

# Listen Up!

Écoute Et Dessine

De 3 à 8 joueurs, âge : 12 ans et plus

## But Du Jeu

- 🕒 Décrochez le titre de « grand dessinateur » en écoutant attentivement votre « meneur de jeu », et en dessinant ce que vous avez entendu, puis trouvez le nom de l'objet dessiné.

## Préparation

- 🕒 Chaque joueur prend un carnet à dessin et un crayon. Les cartes sont mélangées et sont disposées en un seul tas face cachée. Un joueur est nommé responsable du décompte des points. Le carnet de score lui est confié.

## Déroulement Du Jeu

- 🕒 A chaque tour un joueur, est « meneur de jeu » et les autres « dessinateurs ». Le joueur le plus âgé commence le premier à être « meneur ». Il prend la première carte du tas, la regarde sans la montrer aux autres et décrit ce qu'il voit en utilisant seulement des termes « techniques » décrits plus loin. Les dessinateurs essaient de représenter sur leur carnet ce qu'ils entendent.
- 🕒 **Le meneur de jeu gagnera d'autant plus de points que le nombre de joueurs ayant identifié correctement l'objet est important.**
- 🕒 Les « dessinateurs » ne doivent pas poser de questions et « le meneur de jeu » ne doit pas chercher à savoir si ses instructions sont claires. Mais il est permis de soupirer ou de rire !
- 🕒 Les « dessinateurs » suivent les directions du « meneur » sans regarder les dessins des autres. Quand le « meneur » dit « terminé », chacun doit écrire le nom de l'objet qu'il pense avoir dessiné.
- 🕒 Ensuite, on montre la carte et on compte les points.
- 🕒 Le joueur à gauche du « meneur de jeu » devient « meneur de jeu » à son tour. Quand on joue avec 3 à 5 joueurs, chacun est « meneur de jeu » 2 fois. Quand on joue à 6 joueurs ou plus, chacun ne l'est qu'une fois. Additionnez les points de chaque joueur. Celui qui en a le plus a gagné !
- 🕒 « meneur de jeu » 2 fois. Quand on joue à 6 joueurs ou plus, chacun ne l'est qu'une fois. Additionnez les points de chaque joueur. Celui qui en a le plus a gagné !

## Termes Techniques

- 🕒 Pour décrire les différents objets, vous ne devez utiliser que des mots abstraits, des termes géométriques, mais jamais de mots concrets. Par exemple vous pouvez dire « dessinez un ovale au centre de la feuille », mais vous ne pouvez pas dire « dessinez un œuf au centre de votre feuille ».
- 🕒 « Dessinez un triangle pointant vers le bas, la ligne horizontale ayant disparu » convient.
- 🕒 « Dessinez un V » ne convient pas !
- 🕒 « Dessinez un arc de cercle concave » convient. « Dessinez un sourire » ne convient pas.
- 🕒 Les joueurs peuvent convenir ensemble d'assouplir ou au contraire de compliquer la règle.

## Cartes et Points

- 🕒 **Cartes-dessin**: ce sont les plus courantes et les plus faciles à décrire. Chaque dessin réussi vaut 1 point pour le « meneur » et 1 point pour le « dessinateur ».
- 🕒 **Cartes-mot** : elles n'ont qu'un mot sur la carte sans dessin. C'est au « meneur » d'imaginer l'objet. Le « meneur » reçoit 2 points pour chaque « dessinateur » qui a trouvé le mot et chaque « dessinateur » qui a trouvé le mot gagne 1 point.
- 🕒 **Cartes-vitesse** : elles sont plus complexes. Le « meneur de jeu » décrit le mieux possible l'objet dans un temps imparti (les deux minutes du sablier). Quand c'est terminé, chacun inscrit le nom de l'objet. Le « meneur de jeu » gagne 2 points pour chaque « dessinateur » qui a trouvé le mot et chaque « dessinateur » qui a trouvé le mot gagne 2 points.

## Pénalités

- 🕒 Tout dessinateur qui pose une question perd un point.
- 🕒 Si un « dessinateur » annonce le nom de l'objet avant que la partie soit terminée, celle-ci s'arrête et le joueur perd un point tandis que tous les autres en gagnent un et le « meneur » gagne un point par joueur (sauf celui du joueur pénalisé).
- 🕒 Si le « meneur » donne une fausse information, il perd 2 points et la partie s'arrête. Les autres joueurs n'ont pas de point.