

WILLIAM P. JACOBSON & AMANDA A. KOHOUT

DUPLIK

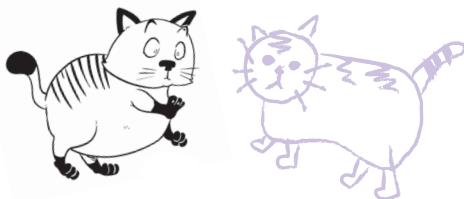
LE JEU DE DESSIN où vous pouvez
GAGNER SANS SAVOIR DESSINER!

Règles du jeu

Pour 3 à 8 joueurs
à partir de 8 ans

MATÉRIEL

- 200 cartes œuvre
- 8 crayons
- 1 bloc de feuilles de dessin
- 1 bloc de fiches de scores
- 1 sablier de 90 secondes



PRINCIPE DU JEU

En tant qu'artiste, dessinez aussi fidèlement que possible l'œuvre décrise par le narrateur. Vous marquerez des points en respectant les critères qui ne vous seront dévoilés qu'après coup.

En tant que narrateur, décrivez aussi précisément que possible l'œuvre aux artistes. Vous marquerez un point par critère respecté par au moins un d'entre eux.

MISE EN PLACE

- ➊ Chaque joueur prend un crayon.
- ➋ Désignez aléatoirement celui ou celle qui sera narrateur pour la première manche.
- ➌ Prenez une fiche de scores, et notez-y le nom de chaque joueur.

SAM	★	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(+	/	=
AMÉLIE	★	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(+	/	=
MIKA	★	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(+	/	=
ALICIA	★	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(+	/	=

- ➍ Au début de chaque manche, chaque artiste prend une feuille de dessin et y note son nom.

TOUR DE JEU

- ➎ En tant que narrateur, choisissez un nombre entre 1 et 10 et notez-le dans l'étoile à côté de votre nom sur la fiche de scores ➊. Les artistes le notent à leur tour dans l'étoile en bas de leur feuille de dessin ➋. Ce sera le super critère de cette manche.



- ➏ Sélectionnez au hasard une **carte œuvre**, sans montrer l'illustration (ni les critères au dos) aux artistes.
- ➐ Lisez à voix haute le titre de l'œuvre, puis retournez le sablier. Dès lors, vous avez **90 secondes pour décrire la scène aux artistes**.
- ➑ Décrivez la scène aussi rapidement et précisément que possible, afin que les artistes puissent la reproduire au mieux. Vous pouvez utiliser les mots de votre choix, mais ne pouvez ni faire de gestes, ni regarder les dessins des artistes.

Conseil : Commencez par indiquer la position des éléments les uns par rapport aux autres, leur taille, leur nombre et leur orientation.

Note : Aucun critère ne porte sur le fait qu'un élément de l'illustration soit coloré en noir ou non, donc ne perdez pas de temps à l'indiquer !

- ➒ En tant qu'artiste, vous devez représenter fidèlement la scène décrite par le narrateur sur votre feuille de dessin. Vous ne devez pas communiquer entre vous ni avec le narrateur. **Aucune question n'est autorisée**.

Conseil : Ne perdez pas de temps en effets de style, ce n'est pas un concours de dessin !

- ➓ Dès que le sablier est épuisé, posez votre crayon. Le narrateur doit immédiatement interrompre sa description.

- ➊ **Passez votre dessin** à l'artiste à votre gauche ou à votre droite, selon la décision du narrateur. Vous vous retrouverez ainsi avec le dessin d'un autre artiste : posez-le bien visible devant vous. Dès lors, vous devenez juge.
- ➋ En tant que narrateur, retournez la carte Œuvre et **lisez chacun des dix critères** l'un après l'autre, en rappelant son numéro à chaque fois. Durant cette phase, ne montrez la carte Œuvre à personne.
- ➌ En tant que juge, vous devez juger si chaque critère est, ou non, respecté par le dessin que vous avez sous les yeux. Si vous considérez qu'un critère est respecté, **cochez la case correspondante**. Dans le cas contraire, ne mettez rien. Si vous cochez le super critère ➊, cochez en plus les deux cases à côté de l'étoile ➋, ce qui rapportera à l'artiste un **bonus de 2 points**.



