

DAWAK

*Deux, trois, tous fous...
trois, quatre, tout peut arriver !*

Pour 3 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Contenu



*Image non contractuelle, couleurs et formes
sont susceptibles d'être modifiées.*

➔ 3 figurines Cyclo de tailles
et de couleurs différentes



➔ 3 figurines Paluche de tailles
et de couleurs différentes



➔ 3 figurines Smily de tailles
et de couleurs différentes



➔ 107 cartes questions

➔ 1 carte «Punch»

➔ 1 dé

But du jeu

À votre tour, lancez le dé et lisez la consigne correspondante. Les autres joueurs doivent taper sur la carte au centre de la table pour répondre ou faire l'action demandée.

Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée remporte la carte. **Le premier joueur à remporter 7 cartes gagne la partie !**

Mise en place

Placez la carte « Punch » au centre de la table, à portée de tous. Répartissez les figurines tout autour de manière aléatoire (pas trop près car il va falloir taper sur cette carte, pas trop loin non plus !).


Le joueur le plus fou commence !

Si vous êtes tous plus fous les uns que les autres... vous allez passer une excellente partie !

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte et **lance le dé**.

Il sera l'arbitre **pour ce tour**. *Tous les autres joueurs concourent pour gagner cette carte.*

Il lit la consigne correspondant à la face du dé (1, 2, 3, 4 ou ).

Tous les autres joueurs écoutent la consigne et agissent en conséquence.

Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée (le défi) remporte la carte.

Questions 1 2 3 4

Dans Dawak, différents types de questions (culture générale, populaire, anagramme, etc.) et d'univers se côtoient.

Le premier joueur à taper sur la carte au centre de la table

ET à donner la bonne réponse remporte la carte.

Il est important d'effectuer ces 2 actions simultanément pour valider sa réponse : un joueur qui tape et répond correctement est prioritaire sur un joueur qui tape ou répond uniquement (sauf si l'arbitre est vraiment très sympa !).

Dawak (ou défis)

Il est de bon ton de crier « Daawaaaaak » tous ensemble quand le dé désigne cette catégorie. *Bah quoi, c'est drôle, non ?*

Alors là, soyez prêts, tout peut arriver !

Mettez-vous debout sur votre chaise, attrapez un objet, changez de nom, mimez, chantez, etc...

Sauf indication contraire, aucun besoin de taper sur la carte « Punch » : effectuer l'action demandée suffit pour remporter la carte.

De temps à autre, des défis se cacheront au milieu des questions ! Comme pour un Dawak, il s'agira alors d'être le plus rapide à réagir.

Au suivant!

Une fois la carte jouée, le tas de cartes passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), qui devient l'arbitre pour le prochain tour.

Fin de la partie : le premier joueur à **7 cartes** remporte la partie !



Les figurines

Dans ce jeu, il faudra parfois attraper des figurines, lors d'actions Dawak ou pour départager les égalités par exemple.

Chaque type de figurine existe en 3 tailles (petite, moyenne, grande) chacune d'une couleur différente (bleu, rouge, jaune).



« Salut, moi c'est **Cyclo** ! J'ai de bonnes oreilles, un œil attentif, une mini bouche (je suis timide) et une queue toute choupinou. J'adore écouter les joueurs rire comme des fous. »

« Bonjour à tous, **Smily** est dans la place ! Je suis le plus balèze de la troupe... et le plus gourmand... Mes deux petites mirettes adorent observer les joueurs réaliser des défis, ça me fait sourire à pleines dents. »



« Mhh mmhh pfff mehhhhheea »

« Oups pardonnez-moi, ce n'est pas facile de s'exprimer sans bouche ! Vous l'aurez compris, moi c'est **Paluche** !

Je n'ai peut-être pas d'œil, mais avec mes doigts agiles je suis le chapardeur du groupe. Gare à ce que vous laissez traîner. »

Le logo arbitre

Il indique simplement que l'arbitre peut participer à l'action et peut donc remporter une carte !

Dans le cas d'une carte « C'est cadeau », ce logo indique que l'arbitre peut être la personne à qui on offre la carte.



L'arbitre

- lit la consigne de jeu pour le tour (questions ou défis). Nous vous conseillons de la lire dans votre tête avant de l'énoncer à voix haute.
- change à chaque tour de jeu
- tranche les égalités
- ne peut participer à l'action et/ou gagner une carte que s'il y a un logo arbitre
- est de bonne foi et incorruptible... même si on le trouve beau, intelligent et qu'on lui offre des cookies...

À savoir

- **Si un joueur tape et tarde à donner sa réponse :** n'importe quel autre joueur peut taper (délicatement... il y a quand même la main du premier joueur en-dessous) et proposer sa réponse. *Si plusieurs joueurs tapent et énoncent une bonne réponse en même temps, c'est le joueur dont la main est le plus en-dessous qui remporte la carte.*
- **Si un joueur pense que la réponse donnée est incorrecte :** il peut immédiatement taper (délicatement toujours...) par-dessus la main du précédent joueur et proposer sa réponse. *Une pile de main peut alors se former. À chaque joueur qui tape, l'arbitre indiquera si la réponse est bonne ou non.*
- **Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse :** l'arbitre replace la carte sous la pioche et passe le tas au joueur suivant.



