pikto

Un jeu de Chikasuzu
De 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans

MATÉRIEL

- 6 ardoises
- 1 tableau de score
- 46 cartes **Mots** (soit 1104 mots)
- 10 cartes **Forme** (pour une variante uniquement)
- 5 feutres
- 1 dé
- la règle de jeu



BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant et faisant deviner des dessins.

☆ PRÉPARATION

- Notez les prénoms des joueurs sur le tableau de score.
- Chacun choisit une ardoise.
- Mélangez et empilez les cartes **Mots**.

☆ LE JEU

Tirez au sort quel joueur commencera à deviner.



TOUR DE JEU

1. Le joueur qui devine lance le dé pendant que tous les autres joueurs retournent et regardent la première carte de la pioche. Le dé leur indique quel mot ils doivent dessiner.



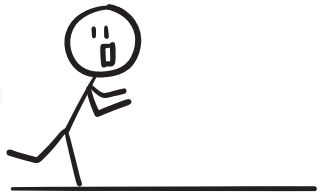
Si c'est votre première partie, il est conseillé de ne pas lancer le dé et de prendre, sur chaque carte, le mot face au **symbole vert**. Entre jeunes joueurs, ces mots sont également conseillés car ils sont plus faciles à dessiner.



Si vous êtes entre joueurs aguerris, vous pouvez utiliser les mots face au **symbole rouge** au lieu de lancer le dé. Cette catégorie « spéciale » promet plus de défis et de surprises (personnalités, titres d'œuvres...).

2. Une fois que tous les joueurs concernés ont lu le mot (pas avant), ils dessinent sur leur ardoise, sans rien montrer aux adversaires.



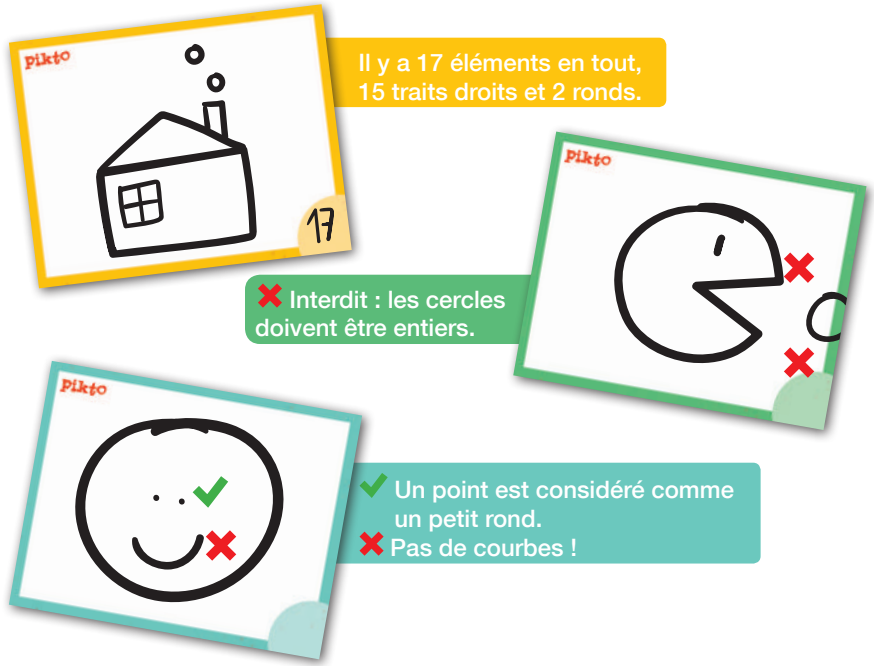


ATTENTION :

- ✕ **On ne peut dessiner qu'en faisant des traits droits et des cercles. Aucune courbe !**
- ✕ **Il est interdit de dessiner des lettres, des chiffres (ou d'autres symboles de clavier d'ordinateur). Mais les flèches ⟶ sont autorisées.**
- ✕ **Il est conseillé de tracer peu d'éléments pour renforcer ses chances de gagner.**

Chacun note ensuite dans le coin de son ardoise combien d'éléments (somme des traits et des cercles) contient son dessin, puis la retourne face cachée sur la table.

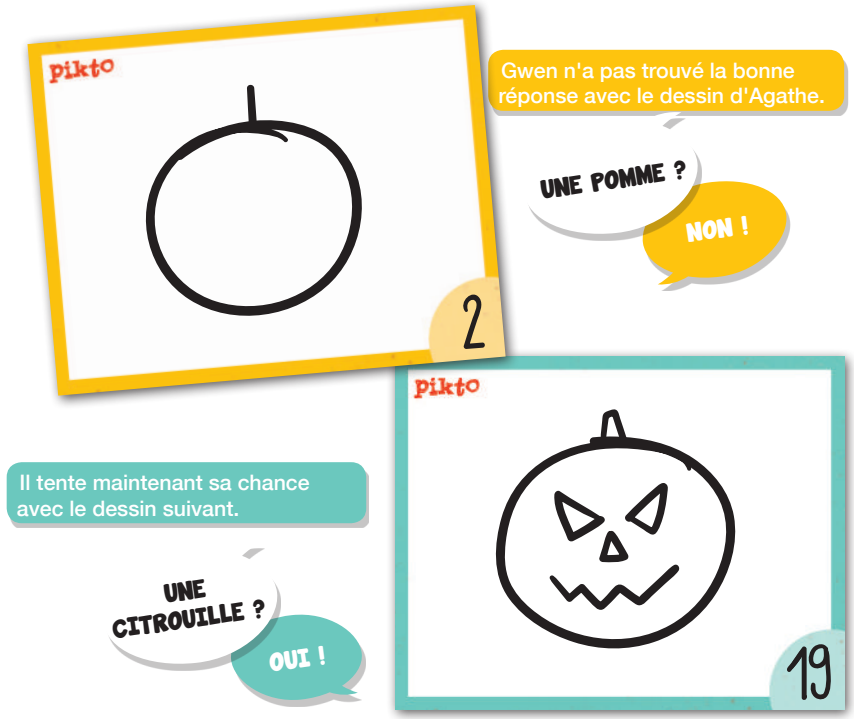
NOTE : En principe, les dessinateurs n'ont pas de limite de temps. Mais si des joueurs exagèrent, n'hésitez pas à compter 10 secondes à voix haute quand il ne reste plus qu'un joueur en train de dessiner pour qu'il se presse.



