

UN JEU DE DESSIN
POUR CEUX QUI
NE SAVENT PAS DESSINER! :P

A410
duplik

duplik

William F. Jacobson & Amanda A. Kohout

LES RÈGLES

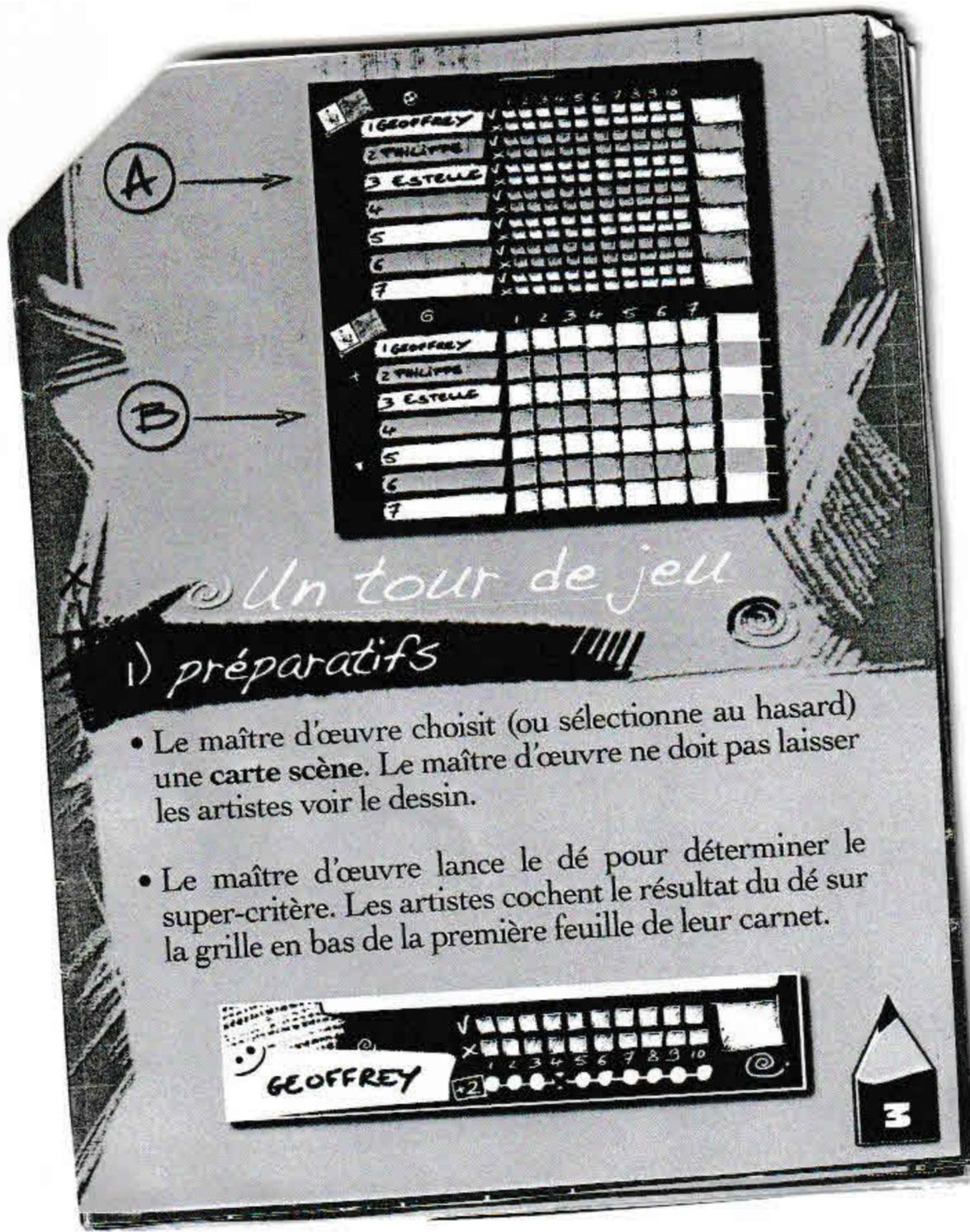
PAS TOUT À FAIT,
MAIS PRESQUE! :P

- En tant qu'artiste, dessinez aussi fidèlement que possible les scènes décrites par le maître d'œuvre.
- En tant que maître d'œuvre, décrivez aussi précisément que possible les scènes aux artistes.

⊙ Mise en place

- Chaque joueur lance le dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé est le maître d'œuvre du premier tour ; les autres joueurs sont les artistes.
- Le maître d'œuvre détache une feuille d'un des carnets à dessin et la retourne. C'est la feuille de marque de la partie.
- Le maître d'œuvre note le nom de chaque joueur sur cette feuille deux fois. Une fois dans la partie supérieure (A) (feuille de marque des maîtres d'œuvre) et une fois dans la partie inférieure (B) (feuille de score).
- Chaque joueur prend une feuille à dessin, un crayon et note son nom en bas de la feuille.





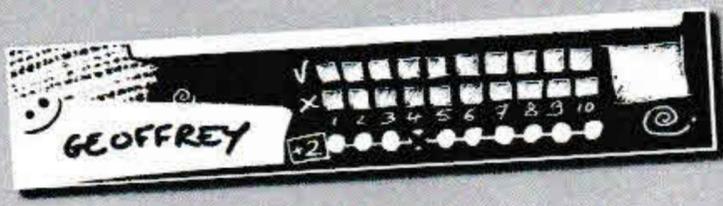
A →

B →

Un tour de jeu

1) préparatifs

- Le maître d'œuvre choisit (ou sélectionne au hasard) une **carte scène**. Le maître d'œuvre ne doit pas laisser les artistes voir le dessin.
- Le maître d'œuvre lance le dé pour déterminer le **super-critère**. Les artistes cochent le résultat du dé sur la grille en bas de la première feuille de leur carnet.



2) description et dessin

Le maître d'œuvre lit d'abord le titre de la scène puis retourne le sable. Dès lors il a 90 secondes pour décrire la scène aux artistes.

Le maître d'œuvre doit décrire la scène figurée sur la carte de manière aussi précise et rapide que possible afin que les artistes puissent la représenter avec exactitude. Il peut s'exprimer comme il le souhaite sans restriction de vocabulaire, mais ne peut ni faire de gestes, ni regarder les dessins en cours.

Les artistes doivent représenter fidèlement sur le premier tableau de leur tableau le dessin donné par le maître d'œuvre. Ils ne doivent pas parler ni de manière générale, ni individuellement, ni se concerter le quart d'heure. Aucune question n'est autorisée.

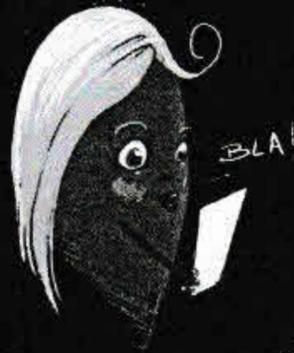
Dès que le sable est prêt, les artistes peuvent être écartés de la table. Le maître d'œuvre suit leur description.

Après la description, le maître d'œuvre retourne le sable et les artistes peuvent recommencer à dessiner. Ils ne peuvent plus parler ni de manière générale, ni individuellement, ni se concerter le quart d'heure.

4



SI VOUS ÊTES ARTISTE, NE DESSINEZ PAS TROP
PETIT, ET NE PERDEZ PAS DE TEMPS EN EFFETS
DE STYLE.



CE N'EST PAS
UN CONCOURS
DE DESSIN.



3) exposition

- Chaque artiste passe son dessin à l'artiste voisin à sa gauche ou à sa droite, selon la décision du maître d'œuvre. Chaque artiste se retrouve ainsi avec le dessin d'un autre joueur, et le pose bien visible devant lui. Dès lors, les artistes changent de casquette et deviennent des **juges***.
- Le maître d'œuvre place le cache rouge à droite du dessin et lit **un à un**, dans l'ordre, chacun des **dix critères**, en indiquant bien les numéros.
- Pour chaque critère, les juges doivent apprécier s'il est ou non respecté par le dessin qu'ils ont sous les yeux. Si un juge considère qu'un critère est respecté, il coche la case « **✓** » au dessus du numéro correspondant. Si le critère n'est pas respecté, il coche la case « **X** ». ©

Pour qu'un critère soit respecté, tous ses éléments doivent figurer effectivement sur le dessin. Ainsi, par exemple, un critère tel que « Le chat est sous la table » suppose l'existence d'une table. S'il y a un chat, mais pas de table, le critère n'est pas respecté.

* Comment ça, les juges ne portent pas de casquette ?

- Durant cette phase, seul le maître d'œuvre est autorisé à consulter la carte scène. **Le maître d'œuvre ne doit pas intervenir** dans les décisions des juges. Il ne peut ni aider à clarifier un critère, ni montrer le dessin original de la scène, ni révéler un critère qui n'a pas encore été évalué.

