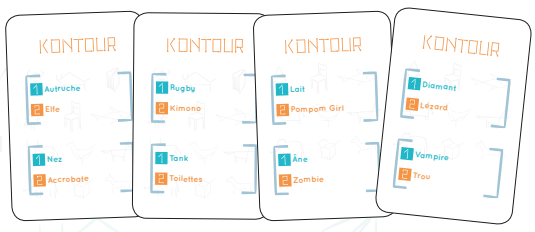
KONTOUR©

10+ 3/7 15 20min

Contenu



72 cartes



1 Sablier (30sec.)



1 crayon



1 bloc de dessin

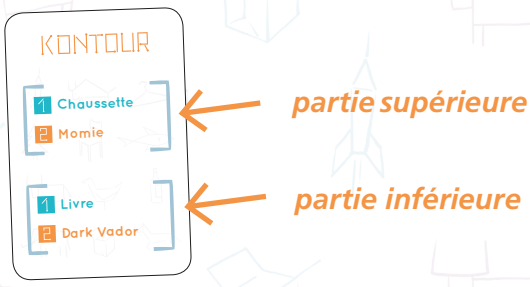
Idée et but du jeu

Les joueurs vont tour à tour tenter de faire deviner des mots en utilisant au maximum 15 traits. Le joueur qui dessine et le joueur qui devine marquent des points. Le premier qui en totalise 10 gagne la partie.

Mise en place

Les cartes sont mélangées et forment une pile placée au centre de la table.

Les joueurs choisissent pour toute la durée de la partie s'ils vont jouer avec la partie supérieure des cartes ou avec la partie inférieure.



Déroulement de la partie

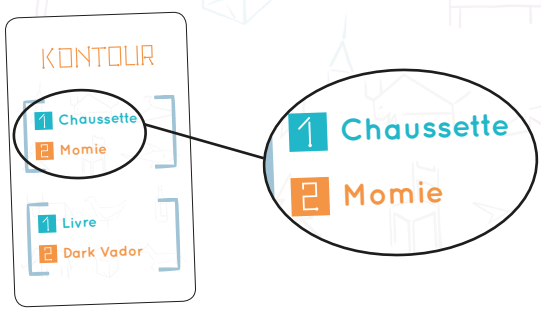
Le joueur qui dessine le plus mal commence et prend le bloc de dessin et le crayon. Il pioche la première carte de la pile et la retourne pour découvrir les mots proposés sur la face cachée de cette carte.

Dès que le joueur a pioché, le sablier est retourné. Il a alors 30 secondes pour faire deviner le mot qu'il a choisi.

Exemple : les joueurs ont décidé de jouer avec la partie supérieure des cartes. Le premier dessinateur retourne cette carte et a donc le choix de faire deviner : « chaussette » ou « momie ».

Le mot **bleu** rapportera 1 point au dessinateur qui parvient à le faire deviner.

Le mot **orange** en rapportera 2 mais il est plus difficile.



Règle pour le dessinateur :

- il doit compter ses traits au fur et à mesure et doit s'arrêter de dessiner dès qu'il en a fait 15 ou dès que le sablier est terminé.
- 1 trait = une ligne droite.
- Il est interdit de dessiner une courbe.
- Il est possible de continuer un trait fait précédemment sans que cela soit compris dans le décompte de 15.
- Il est interdit de faire des flèches, des chiffres, ou des lettres.
- Le dessinateur n'a pas le droit de parler, mais il peut indiquer d'un geste si une proposition se rapproche de la réponse ou si une proposition est hors sujet.
- Si un joueur propose une réponse qui est tout à fait synonyme du mot à faire deviner, la réponse est acceptée (exemple Docteur – Médecin, Navire - Bateau). Idem pour un terme masculin/féminin (Danseur - Danseuse).
- Si un joueur propose une réponse qui comprend la bonne réponse, elle est acceptée : raquette de tennis pour tennis par exemple.

Règle pour tous les autres joueurs qui devinent :

- Il n'y a pas de limite au nombre de propositions que les joueurs peuvent donner.
- Si le dessinateur a utilisé ses 15 traits et qu'il reste du temps, les joueurs peuvent continuer à faire des propositions.

Si un joueur trouve le mot dessiné avant la fin du sablier il marque un point ; le dessinateur marque **un** ou **deux** points selon le mot choisi (**un point pour un mot bleu**, **deux pour un mot orange**). Les points sont symbolisés par les cartes. Le joueur qui devine gagne la carte sur laquelle apparaît le mot qui a été deviné. Le dessinateur pioche **une** ou **deux** cartes en fonction du mot qu'il a réussi à faire deviner.

Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse en même temps et qu'il est impossible de les départager, chacun d'eux marque un point.

Si personne n'a trouvé la bonne réponse avant la fin du sablier, personne ne marque de point.

Une fois le tour fini, le joueur placé à gauche du dessinateur devient dessinateur à son tour.

Fin de partie

Le premier joueur qui totalise 10 points (10 cartes) gagne la partie.

En cas d'égalité en fin de partie, le joueur ayant le plus petit score va départager les 2 joueurs en devenant dessinateur pour un dernier tour. Les deux joueurs exæquo seront les seuls à pouvoir deviner. Le premier à trouver la bonne réponse est déclaré vainqueur.

Variante

Les joueurs n'ont le droit qu'à 2 propositions chacun pour trouver la bonne réponse.

Auteur : Ignacio Sánchez Usera (Apronman)

Illustrations : Jonathan Aucomte

® & © - 2017 Gigamic

ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

0-3

ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver 10-2017

CE