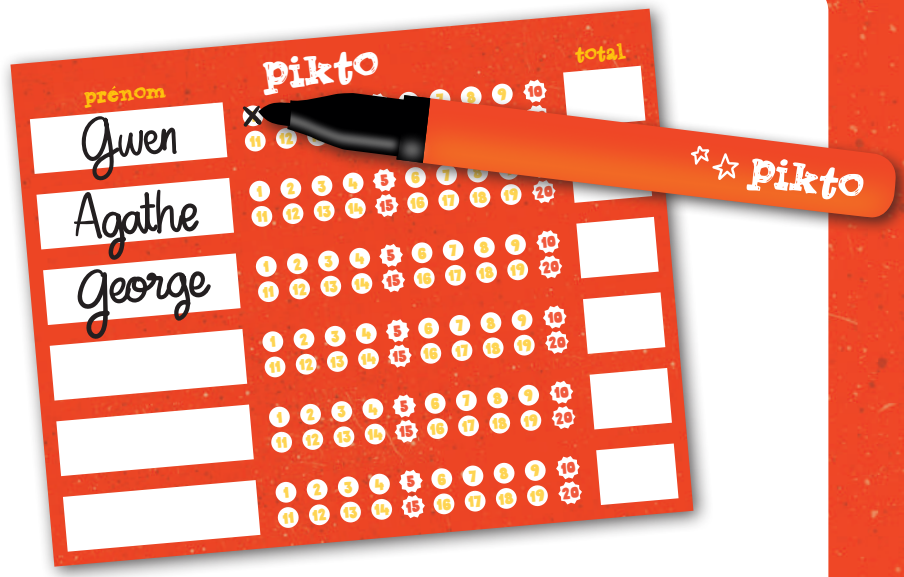
3 Dès que tous les dessins sont terminés, chaque dessinateur annonce combien il a tracé d'éléments. Celui qui annonce **le plus petit nombre dévoile son dessin en premier**.

Le joueur qui devine peut faire **une** proposition. S'il ne retrouve pas ce que représente le dessin, le joueur ayant le 2e plus petit nombre d'éléments dévoile son ardoise, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée ou que tous les dessins aient été révélés.

NOTE : En cas de nombres d'éléments identiques entre plusieurs joueurs, celui ayant terminé son dessin en premier dévoile son ardoise en priorité.



4 Si la bonne réponse est retrouvée, le dessinateur gagne **2 points** et le joueur ayant deviné **1 point**. Notez-les sur le tableau de score.



TOUR SUIVANT

Le joueur à la gauche de celui qui devinait prend son rôle et l'on joue comme au tour précédent avec une nouvelle carte.

☆ FIN DU JEU

La partie prend fin quand chaque joueur a été dans le rôle de celui qui devine :

- À 3 ET 4 JOUEURS ⟶ 2 FOIS
- À 5 ET 6 JOUEURS ⟶ 1 FOIS



Le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur !

☆ VARIANTE EN PLEINE FORME

Après quelques parties, vous pouvez ajouter la règle suivante : à chaque tour de jeu, tirez une carte **Forme** au hasard. Les dessinateurs ont maintenant droit aux traits, aux cercles ET à cette forme.

- Ils peuvent faire varier sa taille, mais pas ses proportions (par exemple, le carré ne peut pas devenir un rectangle).
- Dans le nombre total d'éléments tracés, chacune de ces formes comptera pour 1.



☆ VARIANTE EN ÉQUIPES

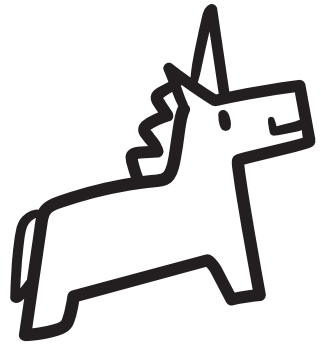
Pour 4, 6, 8 ou 10 joueurs

Voici les ajustements à effectuer :

- Formez des équipes de 2 joueurs. Les membres d'une même équipe s'assoient face à face.
- À chaque tour, tout un côté de la table (c'est-à-dire un membre de chaque équipe) regarde quel mot il doit faire deviner, puis ces joueurs dessinent tous ce même mot secrètement.
- Ensuite, les dessinateurs peuvent se montrer entre eux leurs dessins terminés.
- Puis chaque dessinateur montre son ardoise à son coéquipier uniquement. Ces derniers notent sur l'ardoise leur proposition de réponse sans parler.
- Enfin, toutes les ardoises sont révélées et on attribue 1 point aux équipes qui ont trouvé la bonne réponse. Parmi celles qui ont trouvé, on attribue 1 point bonus à celle ayant tracé **le moins** d'éléments (même s'il n'y a qu'une équipe).
- Les duos inversent leurs rôles pour le tour suivant.

☆ VARIANTE NOTE ARTISTIQUE

À chaque tour, après avoir vu tous les dessins, le joueur qui devine donne un point bonus au joueur dont le dessin lui plait le plus : le plus réussi, celui qui l'a le plus aidé, le plus stylisé... C'est au choix !





Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames