

CONCEPT™

Concept en une minute, c'est ici !

Principe du jeu

Dans Concept, votre but est de faire deviner des mots au moyen d'associations d'icônes. Une équipe de deux joueurs, voisins de table, choisit un mot à faire deviner aux autres joueurs. Ensemble, en se concertant, ils vont placer judicieusement des pions sur les icônes du plateau. Le joueur qui devine le mot et l'équipe qui a fait deviner gagnent des points de victoire (2 et 1 point). Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Exemples :



Liquide alimentaire blanc ? Du lait tout simplement.



Liquide alimentaire rouge ? Du vin.



Nous cherchons ici un animal qui vit dans l'eau. À quoi pensez-vous spontanément ? Un poisson.

Il n'y a pas que des animaux dans Concept. Si je vous indique :



C'est bien une tronçonneuse, car c'est un outil mécanique qui coupe du bois.

Concept ne se limite pas à des mots faciles :

Il est possible, par exemple, de faire deviner cette personnalité célèbre.



Le peintre à l'oreille coupée ? Vous avez deviné ? C'est Vincent van Gogh bien sûr !



Jusqu'ici, vous l'avez remarqué, nous n'avons utilisé que des pions d'une seule couleur. Les pions d'autres couleurs permettent d'ajouter des Sous-Concepts pour préciser le Concept principal que l'on cherche.



Nous cherchons ici un bâtiment métallique.



Qui se situe dans un lieu/pays aux couleurs bleu-blanc-rouge. (et non un bâtiment bleu/blanc rouge) Il s'agit donc de la Tour Eiffel.



Nous cherchons donc un sport qui utilise une boule blanche. Ajoutons un Sous-Concept.



On y utilise aussi un outil pour le sport, cylindrique et en bois. Ajoutons un autre Sous-Concept.



Le pays est les Etats-Unis, c'est donc le baseball !

Note :
Nous avons donc un premier Concept (pion vert) et des Sous-Concepts qui viennent préciser le premier.
Les Sous-Concepts sont très utiles car ils donnent des indices sur la réponse finale.

Vous retrouverez d'autres exemples à la fin de ces règles.

Matériel

- 1 plateau d'icônes universelles
- 5 séries de pions :
 - 1 série verte composée du pion Concept principal (grand point d'interrogation) et de 10 cubes.
 - 4 séries (bleu, rouge, jaune, noir) chacune composée d'un pion Sous-Concept (point d'exclamation) et de 8 cubes.
- 110 cartes Concept. Chacune comprend 9 mots classés en trois catégories de difficulté : Facile, Difficile et Challenge.
- Des jetons Point Double et Simple (Double a 2 points de victoire et Simple a 1 point de victoire)
- 4 aides de jeu.
- Un bol de rangement.



Règles du jeu

Mise en place :

Placez le plateau d'icônes au centre de la table, de telle sorte qu'il soit vu et accessible par tous les joueurs. Faites une pioche avec les cartes Concept et un tas avec les jetons point Simple et Double. Mettez les pions et les cubes dans le bol : ils sont les outils précieux pour faire deviner les mots ! Déterminez maintenant deux joueurs, voisins de table, pour former la première équipe.

Tour de jeu :

L'équipe pioche une carte Concept et choisit un mot de la liste à faire deviner aux autres joueurs. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de choisir un mot Facile.

Attention, les mots Challenge demandent une réelle maîtrise du jeu par tous les joueurs.

Le pion Concept Principal (vert) est le premier pion à poser, il représente le mot à faire deviner.

En posant des cubes de la même couleur, l'équipe apporte des précisions au Concept principal.

Elle peut si elle le désire développer des Sous-Concepts en posant les pions et cubes correspondants (voir exemple pages 1, 3 et 4).



Le premier joueur qui trouve la solution gagne 1 jeton Point Double (2 points de victoire) et chaque membre de l'équipe ayant fait deviner le mot 1 jeton Point Simple (1 point de victoire). C'est ensuite aux deux joueurs suivants de faire deviner un mot à l'aide d'une nouvelle carte.

Précisions :

- Les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
- Les équipiers peuvent se parler et se concerter discrètement. Il est d'ailleurs très conseillé de le faire car vous ne penserez peut-être aux mêmes choses !
- Les équipiers peuvent dire "oui" lorsqu'une bonne réponse ou une donnée, mais ils ne peuvent pas communiquer directement avec les autres joueurs.
- Les équipiers sont libres de poser les cubes comme ils le souhaitent, ils ne sont pas obligés de les poser à tour de rôle.
- L'ordre dans lequel vous déposez vos cubes peut avoir de l'importance. N'hésitez pas à remonter l'ordre d'apparition des cubes.
- Les équipiers peuvent utiliser autant de cubes qu'ils le souhaitent pour faire deviner le mot, mais attention à ne pas trop embrouiller les autres joueurs. Il n'y a pas de limite ou de pénalité pour le nombre de pions utilisés !
- Après un certain temps, si le mot n'est toujours pas deviné, choisissez une autre personne pour vous venir en aide. Si malgré ce coup de main, personne ne trouve, le mot est abandonné et personne ne marque de points ce tour-ci.
- Les aides de jeu présentent une signification non-exhaustive des icônes. N'hésitez pas à lire leur description pour découvrir toute leur richesse.
- Si les autres joueurs sont perdus, n'hésitez pas à retirer tout ou une partie du plateau et recommencer d'une autre manière.

Fin de partie :

Lorsque 12 jetons Point Double ont été gagnés, la partie s'arrête. Celui ou ceux qui ont marqué le plus de points de victoire remportent la victoire.

Note de l'éditeur :

- Lors de nos nombreux tests, nous avons finalement abandonné l'attribution de points pour ne garder que le plaisir de deviner et faire deviner. N'hésitez pas à faire de même, votre amusement sera que plus important.
- En ce qui concerne les niveaux de difficulté, nous avons décidé de donner plus de points à ceux qui font deviner des mots de la catégorie Facile ou Challenge. Vous pouvez valoriser la difficulté en donnant 1 ou 2 points de victoire à l'équipe et au joueur qui a deviné.

Nuage
Pluie
Neige - Froid



Éclair
Électricité
Tempête - Colère

Nuit
Soir
Lune



Soleil - Chaud
Lumière
Jour

Feu
Brûler



Eau
Liquide
Aquatique

Air
Vent
Souffler



Terre

Roche
Minéral
Dur



Bois

Métal



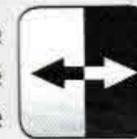
Tissus

Plastique
Caoutchouc



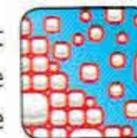
Papier
Feuille

Opposé
Contraire
Inverse



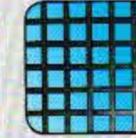
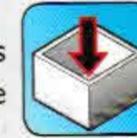
Couper
Séparer
Moitié

Fragment
Multitude
Poudre



Partie de
Morceau de
Pièce de

Dedans
Interne



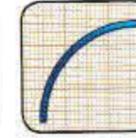
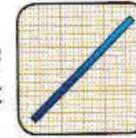
Grille
Réseau
Prison

Zéro
Néant
Nul



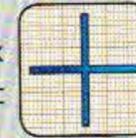
Unité
Un

Ligne droite
Droit



Arc
Courbe
Bombé

Croix
Croisement



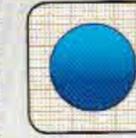
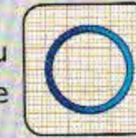
Ligne brisée
Pointu
Accidenté

Spirale
Ivresse - Folie
Poil



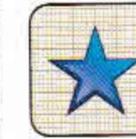
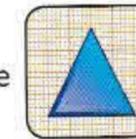
Sinusoidale
Ondulation
Cheveux - Rivière

Anneau
Cercle



Rond

Triangle



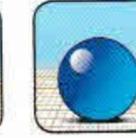
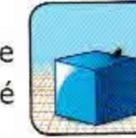
Étoile

Rectangle
Carré



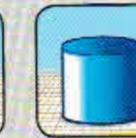
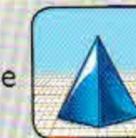
Plat

Cube
Pavé



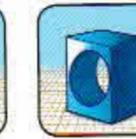
Sphère

Pyramide



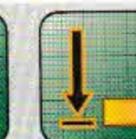
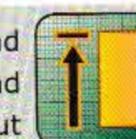
Cylindre

Cône



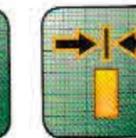
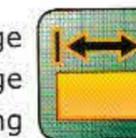
Creux
Trou
Percé

Grand
Plus grand
Plus haut



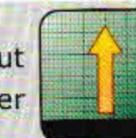
Petit
Plus petit
Plus bas

Gros - Large
Plus large
Plus long



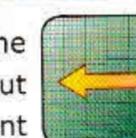
Mince - Fin
Plus étroit
Plus court

Haut
Monter



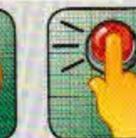
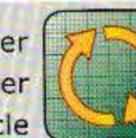
Bas
Descendre

Gauche
Début
Avant



Droite
Fin
Après

Tourner
Entourer
Cycle



Utiliser - Actionner
Verbe

Rouge



Orange

Rose



Brun

Jaune



Vert

Noir



Gris

Bleu



Mauve

Blanc



Transparent
Invisible
Verre

Objet		Famille		Réel		Fictif	
Paquet		Société		Historique		Vieux - Adulte	
Carton		Homme		Enfant - Bébé		Anden	
Femme		Masculin		Jeune		Passé	
Femelle		Mâle		Nouveau		Rapide	
Métier		Loisir		Tortue		Vif	
Travail		Sport		Lent		Arme	
Faune		Flore		Défense		Confit	
Animal		Nature		Mur		Combatre	
Littérature		Musique		Vie		Mort	
Écriture		Chanson		Amour		Mal	
Livre		Note		Joyeux		Maladie	
Cinéma		Arts		Triste		Négatif	
Film		Sculpture - Peinture		Industriel		Mécanique	
Camera		Dessin - Bande dessinée		Electronique		Industriel	
Télévision		Titre		Argent		Temps	
Émission		Marque		Riche		Durée	
Série		Nom		Cher		Pouvoir	
Idee		Expression		Religion		Politique	
Pensée		Dialogue - Citation		Mythe		Pouvoir	
Concept		Mot		Croyance		Politique	
Lieu		Bâtiment		Mathématique		Medical	
Pays		Construction		Sciences		Soigner	
Drapeau		Ville		Chimie		Soigner	
Évènement		Fêtes		Mathématique		Medical	
Date		Anniversaire		Visage		Bras	
Maritime		Véhicule volant		Tête		Main	
Nager		Aérien		Visage		Bras	
Véhicule routier		Voler		Torse		Jambe	
Voiture		Outils		Ventre		Pied	
Rouler		Vêtements		Corps		Jambe	
Jeux		Accessoire		Son		Nez	
Jouet		Costume		Entendre		Sentir	
Nourriture		Maison		Oeil		Bouche	
Comestible		Intérieur		Vue		Gout	
		Domestique		Voir		Manger	

Objet Paquet Carton		Famille Société Groupe		Réel Historique		Fictif Imaginaire	
Femme Féminin Femelle		Homme Masculin Mâle		Enfant - Bébé Jeune Nouveau		Vieux - Adulte Ancien Passé	
Travail Métier		Loisir Sport Activité		Lent Tortue		Rapide Vif Lièvre	
Faune Animal		Flore Plante Nature		Défense Protection Mur		Conflit Arme Combattre	
Littérature Écriture Livre		Musique Chanson Note		Vie Coeur Amour		Mort Mal Maladie	
Cinéma Film Caméra		Arts Sculpture - Peinture Dessin - Bande dessinée		Joyeux Positif		Triste Négatif	
Télévision Émission Série		Titre Marque Nom		Électronique Informatique		Mécanique Industriel	
Idée Pensée Concept		Expression Dialogue - Citation Mot		Argent Riche Cher		Temps Durée	
Lieu Pays Drapeau		Bâtiment Construction Ville		Religion Mythe Croyance		Pouvoir Politique	
Date Événement Jour		Fêtes Anniversaire		Sciences Mathématique Chimie		Médical Médicament Soigner	
Véhicule marin Maritime Nager		Véhicule volant Aérien Voler		Tête Visage		Bras Main	
Véhicule routier Voiture Rouler		Outils		Torse Ventre Corps		Jambe Pied	
Jeux Jouet		Vêtements Accessoire Costume		Oreille Son Entendre		Nez Odeur Sentir	
Alimentaire Nourriture Comestible		Maison Intérieur Domestique		Oeil Vue Voir		Bouche Goût Manger	

Matériel

- 1 plateau d'icônes universelles
- 5 séries de pions :
 - 1 série **verte** composée du pion Concept principal (grand point d'interrogation) et de 10 cubes.
 - 4 séries (**bleu, rouge, jaune, noir**) chacune composée d'un pion Sous-Concept (point d'exclamation) et de 8 cubes.
- 110 cartes Concept. Chacune comprend 9 mots classés en trois catégories de difficulté : Facile, Difficile et Challenge.
- Des jetons Point Double et Simple (Double a 2 points de victoire et Simple a 1 point de victoire)
- 4 aides de jeu.
- Un bol de rangement.



Règles du jeu

Mise en place :

Placez le plateau d'icônes au centre de la table, de telle sorte qu'il soit vu et accessible par tous les joueurs.
Faites une pioche avec les cartes Concept et un tas avec les jetons point Simple et Double.
Mettez les pions et les cubes dans le bol : ils sont les outils précieux pour faire deviner les mots !
Déterminez maintenant deux joueurs, voisins de table, pour former la première équipe.

Tour de jeu :

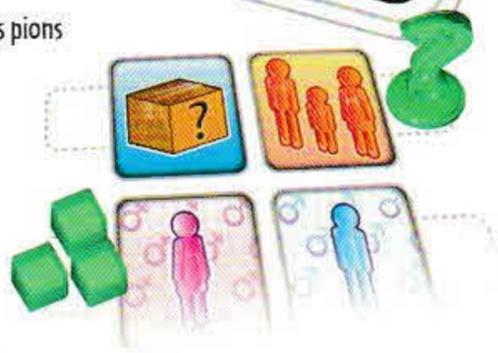
L'équipe pioche une carte Concept et choisit un mot de la liste à faire deviner aux autres joueurs.
Pour vos premières parties, nous vous conseillons de choisir un mot Facile.

Attention, les mots Challenge demandent une réelle maîtrise du jeu par tous les joueurs.

Le pion Concept Principal (**vert**) est le premier pion à poser, il représente le mot à faire deviner.
En posant des cubes de la même couleur, l'équipe apporte des précisions au Concept principal.
Elle peut si elle le désire développer des Sous-Concepts en posant les pions et cubes correspondants (voir exemple pages 1, 3 et 4).



Le premier joueur qui trouve la solution gagne 1 jeton Point Double (2 points de victoire) et chaque membre de l'équipe ayant fait deviner le mot 1 jeton Point Simple (1 point de victoire).
C'est ensuite aux deux joueurs suivants de faire deviner un mot à l'aide d'une nouvelle carte.



Précisions :

- Les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent.
- Les équipiers peuvent se parler et se concerter discrètement. Il est d'ailleurs très conseillé de le faire car vous ne penserez peut-être pas aux mêmes choses !
- Les équipiers peuvent dire "oui" lorsqu'une bonne réponse ou une donnée, mais ils ne peuvent pas communiquer directement avec les autres joueurs.
- Les équipiers sont libres de poser les cubes comme ils le souhaitent, ils ne sont pas obligés de les poser à tour de rôle.
- L'ordre dans lequel vous déposez vos cubes peut avoir de l'importance. N'hésitez pas à remonter l'ordre d'apparition des cubes.
- Les équipiers peuvent utiliser autant de cubes qu'ils le souhaitent pour faire deviner le mot, mais attention à ne pas trop embrouiller les autres joueurs. Il n'y a pas de limite ou de pénalité pour le nombre de pions utilisés !
- Après un certain temps, si le mot n'est toujours pas deviné, choisissez une autre personne pour vous venir en aide. Si malgré ce coup de main, personne ne trouve, le mot est abandonné et personne ne marque de points ce tour-ci.
- Les aides de jeu présentent une signification non-exhaustive des icônes. N'hésitez pas à lire leur description pour découvrir toute leur richesse.
- Si les autres joueurs sont perdus, n'hésitez pas à retirer tout ou une partie du plateau et recommencer d'une autre manière.

Fin de partie :

Lorsque 12 jetons Point Double ont été gagnés, la partie s'arrête.
Celui ou ceux qui ont marqué le plus de points de victoire remportent la victoire.

Note de l'éditeur :

- Lors de nos nombreux tests, nous avons finalement abandonné le système de points pour ne garder que le plaisir de deviner et faire deviner. N'hésitez pas à faire de même, votre amusement sera que plus important.
- En ce qui concerne les niveaux de difficulté, nous avons décidé de donner plus de points à ceux qui font deviner des mots de la catégorie Facile ou Challenge. Vous pouvez valoriser la difficulté en donnant 1 ou 2 points de victoire à l'équipe et au joueur qui a deviné.

Quelques exemples :

Concept est un jeu qui s'apprivoise.
Utilisez le matériel comme bon vous semble !
Toutes les idées, même folles, peuvent fonctionner.
L'important est que les autres vous comprennent.
Voici quelques exemples :



Un conflit et une multitude de pions sur Homme ? C'est la guerre !



Trois cubes empilés et un seul cube sur Homme. Un grand et un petit ? Ajoutons un Sous-Concept.

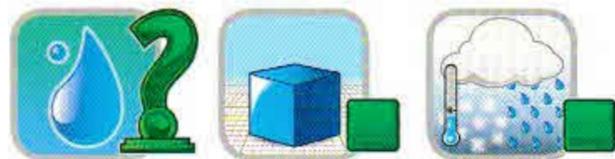


Vous n'avez toujours pas trouvé ? Laurel et Hardy.



Un grand animal vert très très vieux ? Un dinosaure.

Les icônes universelles ont plusieurs sens proches mais différents, utilisez-les au maximum :



Un glaçon, ici l'icône froid sert à indiquer la température.



Ici le froid indique la saison de l'hiver pour faire trouver la fête de Noël.



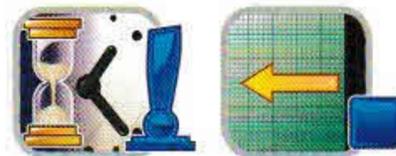
Un escargot qui, comme tout le monde le sait, est hermaphrodite.



On cherche donc un homme dont le travail est de combattre. Un boxeur ? Un militaire ? Ajoutons un Sous-Concept.



Le japon, on reconnaît le drapeau. Ajoutons un autre sous-concept.



Ah il s'agit d'un combattant japonais du passé, un samuraï !



Un métier plutôt masculin donc...



Un grand animal brun et rapide semble entrer en jeu.



L'homme est sur l'animal.



Le pays est les USA, c'est donc un cow-boy !



Quel est donc ce liquide jaune et festif qui fait tourner la tête ? Du champagne !

CRÉDITS



Auteurs : Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Développement : « Les Belges à Sombremos » aka Cédric Caumont & Thomas Provocat



Responsable PAO : Alexis Vanmeerbeek



Illustration & PAO : Eric Azagury & Cédric Chevalier



Remerciements :

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stalings, les participants du Belgoludique et de la Gathering of Friends

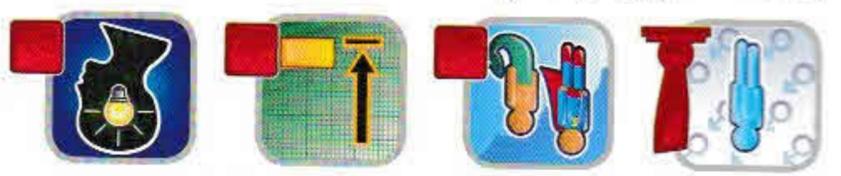


À Beaujanne, À Martine,

Merci à Igor et Clément pour m'avoir refilé le virus.



Une bande-dessinée certainement.



Un personnage fictif petit et malin.



Un personnage fictif gros, habillé en bleu et blanc.



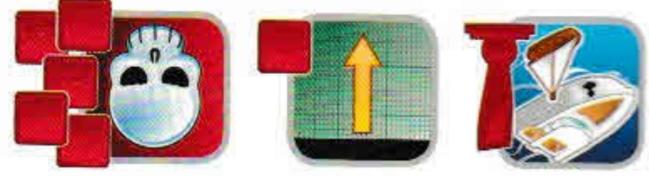
Un animal domestique petit et blanc.



Les deux hommes combattent des Italiens d'avant ? Des Romains ! C'est Astérix et Obélix !



Certainement un acteur ou un réalisateur.



Un bateau qui coule et il y a plein de morts. Le Titanic, donc Leonardo DiCaprio !

Un jeu REPOS PRODUCTION
édité par SOMBREPOS PRODUCTION
© Sombremos Production (2013) • All rights reserved.
Sombremos Production - Rue des comédiens, 22
1000 Bruxelles - Belgique • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Le matériel de ce jeu utilise certains noms commerciaux et des marques déposées ou non, qui sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Ce jeu et l'utilisation de ce matériel ne sont d'aucune façon sponsorisés, soutenus, commandités ou approuvés par les titulaires de ces marques, dont tous les droits sont réservés. Le matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.