion représentée sur cette carte. La manière dont il peut le faire dépend du symbole présent sur la zone du plateau où se trouve actuellement le jeton des joueurs : soit en utilisant son visage, soit des sons, soit les deux.

Note : Lors du premier tour, le joueur actif n'a le droit d'utiliser que son visage pour exprimer son émotion.



2. Piocher et étaler des cartes : Le joueur actif pioche 6 cartes dans la pile, puis il les mélange après y avoir ajouté la carte émotion qu'il vient d'exprimer. Il place ensuite une des 7 cartes, face visible, devant chacune des zones colorées du plateau de jeu. Puis le joueur actif fait pivoter en secret son disque de réponse sur le chiffre correspondant à la carte émotion qu'il a essayé de faire deviner et il pose son disque, face cachée, devant lui.

3. Deviner : Les autres joueurs observent les 7 cartes étalées et essaient de deviner laquelle de ces émotions vient d'être exprimée. **Important :** Il est interdit de parler ! Chacun choisit une carte secrètement, fait pivoter son disque de réponse sur le chiffre correspondant et le pose, face cachée, devant lui. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les disques sont révélés et on vérifie les réponses.

4. Modifier les positions et attribuer des trophées :
On compte le nombre de bonnes et de mauvaises réponses données à ce tour, puis on déplace les deux jetons en conséquence. Pour chaque bonne réponse, le jeton des joueurs est avancé d'une zone. Pour chaque mauvaise réponse, le jeton du jeu progresse d'une zone. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, son propriétaire (l'équipe ou le jeu) reçoit une carte comme trophée. On prend une des cartes étalées autour du plateau, on

laretourne sur sa face trophée et on l'ajoute à la pile de trophées correspondante.

Exemple : *Dans une partie à 5 joueurs, Jean est actuellement le joueur actif. Marie, Christine, Anne et Pierre doivent deviner. Les joueurs en sont à la phase 4 et s'apprêtent à déplacer les jetons et attribuer les trophées. Le jeton ‹tong› est celui des joueurs et le jeton ‹ballon› appartient au jeu. Une des réponses est fausse et les trois autres sont exactes. Par conséquent, les joueurs avancent leur jeton de 3 zones et le jeton du jeu progresse d'une zone. En se déplaçant, le jeton des joueurs franchit la ligne de départ/d'arrivée. L'équipe reçoit donc une des cartes présentes comme trophée. Par contre, le jeton du jeu s'arrête sur la zone violette (la zone 7 du plateau), donc le jeu ne reçoit pas de trophée.*



Important : Pendant la partie, on forme deux piles de trophées : une pile pour les joueurs et une pile pour le jeu.

Puis on retire le reste des cartes étalées pour former une pile de défausse à côté de la pioche. Les jetons restent sur la zone où ils ont été déplacés et la partie se poursuit. Le joueur situé à la gauche du dernier joueur actif devient le nouveau joueur actif et on démarre un nouveau tour. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse et on forme une nouvelle pioche face cachée.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe (les joueurs ou le jeu) qui a réussi à collecter le nombre de cartes trophée fixé à l'avance remporte la partie. Avant de commencer la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de cartes à collecter pour gagner. Notre conseil : autant de cartes que de joueurs, moins une.

Si les deux camps remportent leur dernier trophée dans le même tour, la victoire revient à celui qui est le plus avancé au-delà de la ligne de départ/d'arrivée. Si les deux jetons se trouvent dans la même zone du plateau en fin de partie, c'est le jeu qui l'emporte.

Si vous voulez augmenter la difficulté

- **Niveau difficile :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 2 zones.
- **Niveau très difficile :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 3 zones.
- **Niveau (presque) impossible :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 3 zones et on utilise également la variante ‹Message Secret›.

VARIANTE ‹MESSAGE SECRET›

Le joueur actif exprime uniquement son émotion au joueur situé à sa gauche. Ensuite, ce dernier exprime à son tour l'émotion dont il a été témoin, et comme il l'a comprise, uniquement au joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite. Toutes les règles habituelles s'appliquent, à une exception : pendant que l'émotion est exprimée entre deux joueurs, tous les autres joueurs doivent fermer les yeux. Seul le joueur situé à la gauche du joueur actif doit garder les yeux ouverts pour observer l'émotion qui est exprimée. Ce joueur devient ensuite le nouveau joueur actif et exprime à son tour la même émotion pour son voisin de gauche. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient successivement vu cette émotion. Puis le reste du tour se déroule de la façon habituelle. Si vous optez pour cette variante, vous n'avez le droit d'exprimer les émotions qu'en utilisant votre visage, sans émettre de sons, quels que soient les symboles présents sur les zones du plateau.