Dans le cadre d'une **réponse chiffrée** (par exemple « Combien de joueurs portent un jean ? »), **une seule réponse** sera acceptée par personne. Laissez vos mains au centre de la table dans l'ordre où vous avez tapé : la personne la plus proche de la réponse remportera la carte (en cas d'égalité, c'est le joueur qui a la main la plus en-dessous).

FAQ

- **Égalités** : En cas d'égalité, tout est prévu pour vous départager. Il peut toutefois arriver qu'il soit difficile de savoir quelle personne a agi en premier. L'arbitre devra alors départager les joueurs. *C'est vous l'arbitre, c'est vous le chef !*
- **Remettre une carte sous le talon** : certaines cartes sont des pièges ou vous donnent des consignes sans faire gagner de cartes. Elles ne sont remportées par personne et doivent être remises sous la pioche après lecture.
Puis on passe au tour du joueur suivant.
- **Rendre une carte** : certaines actions précisent qu'il faut rendre une carte. Le joueur concerné doit remettre une de ses cartes sous le talon.
- « **Attention : celui (ou ceux) qui a attrapé le plus de figurines ne répondant pas à ce critère rend une carte** » : quand cette mention apparaît sur une carte, la personne qui a attrapé le plus de figurines non demandées rend une carte.
En cas d'égalité : tous les joueurs concernés rendent une carte.
Si le joueur qui a remporté la carte est aussi celui qui a attrapé le plus de figurines non demandées, il rend une carte ET offre la carte remportée (de manière honteuse) au joueur de son choix.
- **Gain différé** : lorsqu'un gage se prolonge au-delà du tour de l'arbitre, posez la carte lue en évidence devant vous jusqu'à la réalisation de la consigne demandée. *Attention à ne pas la mélanger avec les cartes que vous avez déjà remportées.*
- « **À tour de rôle** » : lorsqu'une carte demande d'effectuer une action à tour de rôle, on commence toujours par la personne à la gauche de l'arbitre, puis on poursuit dans le sens horaire. *S'il y a un logo arbitre, l'arbitre effectuera donc l'action en dernier.*
- « **Durant le prochain tour** » : lorsque l'arbitre lit une carte qui demande d'effectuer une action durant un tour complet, celle-ci se poursuit jusqu'à **la fin** de son prochain tour de jeu.
- **Séquence chant** : durant les séquences chant, l'arbitre devra lire dans sa tête les 3 propositions de mot/thème, en choisir une, puis l'annoncer aux joueurs.
Ces derniers devront taper puis chanter une chanson (connue) pour remporter la carte.

- **Séquence mime** : durant les séquences mime, c'est l'arbitre qui devra effectuer le mime pour faire deviner aux autres joueurs le mot tiré au sort. Les onomatopées (et autres bruitages) sont autorisés, ainsi que fredonner des airs. Il est en revanche **interdit d'utiliser les objets qui se trouvent dans la pièce**.

Les joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le désirent. Si personne ne trouve, l'arbitre rend une carte.

- **Séquence bruitage** : durant les séquences bruitage, c'est l'arbitre qui devra effectuer les bruitages pour faire deviner aux autres joueurs le mot tiré au sort. Il peut également animer ses bruitages à l'aide de tout ce qui se trouve dans la pièce (figurines et autres objets). Les onomatopées (et autres bruitages) sont autorisés, ainsi que fredonner des airs. Il est en revanche **interdit de mimer** (à l'aide de son corps ou de celui des autres joueurs). *Les joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le désirent. Si personne ne trouve, l'arbitre rend une carte.*

- **Retournez-vous la tête !** Certaines phrases de Dawak sont volontairement compliquées dans le but de vous « embrouiller » ou de vous mettre sur de fausses pistes (surtout quand tout le monde est capable de répondre à la question).

À vous de ne pas tomber dans le panneau...

- **On ne peut pas penser à tout !** Les réponses proposées ne sont pas exhaustives, vous en trouverez parfois plus que celles de la liste. *En cas de débat, c'est à l'arbitre de trancher.*

Remerciements de l'auteur

Un grand MERCI à...

- Jean-Baptiste Ramassamy pour l'évolution du jeu, les bonnes idées et sa sympathie,
- toute la team Ravensburger, parce que Jean-Baptiste n'était pas tout seul !
- l'équipe de l'Agence Cactus pour leur chouette travail graphique,
- aux CAListes, amis, copains, testeurs...
- tous ceux qui m'accueillent dans leurs boutiques et autres lieux « magiques » où l'on joue,
- tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Dawak,
- Fabienne Guillot pour absolument... tout !

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

© 2015 Ravensburger Spielverlag