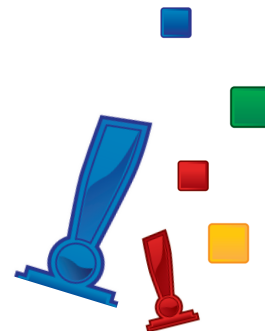




CONCEPT™



Plus besoin de parler pour communiquer!
Faites deviner des mots au moyen d'associations d'icônes.

Par équipe de deux, choisissez un mot, un titre ou une expression à faire deviner au reste du groupe et placez judicieusement des pions sur les icônes du plateau. Devinez et faites deviner un maximum de mots pour gagner un maximum de points. Après que 12 cartes ont été jouées, la personne qui a le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

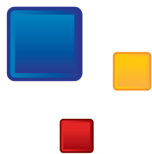
- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Mélangez les cartes et formez une pioche, face cachée, sur l'emplacement prévu.
- 3 Placez les jetons Point à proximité.
- 4 Placez l'ensemble des pions dans le bol.
- 5 Désignez deux personnes, voisines de table, pour former la première équipe.



Découvrez
la règle en vidéo!



Matériel: 1 plateau • 110 cartes • 47 pions en plastique (1?, 4!, 42 cubes) • 60 jetons Point • 1 bol de rangement • 3 aides de jeu • 1 règle du jeu • 1 fiche d'exemples



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu.

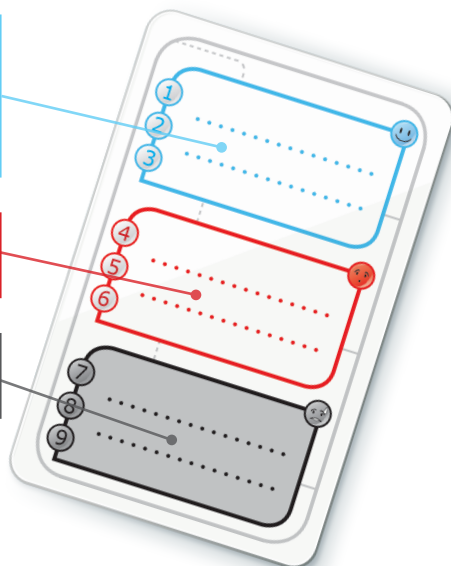
TOUR DE JEU

La première équipe pioche une carte et choisit un mot, un titre ou une expression de la liste à faire deviner aux autres joueurs. Chaque carte comporte **3 niveaux de difficulté**, libre à vous de choisir le vôtre :

Bleu : facile
Idéal pour votre première partie

Rouge : difficile

Noir : challenge



Placez des pions sur les icônes du plateau pour faire deviner votre mot aux autres joueurs. Concertez-vous discrètement avec votre coéquipier pour définir l'endroit où les placer.

Vous pouvez placer autant de pions que vous le souhaitez, mais l'ordre dans lequel vous le faites peut avoir de l'importance !

Remarque : L'aide de jeu propose une interprétation non exhaustive des icônes présentes sur le plateau. Pour vos premières parties, n'hésitez pas à lire leur description pour les découvrir.



Concept Principal

Placez d'abord le pion ? pour indiquer aux autres joueurs la **nature** de votre mot.

Exemple : Vous souhaitez faire deviner le mot "Abeille", qui est un animal.



Vous pouvez ensuite placer des cubes ■ (indices) pour apporter des **précisions au Concept Principal**.

Exemple : Votre animal est volant, jaune et noir.

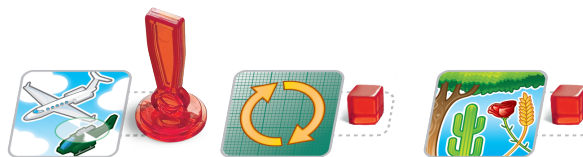


Sous-Concepts



Vous pouvez aussi utiliser des Sous-Concepts en plaçant les pions ! ! ! et les cubes de la même couleur pour **développer vos idées**.

Exemple : Votre animal vole autour des fleurs.



Votre animal a un lien avec un aliment liquide jaune (miel).



Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent faire **autant de propositions qu'ils le souhaitent**.

Vous pouvez répondre « **Oui** » lorsque la bonne réponse est annoncée, ou lorsque les joueurs sont sur une bonne piste, mais vous **ne pouvez communiquer d'aucune autre manière**.

FIN DU TOUR

Le premier joueur qui trouve le bon mot gagne **2 Points**, et chaque membre de l'équipe ayant fait deviner le mot gagne **1 Point**.

C'est ensuite aux deux joueurs suivants de former une nouvelle équipe et de faire deviner un mot à l'aide d'une nouvelle carte.

Remarques :

- Si les autres joueurs sont perdus, n'hésitez pas à retirer des pions du plateau ou à recommencer autrement.
- Après un certain temps, si le mot n'est toujours pas deviné, choisissez une troisième personne pour vous venir en aide ou choisissez un autre mot sur votre carte. S'il n'est toujours pas deviné, le mot est abandonné et aucun Point n'est distribué.
- N'hésitez pas à changer de coéquipiers durant la partie.

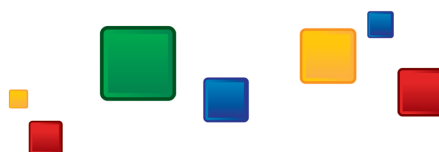


FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que 12 cartes ont été jouées.

Calculez chacun votre score.

Le joueur qui a obtenu le plus de Points remporte la partie.
En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Lors de nos nombreux tests,
nous avons constaté que le système
de Points n'était pas forcément utilisé.
N'hésitez pas à faire de même pour ne garder
que le plaisir de deviner et faire deviner.



Soyez créatifs,
toutes les idées, même folles,
peuvent fonctionner.
L'important est de vous faire comprendre.

QUELQUES CONSEILS

L'ordre dans lequel vous placez les pions a de l'importance !



≠



La maison du métier qui combat le feu :
la caserne !

Le métier qui combat le feu de maison :
les pompiers !

Une même icône peut avoir différentes significations !



≠



Un outil médical qui écoute le cœur :
un stéthoscope !

Un personnage fictif mort et vivant :
un zombie !

Le nombre de cubes sur une même icône a de l'importance !



≠



Un objet pour les yeux avec un rond :
un monocle !

Un objet pour les yeux avec deux ronds :
des lunettes !



CRÉDITS

À Alain

Auteurs : **Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**

Illustrateur : **Éric Azagury**

Développement : **Cédric Caumont & Thomas Provoost**
aka « Les Belges à Sombremos » et la **team Repos Production**

Crédits complets : www.rprod.com/fr/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SRL • 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. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