EMOJITO!

CHACUN POUR SOI CONTRE LES AUTRES

pour 3 à 7 joueurs

PRINCIPE DU JEU

Ce mode se joue de la même façon que le mode qui précède. A une différence près : chaque joueur collecte ses propres trophées.

MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est identique à celle du mode qui précède. Mais cette fois, en plus d'un disque de réponse, chaque joueur possède aussi son propre jeton, qu'il place sur la ligne de départ/d'arrivée.

DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, les joueurs effectuent les 4 actions suivantes. Les 3 premières actions sont identiques aux règles du jeu de base (mode coopératif) :

1. Piocher une carte émotion
2. Piocher et étaler des cartes
3. Deviner
4. Modifier les positions et attribuer des trophées :
Pour chaque réponse correcte, le joueur actif gagne 2 points, jusqu'à un maximum de 6 points par tour. Les joueurs qui ont deviné la bonne réponse gagnent chacun 3 points. Chaque joueur avance son jeton d'une zone pour chaque point qu'il a gagné. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, son propriétaire reçoit immédiatement une des cartes étalées et la place devant lui, avec sa face trophée visible.

ACTION SPECIALE : DEFIER LE JOUEUR EN TÊTE !

Dans le mode ‹Chacun pour soi contre les autres›, il est possible d'effectuer une action spéciale, qui permet de compenser l'avantage du premier joueur. Le joueur souhaitant effectuer cette action doit posséder au moins un trophée et se trouver parmi les joueurs qui devinent (c'est-à-dire ne pas être le joueur actif) dans le tour en cours. Une fois que le joueur actif a exprimé l'émotion représentée sur la carte qu'il a piochée, mais avant qu'il pioche les 6 autres cartes, un des autres joueurs peut défier le joueur en tête. Plusieurs joueurs peuvent lancer un défi au cours d'un même tour. Pour lancer un défi, un joueur doit retourner une de ses cartes trophée, qui ne comptera désormais plus comme un trophée. Si le joueur en tête donne une mauvaise réponse, mais que celui ou ceux qui l'ont défié répond(ent) correctement, le joueur en tête doit reculer de 3 zones. Si cela l'oblige à franchir la ligne de départ/d'arrivée, il doit en plus défausser une de ses cartes trophée. Le joueur en tête ne peut reculer que de trois zones au maximum, quel que soit le nombre de joueurs qui l'ont défié et battu.

Chaque joueur ayant gagné un défi remporte 3 points lors de la phase 4, comme d'habitude en mode compétitif, et avance son jeton en conséquence. Si plusieurs joueurs sont en tête en même temps, l'un d'eux ou plusieurs d'entre eux peu(ven)t être défié(s) par un ou plusieurs joueurs.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'au moins un des joueurs possède 5 trophées à la fin d'un tour. Le joueur qui a collecté le plus de trophées gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui est le plus avancé sur le plateau de jeu qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.

EMOJITO! PAR EQUIPES

Pour 4 à 14 joueurs

PRINCIPE DU JEU

Ce mode se joue comme décrit précédemment. Les joueurs forment des équipes de 2 personnes et collectent les trophées pour leur équipe.

MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est identique à celle décrite précédemment. Chaque équipe reçoit un jeton et un disque de réponse.

DEROULEMENT DU JEU

1. Piocher une carte émotion : Le joueur actif de chaque équipe pioche la première carte de la pile, la regarde et exprime l'émotion représentée sur cette carte. Vous n'avez le droit d'exprimer cette émotion qu'en utilisant votre visage. Autrement dit, dans ce mode, les symboles présents sur le plateau sont ignorés. L'équipier de chaque joueur actif doit essayer de deviner l'émotion exprimée par son partenaire

2. Piocher et étaler des cartes : Un des joueurs rassemble toutes les cartes émotion des joueurs actifs face cachée, puis il y ajoute autant de cartes que nécessaire, piochées dans la pile, pour atteindre un total de 7 cartes. Ensuite, il mélange l'ensemble de ces cartes et en place une, face visible, devant chacune des 7 zones numérotées du plateau de jeu.

