

TRAIT COOL

RÈGLE DU JEU



Des images mystérieuses se cachent dans un enchevêtrement de traits — à vous de les révéler en faisant preuve d'un peu d'imagination !

Dans ce jeu coopératif, tous les dessins sont déjà là :
ils n'attendent que vous pour les faire émerger du chaos de traits entremêlés sur l'ardoise !
Votre mission : dessiner les mots inscrits sur les cartes, mais uniquement en suivant les lignes pointillées.

Une fois le temps écoulé, les croquis sont révélés et comparés.
Parviendrez-vous à déchiffrer les dessins des autres ?





2–8 | 10+ | 30 MIN

MATÉRIEL

ARDOISES **8X**



FEUTRES **8X**



CARTES

(La partie blanche propose des mots plus faciles, tandis que la partie noire contient des mots plus difficiles.)



240X



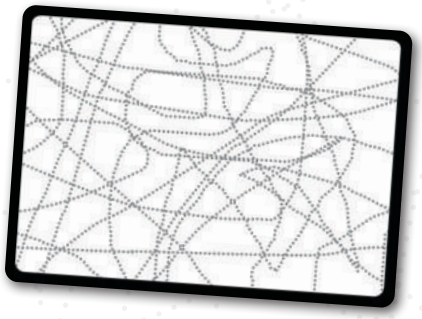
Munissez-vous également d'un **MINUTEUR**
(par ex. celui de votre téléphone)
afin de chronométrer
les deux minutes de jeu.

MISE EN PLACE

Avant de commencer, décidez ensemble si vous souhaitez jouer avec les mots simples ou les plus difficiles. Mélangez les cartes face cachée et formez une pioche.

Pour une première partie, privilégiez les mots noirs sur fond blanc, qui sont plus simples et plus adaptés à la prise en main du jeu.

Chaque joueuse et joueur prend une ardoise et un feutre. Placez votre ardoise devant vous, du côté de votre choix.







DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 4 manches.
Chaque manche se divise en deux phases : le **dessin** *(simultanément)* et la **déduction** *(à tour de rôle)*.

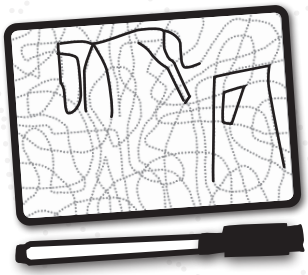
DESSIN :

1. Chaque personne pioche une carte, lit secrètement le mot de la couleur choisie et pose la carte face cachée devant elle.

2. Lorsque tout le monde a pris connaissance de son mot, le minuteur est lancé.

3. Vous disposez alors de 2 minutes pour représenter vos mots sur l'ardoise.
Quelques règles :
- Vous ne pouvez tracer que sur les lignes pointillées.
- Vous pouvez vous arrêter où vous voulez.
- Vous pouvez lever le feutre et dessiner plusieurs éléments séparés. Vous pouvez également effacer et redessiner.
- Écrire lettres et chiffres est interdit.
- Vous pouvez utiliser n'importe quelle face de l'ardoise et décider librement où se trouvent le haut et le bas de celle-ci.

4. Une fois terminé, tournez votre ardoise de sorte que tout le monde puisse bien voir votre œuvre d'art. Placez le feutre sous l'ardoise pour indiquer l'orientation de votre dessin. À la fin du temps imparti, tout le monde doit cesser de dessiner.



Vous pouvez alors passer à la phase de déduction.

DÉDUCTION :

La dernière personne à s'être rendue dans un musée commence. Procédez ensuite dans le sens horaire pour les manches suivantes.

1. Rassemblez toutes les cartes face cachée des joueuses et joueurs et ajoutez-en autant de la pioche. Mélangez, puis étalez les cartes face visible au centre de la table.