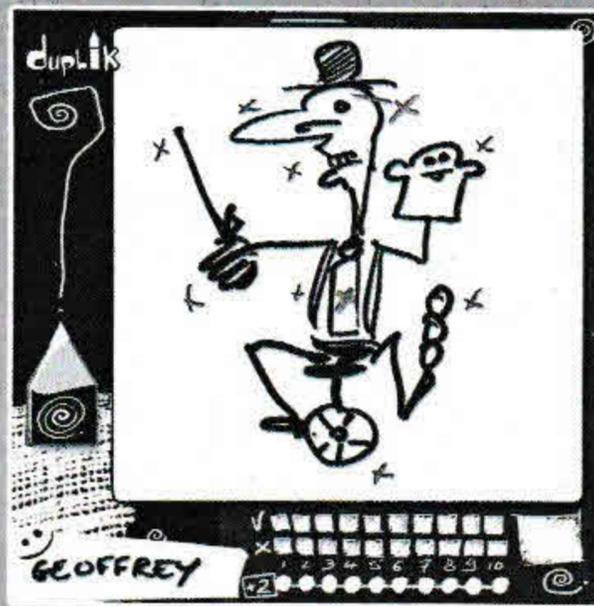
*Gardez un œil sur votre propre dessin afin de pouvoir contester éventuellement la décision du juge.
En cas de doute ou de contestation, un juge doit faire appel au jugement de ses confrères. Faute de consensus, les juges peuvent procéder à un vote, auquel le maître d'œuvre ne prend pas part. En cas d'égalité entre les autres juges, c'est l'artiste en cause qui tranche.*

4) Score

- Chaque artiste marque 3 points si son dessin respecte le super-critère et 1 point s'il respecte chacun des autres critères.
- Le maître d'œuvre marque 1 point pour chaque critère qui a été respecté par au moins un artiste. Si plusieurs artistes ont respecté un même critère, le maître d'œuvre ne marque quand même qu'un seul point. De même, il ne marque qu'un point si un

ou plusieurs artistes ont respecté le super-critère. Au fur et à mesure, il coche les cases correspondantes (« V » ou « X »). (E)

- Lorsque tous les critères ont été révélés et évalués, chaque juge note dans la case en bas à droite de la feuille le score total de l'artiste pour ce tour. Il sera reporté ensuite sur la feuille de score par le maître d'œuvre. (F)



(C) ✓ XXXX X X X X 10
 X X X X X X X X X X
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 +2 X (F)
 ↓
 1+1+1+(1+2)+0+0+1+1+1+1
 = 8 (D)



- Le maître d'œuvre doit également noter son score, tout d'abord dans la partie supérieure (G) (feuille de marque du maître d'œuvre) puis dans la partie inférieure (H) (feuille de score).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 GEOFFREY	V	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
2 PHILIPPE	V	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8
3 ESTELLE	V	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
4	V										
5	V										
6	V										
7	V										

	1	2	3	4	5	6	7	
1 GEOFFREY	10	12	12					34
2 PHILIPPE	8	8	10					26
3 ESTELLE	3	12	5					20
4								
5								
6								
7								

(E)

(G)

(H)

(C)

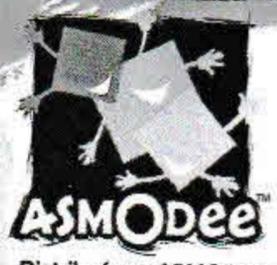
9

5) fin du tour

- Le maître d'œuvre révèle ensuite le dessin original, qui peut alors être exposé sur la table, aux côtés des œuvres de tous les artistes. Ça ne change rien au score, mais c'est quand même l'un des meilleurs moments du jeu !
- Chaque artiste récupère son dessin, et le met de côté jusqu'à la fin de la partie.
- On passe au tour suivant, le joueur assis à gauche du maître d'œuvre devenant le maître d'œuvre pour le tour suivant.

Fin du jeu

- La partie se termine lorsque chaque joueur a été, une fois, maître d'œuvre. Pour une partie plus longue, on peut décider à l'avance que chacun sera maître d'œuvre deux, voire trois fois.
- À l'issue de la partie, chaque joueur calcule son score total en additionnant les scores figurant sur la feuille de score. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. (I)



Distribué par ASMODEE
 18 rue Jacqueline Auriol
 Quartier Villaroy - B.P. 40119
 78041 Guyancourt Cedex
 FRANCE

Un problème?
 SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

2013-2/DUP01/CA001

ATTENTION ! Ne convient pas aux
 enfants de moins de 3 ans. Petits
 éléments. Informations à conserver.

CE