3. Deviner : Les équipiers des joueurs actifs observent les 7 cartes étalées et essaient de deviner laquelle de ces émotions vient d'être exprimée par leur co-équipier. Il est interdit de parler ! Chacun fait pivoter son disque de réponse sur le chiffre correspondant et le pose, face cachée, devant lui. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les joueurs actifs annoncent quelle émotion ils ont exprimée parmi les cartes. Les autres joueurs révèlent ensuite leur disque et on vérifie les réponses.

4. Modifier les positions et attribuer des trophées : Pour chaque réponse correcte, l'équipe gagne 2 points. Chaque équipe avance son jeton d'une zone pour chaque point qu'elle a gagné. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, l'équipe qui en est propriétaire reçoit une des cartes émotion étalées et la place devant elle, avec sa face trophée visible.

Le reste des cartes étalées est placé sur la pile de défausse. Si la pioche de cartes émotion est épuisée, on mélange les cartes de la défausse et on forme une nouvelle pioche face cachée. A la fin de chaque tour, les joueurs de chaque équipe échangent les rôles : le joueur actif devra deviner, et vice versa.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe qui a réussi à collecter 3 trophées gagne la partie. Si plus d'une équipe reçoit sa troisième carte au cours du même tour, c'est l'équipe parmi elles qui est la plus avancée au-delà de la ligne de départ/d'arrivée qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les équipes concernées continuent à jouer jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être désigné.

Note : Les joueurs sont libres de décider si les joueurs actifs doivent respecter les symboles présents sur le plateau et sont autorisés à utiliser leur visage et/ou à émettre des sons, ou seulement à utiliser leur visage. Nous conseillons d'utiliser la variante avec les sons uniquement avec des joueurs confirmés.





Auteur: Urtis Šulinskas
Illustration: Tony Tzanoukakis
Design: Desyllas Games,
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.
© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduction : Sylvain Gourgeon,
„Word for Wort"

