

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



Identik



LES RÈGLES

Identik

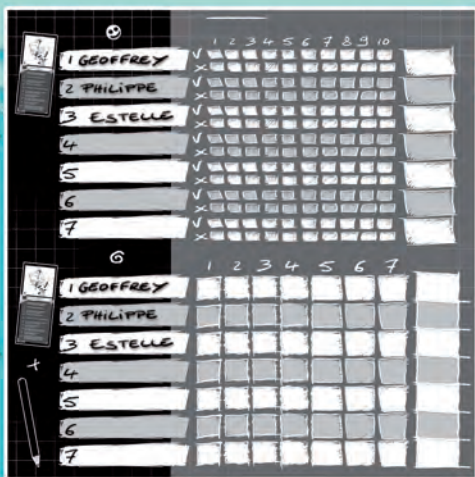
PAS TOUT À FAIT,
MAIS PRESQUE! :P

Pour 3 joueurs ou plus, à partir de 8 ans.

- 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.

1) 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).

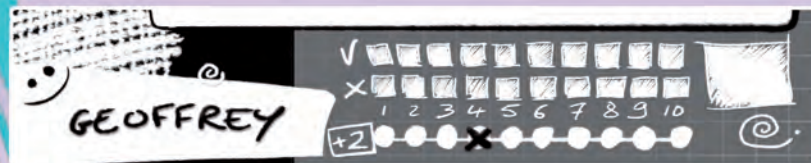


- Chaque joueur prend un carnet à dessin, un crayon et note son nom en bas de la feuille.

2) Un tour de jeu

1) préparatifs

- Le maître d'œuvre choisit (ou sélectionne au hasard) une **carte scène** et l'insère dans le cache de manière à n'en voir que le dessin et le titre. Le maître d'œuvre **ne doit pas lire les critères** figurant en dessous du dessin, et 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 sablier. Dès lors, il a **90 secondes pour décrire la scène aux artistes**.
- Le maître d'œuvre doit décrire la scène figurant sur sa carte de manière aussi précise et rapide que possible, afin que les artistes puissent la reproduire 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 la première feuille de leur carnet, la scène décrite par le maître d'œuvre. Ils ne doivent pas parler ni, de manière générale, communiquer entre eux ou avec le maître d'œuvre. **Aucune question** n'est autorisée.
- Dès que le sablier est épuisé, les artistes posent leurs crayons et le maître d'œuvre interrompt sa description.

Si vous êtes maître d'œuvre, soyez rapide et direct. Décrivez notamment la position des éléments les uns par rapport aux autres, la taille et le nombre des différents objets.

• Le maître d'œuvre doit également noter son score, tout d'abord dans la partie supérieure (E) (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	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
2 PHILIPPE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8
3 ESTELLE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
4											
5											
6											
7											

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



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)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											

	1	2	3	4	5	6	7	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

x6 CARNETS

+ LES RÈGLES!