Note : Pour qu'un critère soit respecté, tous les éléments mentionnés doivent figurer sur le dessin. Ainsi, 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.

- ➍ Gardez un œil sur votre propre dessin afin de pouvoir éventuellement contester la décision du juge. En cas de doute ou de contestation, un juge doit faire appel au jugement de ses pairs. Faute de consensus, les juges peuvent procéder à un vote, auquel le narrateur ne prend pas part. En cas d'égalité entre les autres juges, c'est l'artiste en cause qui tranche.
- ➎ **Le narrateur ne doit pas intervenir** dans les décisions des juges, et ne peut ni aider à clarifier un critère, ni montrer l'œuvre, ni révéler un critère qui n'a pas encore été évalué.

SCORES ET FIN DE LA MANCHE

- ➏ Lorsque les 10 critères ont été énoncés, les juges indiquent le total de points de l'artiste dans la case , en additionnant simplement le nombre total de cases cochées.
- ➐ Le narrateur marque **1 point pour chaque critère validé par au moins un artiste**. Il coche sur la **fiche de scores** les critères validés puis note le total dans sa case ➊.



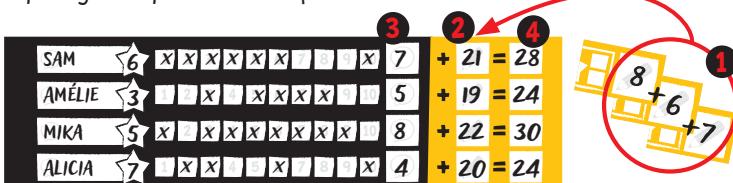
Note : Le narrateur peut cocher les cases au fur et à mesure qu'il annonce chaque critère pour gagner du temps.



- ➊ Si plusieurs artistes ont respecté un critère, le narrateur ne marque quand même qu'un seul point. Il n'obtient pas non plus de bonus pour le super critère.
- ➋ Le narrateur révèle ensuite l'œuvre, qui peut alors être exposée sur la table, aux côtés des dessins de tous les artistes. Ça ne change rien au score, mais c'est fun !
- ➌ Chaque artiste récupère son dessin et le met de côté jusqu'à la fin de la partie (il peut retourner sa feuille, si cela n'a pas déjà été fait, pour dessiner de l'autre côté).
- ➍ On passe à la manche suivante, et une autre personne devient narrateur (elle récupère donc la fiche de scores).

FIN DU JEU

- ➊ La partie se termine lorsque vous avez tous été une fois narrateur. Pour une partie plus longue, vous pouvez décider à l'avance que chacun sera narrateur deux, voire trois fois.
- ➋ À l'issue de la partie, additionnez les scores  ➌ inscrits sur l'ensemble des feuilles de dessin de chacun et reportez cette somme sur la fiche de scores dans la case  ➍.
- ➌ Ensuite additionnez le score obtenu par chacun en tant que narrateur  ➎ à son score total en tant qu'artiste  ➏. C'est le score final du joueur: inscrivez-le sur la case finale ➐.
- ➍ Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il peut y avoir plusieurs vainqueurs !



Crédits :

Un jeu de Amanda A. Kohout et William P. Jacobson

Illustré par Dank

Graphisme : Studio POLI&Co

Un jeu édité par Zygomatic - Asmodee Group

18 rue Jacqueline Auriol · Quartier Villaroy · BP 40119 · 78041 Guyancourt · FRANCE

www.asmodee.com · www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2024. Tous droits réservés.



FR

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +
NOTICE



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MARGIN



OU
DÉCHETERIE

Adresses sur quefaisiedemesdechets.fr