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

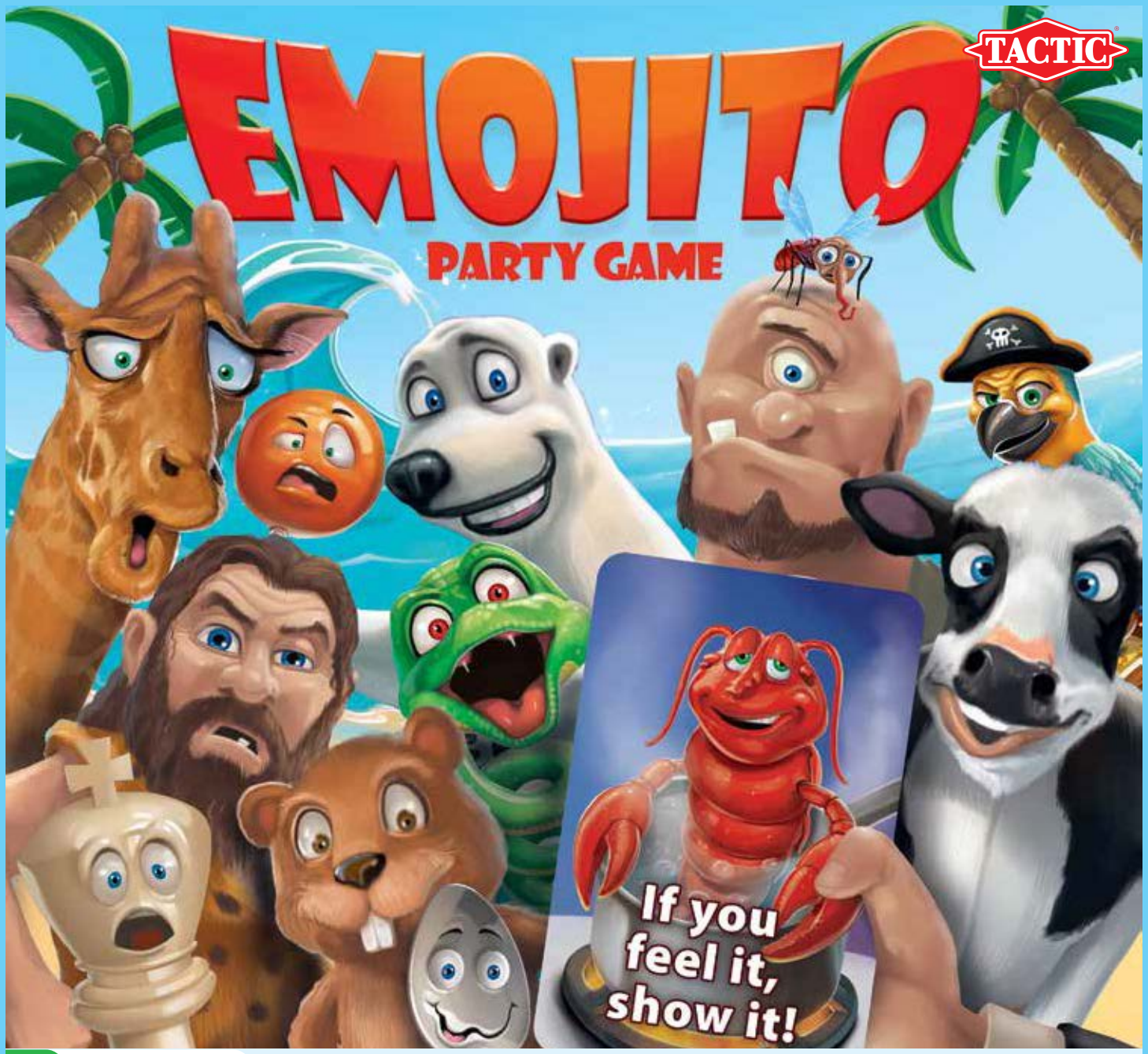



Desyllas GAMES
HUCH! & friends

EMOJITO

PARTY GAME

TACTIC



AGE 7+ | 2–7 | 20+

RÈGLE DU JEU • SPELREGELS • ZASADY • RULES • REGELN

Contient : 100 cartes, plateau de jeu, 7 pions, 7 disques de réponse (chacun constitués de deux disques en carton et d'un pivot en plastique).

Inhoud: 100 Emojito Kaarten, Speelbord, 7 Pionnen, 7 Gokwijzers (die elk uit twee schijven en een kunststof asje bestaan).

Zawartość: 100 kart, plansza, 7 pionków, 7 tarcz odgadywania (na każdą składają się dwa dyski + plastikowa podstawka).

Contents: 100 Cards, Game Board, 7 Game Pieces, 7 Guessing Dials (each consisting of two discs + plastic stud).

Inhalt: 100 Karten, Spielbrett, 7 Spiel-Steine, 7 Rate-Scheiben (bestehend aus jeweils zwei Scheiben + Plastiknagel).





COMMENT JOUER ?
SPELVERLOOP
PRZEBIEG GRY

HOW TO PLAY
SPIELVERLAUF

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

À l'aide d'expressions du visage et de sons, faites deviner des émotions aux autres joueurs, puis devinez celles qu'ils interprètent à leur tour !

MISE EN PLACE

1. Assemblez les disques de réponse comme sur l'image
2. Posez le plateau de jeu sur la table.
3. Mélangez les cartes et placez-les en pioche face cachée près du plateau.
4. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case numéro 1.
5. Donnez un disque de réponse à chaque joueur.
6. Mettez de côté les pions et les disques inutilisés.

C'est parti !

LE PLATEAU DE JEU

Sur chaque case du plateau de jeu, il y a un symbole indiquant au joueur dont c'est le tour par quel moyen il doit exprimer l'émotion inscrite sur la carte. Il y a trois symboles :



Expressions du visage uniquement ! Le joueur ne peut utiliser que son visage pour exprimer l'émotion de sa carte. Les gestes et les postures ne sont pas autorisés.



Sons uniquement ! Le joueur ne peut utiliser que des sons pour exprimer l'émotion de sa carte, et les autres joueurs doivent fermer les yeux pendant ce temps. Sans utiliser de mots, le joueur doit exprimer l'émotion vocalement, par exemple avec un soupir ou un grognement de colère. **Important !** Le joueur n'a pas le droit d'imiter l'animal représenté sur la carte (par exemple hennir comme un cheval), ni de fredonner, de chanter, d'imiter le bruit d'objets, etc.



Expression du visage et sons ! Le joueur peut utiliser les deux moyens décrits ci-dessus pour exprimer l'émotion de la carte.

COMMENT JOUER ?

Le joueur qui est monté sur une scène le plus récemment commence, les autres devinent. Il prend la carte du dessus de la pioche, la regarde et interprète l'émotion qu'elle lui évoque, par les les moyens correspondant au symbole de la case où se trouve son pion.

Une fois qu'il a exprimé l'émotion, il pioche six autres cartes et les mélange avec la carte qu'il avait piochée. Puis il révèle les sept cartes en les plaçant face visible autour du plateau de jeu. Chaque carte est ainsi identifiée par le chiffre de la case devant laquelle elle se trouve.

À ce moment, les joueurs qui tentent de deviner l'émotion qui a été exprimée tournent leur disque de réponse pour faire apparaître la couleur et le numéro de la carte qu'il pensent être la bonne. Le joueur qui a fait deviner règle quant à lui son disque sur la bonne réponse. Chaque joueur place son disque face cachée sur la table

DÉCOMPTE DES POINTS ET FIN DE LA MANCHE

Chacun retourne son disque face visible. Pour chaque joueur ayant deviné quelle était sa carte, le joueur dont c'est le tour marque 2 points, soit un maximum de 6 points par tour. Les joueurs ayant bien deviné marquent 3 points chacun.

Chaque joueur avance son pion d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre pour chaque point marqué. Si le pion d'un joueur passe la ligne quadrillée, ce joueur prend l'une des cartes se trouvant autour du plateau comme récompense et la place face cachée devant lui.

Les cartes restantes sont retirées de la partie et mises de côté face visible dans une pile de défausse. C'est ensuite le tour du voisin de gauche de celui qui vient de faire deviner.

ACTION SPÉCIALE : DÉFIER LE LEADER !

Un joueur qui devine peut défier l'un des joueurs qui a gagné le plus de récompenses dans le but de le ralentir. Cependant, ce n'est possible que pendant un tour où le joueur défié doit aussi deviner.

- Un seul des joueurs qui devinent peut lancer un défi, après que le joueur dont c'est le tour a exprimé l'émotion, mais avant qu'il n'ait révélé les 7 cartes.
- Le joueur qui lance le défi retourne face visible l'une de ses cartes récompense qui était face cachée et la place devant le joueur défié.
- Le tour est ensuite joué normalement. Si le joueur qui a été défié ne devine pas correctement l'émotion décrite, il recule son pion de 3 cases. Si, à cause de cela, il traverse la ligne quadrillée à reculons, il perd l'une de ses cartes récompense, qui est mise à la défausse !
- Enfin, quelle que soit l'issue du défi, la carte utilisée pour lancer le défi revient à son propriétaire mais doit être placée face visible et ne peut donc plus être utilisée pour lancer un défi.

Important : le défi n'a pas de conséquence sur la position du pion de celui qui l'a lancé.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand l'un des joueurs gagne sa cinquième carte de récompense : c'est lui le vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a amené son pion le plus loin après la ligne quadrillée qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur à égalité qui a fait deviner le plus récemment qui gagne.

MODE COOPÉRATIF

Au lieu de jouer les uns contre les autres, les joueurs jouent en équipe contre le jeu.

Choisissez un pion pour les joueurs et un pour le jeu. Placez-les sur la case numéro 1. Mettez de côté les autres pions, ils ne sont pas utilisés. Jouez selon les règles normales, mais pour chaque bonne réponse, avancez le pion des joueurs d'une case. Pour chaque mauvaise réponse, avancez le pion du jeu d'une case. Quand un pion passe la ligne quadrillée (celui des joueurs ou celui du jeu), le camp concerné gagne une carte récompense. Si les joueurs gagnent 5 cartes récompense avant le jeu, ils remportent la partie !

MESSAGE SECRET

Cette variante du mode coopératif est plus difficile. Ne tenez pas compte les symboles du plateau : jouez uniquement avec les expressions du visage. Le joueur dont c'est le tour exprime l'émotion à son voisin de gauche, tandis que les autres joueurs ferment les yeux. Puis le joueur qui vient de faire deviner ferme les yeux et l'autre exprime l'émotion à SON voisin de gauche, et ainsi de suite. Le dernier joueur de la boucle ne fait pas deviner. Comptez les points comme pour le mode coopératif simple.

EMOJITO

PARTY GAME



54574 A