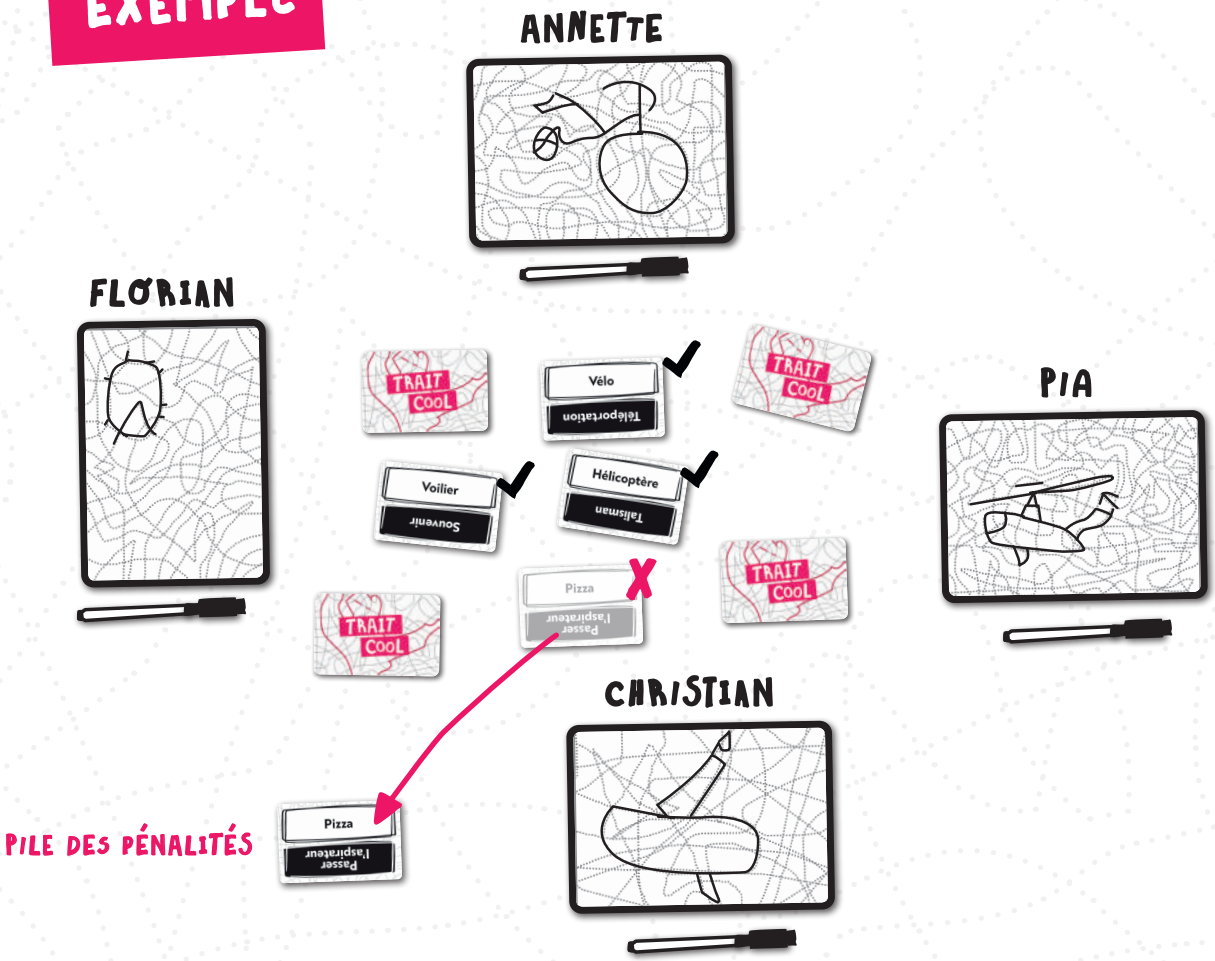
2. À tour de rôle, éliminez un mot qui, selon vous, ne figure sur aucune ardoise :
- Pour éliminer un mot, retournez simplement sa carte face cachée.
- Interdiction de souffler des indices ou de discuter !
- Si votre mot est éliminé, vous devez rester impassible.

Après un tour complet, il reste donc autant de cartes face visible que de joueuses et joueurs. Chaque personne révèle alors le mot qu'elle a dessiné.

3. Les cartes qui n'auraient pas dû rester en jeu sont mises de côté : il s'agira de vos points de pénalité en fin de partie.

Remettez dans la boîte toutes les cartes utilisées à cette manche qui ne sont pas des pénalités. Effacez vos ardoises et passez-les à la personne à votre gauche *(vous pouvez aussi les retourner)*. La manche suivante peut commencer !

EXEMPLE



Annette, Christian, Florian et Pia jouent avec les mots simples. Une fois la phase de dessin terminée, Annette est la première à faire une déduction. Elle décide d'éliminer la carte « Moto », que les autres auraient pu confondre avec le « Vélo » qu'elle a dessiné. Pia élimine « Grande roue », Christian « Frelon » et Florian « Nénuphar ». Sur les quatre mots restants, trois ont été correctement identifiés : « Vélo », « Hélicoptère » et « Voilier ». Cependant, Florian avait tiré le mot « Grande roue » et non « Pizza », ce qui leur vaut un point de pénalité. La carte « Pizza » est placée dans une pile séparée, qui regroupera tous les points de pénalité au cours de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin au plus tard après 4 manches.

Vous gagnez si vous parvenez à la fin de la quatrième manche.

Vous perdez immédiatement si vous accumulez plus de points de pénalité que le nombre de joueuses et joueurs.

(Exemple : 6 points de pénalité pour 5 joueuses et joueurs.)

RÈGLES POUR 2 & 3 PERSONNES

Chaque personne pioche deux cartes et dessine les deux mots sur son ardoise.
Attention : **aucun indice ne doit être donné pour montrer quelles lignes correspondent à quel mot !**

À 2 personnes, ajoutez 4 cartes supplémentaires avant la phase de déduction ; à 3 personnes, ajoutez 6 cartes supplémentaires.

Pendant la phase de déduction, tour à tour, éliminez les cartes jusqu'à ce que tout le monde ait éliminé deux cartes.

La partie prend également fin après 4 manches et le reste des règles demeure inchangé.

CRÉDITS

Développement du jeu : 7 Bazis
Agence : White Castle Games
Design graphique : Eva Hook
Éditeur original : TOPP
© 2024 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, Germany,
a company of Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München, Germany

Localisation française
Bankiiiz Editions
Traduction : Roxane Marc
Mise au net : Alexis Vanmeerbeeck
Marketing & Communication : Matthieu Bonin
Gestion de projet : Bertrand Arpino

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C147812

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr