



Ça Déchire

Règles du jeu

Créer peut être un vrai plaisir, même si vous n'avez aucun talent artistique ! Rassemblez vos amis pour une partie de « ÇA DÉCHIRE » et constatez-le par vous-mêmes !

Tout ce que vous avez à faire c'est **déchirer, froisser, plier et tordre** une petite feuille de papier pour faire deviner votre mot secret aux autres joueurs. Sans vouloir vous froisser, vous ne deviendrez sans doute pas un artiste renommé mais à coup sûr, chaque déchirure vous fera plier et tordre de rire !

Alors, à vos feuilles, prêts, déchirez !

CONTENU



36 cartes Vote

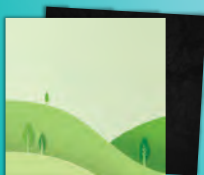
(6 séries de 6 cartes de couleurs différentes)

niveau
simple

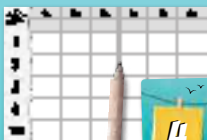
niveau
difficile



68 cartes Mots
recto-verso



6 tableaux recto-verso



1 bloc de
score

1 crayon



6 cartes Numéro



5 jetons
Rapidité :

1 x jeton «3»

1 x jeton «2»

3 x jeton «1»



Feuilles de papier



Pour jouer en mode coopératif,
vous aurez également besoin
d'un smartphone avec un
minuteur.

MODE COMPÉTITIF

Le mode compétitif est adapté pour une partie de 3 à 6 joueurs.

Les règles pour une partie à 2 joueurs se trouvent page 6.

BUT DU JEU

MISE EN PLACE

- 1** Mélangez le paquet de cartes Mots et placez-le au centre de la table.

Nous recommandons d'utiliser uniquement les cartes turquoise pour vos premières parties et pour jouer avec des enfants. Une fois le jeu maîtrisé, ajoutez les cartes bleu foncé pour des défis plus difficiles.

- 2** Sélectionnez les jetons Rapidité selon le nombre de joueurs et placez-les à côté du paquet de cartes Mots :

3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
2 jetons :  	3 jetons :   	4 jetons :    	Tous les jetons :     

Remettez les jetons restants dans la boîte.

- 3** Placez le **couvercle** de la boîte à portée de tous les joueurs.

- 4** Chaque joueur prend **un tableau**, une série de **6 cartes Vote** de la même couleur et **une feuille de papier**.

- 5 Un joueur prend le **bloc de score** et y inscrit les noms de tous les participants.

- 6** Placez les **cartes Numéro** à proximité.

Mise en place pour une partie à 4 joueurs



**Tout est prêt ?
Il est temps de créer !**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en **4 manches**, les joueurs agissant simultanément.

VISUALISATION



Prenez connaissance de la carte Mots située au sommet du paquet en lisant les mots à voix haute.



Mélangez les cartes Numéro et distribuez-en une **face cachée** à chaque joueur. Mettez les cartes restantes de côté sans les regarder.



Tous les joueurs regardent simultanément leur carte Numéro sans la montrer aux autres.



Exemple : **Emma** reçoit une carte numéro 4. Cela signifie qu'elle doit représenter le mot numéro 4 sur la carte (« Œil »).

Une fois que tout le monde connaît son mot, commencez à créer !
Dépêchez-vous et essayez d'être le premier à terminer — cela peut vous rapporter plus de points !



CRÉATION

Déchirez, pliez, froissez votre feuille de papier, puis disposez les morceaux sur votre tableau afin de représenter votre mot aussi rapidement et précisément que possible.

Remarques :

- Vous pouvez utiliser le côté paysage du tableau, qui peut apporter un contexte ou un sens de direction à l'image, ou le côté noir neutre.
- Utilisez le papier avec parcimonie : vous ne disposez que d'une seule feuille pour toute la partie. Vous n'y croirez peut-être pas, mais la plupart du temps, cela suffit largement !
- L'usage de ciseaux ou de tout autre outil est interdit.
- Il est interdit de former des lettres ou des chiffres avec le papier pour suggérer le mot — ce serait de la triche !



Dès que vous avez terminé votre œuvre, attrapez rapidement le **jeton Rapidité au chiffre le plus élevé** au centre de la table ! Ce jeton vous rapportera les points indiqués **uniquement si tous les joueurs devinent correctement votre mot**.



Exemple : **Hugo** et **Inès** terminent presque en même temps et se ruent tous deux sur le jeton « 3 ». **Inès** est légèrement plus rapide et s'en empare, **Hugo** doit donc prendre le jeton « 2 ».

Lorsqu'un joueur prend le **dernier jeton Rapidité**, il commence immédiatement un compte à rebours de **5 secondes**. Pendant ce temps, le dernier joueur restant doit terminer son œuvre. Une fois le compte à rebours terminé, il doit s'arrêter immédiatement. Il participe quand même au décompte des points, même si son œuvre est inachevée.

Note : Une fois votre œuvre terminée, vous ne pouvez plus la modifier ni faire de commentaire à son sujet. Vous pouvez toutefois la tourner délicatement vers les autres joueurs si nécessaire.

RÉSOLUTION

Une fois toutes les œuvres terminées et présentées, essayez de deviner quels mots (de 1 à 6) sont représentés sur les tableaux de vos adversaires. Placez une carte Vote de votre couleur correspondant au numéro choisi **face cachée** à côté de chaque œuvre.

Lorsque tout le monde a deviné tous les mots de ses adversaires, révélez les cartes Vote ainsi que les cartes Numéro de tous les joueurs.



DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur additionne les points obtenus pour ses bonnes réponses et le nombre de joueurs ayant deviné correctement son mot.

+1 En tant qu'enquêteur : 1 point par réponse correcte.

+1 En tant qu'artiste : 1 point pour chaque joueur ayant deviné votre mot.



Si vous possédez un jeton Rapidité et que tous les joueurs ont deviné votre mot, vous gagnez le nombre de points indiqué sur le jeton.

Notez les résultats de tous les joueurs sur le bloc de score.

Exemple : Lors de cette manche, **Emma** parvient à prendre le dernier jeton Rapidité « 1 ». Sa carte Numéro est le 4. **Inès** et **Joan** devinent correctement son mot (« Œil »), mais **Hugo** se trompe et joue la carte « 1 », pensant que **Emma** représentait une bactérie.

Emma marque **5 points** :

3 points pour ses bonnes réponses (elle a deviné les mots de tous les autres joueurs) ;

2 points pour les joueurs ayant deviné son mot (**Inès** et **Joan**) ;

0 point pour le jeton Rapidité, puisque **Hugo** s'est trompé.





Inès réussit encore mieux : tous les joueurs devinent correctement son mot (« Coquillage »).

Elle marque donc 8 points :

2 points pour ses réponses (2 sur 3 correctes) ;

3 points pour les joueurs ayant deviné son mot (tout le monde) ;

3 points pour le jeton Rapidité.

Bravo, **Inès** !



Hugo



Joan



Emma



NOUVELLE MANCHE

Une fois les scores comptabilisés, préparez-vous à une nouvelle manche :

- ◆ Le couvercle de la boîte devient le stockage du matériel artistique : placez-y tous les morceaux de papier utilisés durant la manche. Conservez le papier non utilisé pour les manches suivantes, même s'il ne reste que de petits morceaux.

Parfois, penser « à l'intérieur de la boîte » peut être utile !

Les chutes de papier à l'intérieur du couvercle sont accessibles à tous lors des manches suivantes. À tout moment, vous pouvez en prendre une pour votre nouvelle œuvre — cela peut vous faire gagner un temps précieux. Soyez équitables et ne prenez que ce dont vous avez réellement besoin !



- ◆ Les joueurs récupèrent leurs cartes Vote.
- ◆ Remettez tous les jetons Rapidité au centre de la table.
- ◆ Retournez la carte Mots du dessus (ou défaussez-la et prenez-en une nouvelle si les deux faces ont été utilisées) et lisez les mots à voix haute.
- ◆ Rassemblez et mélangez les cartes Numéro, puis distribuez-en une face cachée à chaque joueur comme lors de la manche précédente. Remettez les cartes restantes, face cachée, au centre de la table.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la **4^e manche**. Additionnez les points de chaque joueur : celui qui a le plus de points gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant marqué le plus de points lors de la dernière manche l'emporte.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs ex æquo gagnent.

MODE COOPÉRATIF

Le mode coopératif est adapté pour une partie de 2 à 3 joueurs.

Testez votre capacité à collaborer en tant qu'équipe d'artistes ! Dans ce mode, à chaque manche vous créez plusieurs images simultanément dans un temps limité, et tous les points obtenus sont additionnés pour former le score de l'équipe.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place du mode compétitif avec les changements suivants :

- 1 Utilisez un minuteur (smartphone) visible de tous.
 - 2 Donnez les tableaux et réglez le temps selon le nombre de joueurs :
- | | 2 joueurs | 3 joueurs |
|----------------------------|-----------|------------------|
| Nb de tableaux par joueurs | 3 | 2 |
| Temps | 2 minutes | 1 minute 30 sec. |
- 3 Donnez à chaque joueur **1 feuille de papier** (2 pour les enfants) et **2 séries de cartes Vote**.
 - 4 Les jetons Rapidité et les cartes Numéro ne sont pas utilisés dans le mode coopératif : remettez-les dans la boîte.

Mise en place pour une partie à 3 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

VISUALISATION

Prenez l'une de vos séries de **cartes Vote** et tirez une carte pour chacun de vos tableaux. Ne regardez pas encore les numéros ; placez les cartes face cachée à côté des tableaux.

Chaque joueur pioche ensuite une carte Mots, la place près de lui et lit secrètement les mots.

CRÉATION

Lancez le minuteur ! Regardez alors secrètement les numéros sur vos cartes Vote : ce sont les mots de votre carte personnelle que vous devez représenter.

Chaque joueur doit représenter **3 mots** (à 2 joueurs) ou **2 mots** (à 3 joueurs) en même temps, alors dépêchez-vous !

RÉSOLUTION

Lorsque le temps est écoulé, tous les joueurs arrêtent de créer et passent aux réponses.

Dans une partie à 3 joueurs, chacun devine les mots de son voisin de gauche. À la manche suivante, changez de sens.

Utilisez votre deuxième série de cartes Vote pour faire vos choix et placez une carte pour chacun des tableaux de votre voisin.

DÉCOMPTE

Révélés les cartes Vote et les réponses correctes.

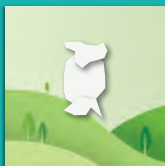
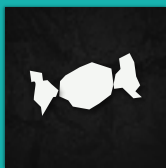
Chaque bonne réponse vaut **1 point**. (Le maximum de points par manche est toujours de 6.)

Additionnez les points et notez-les sur le bloc de score.



Exemple : Les joueurs ont terminé leurs œuvres (ils en ont fait 2 chacun) et arrivent à la phase de résolution.

Stéphanie devine celles de Lisa, Lisa celles de Julien, et Julien celles de Stéphanie. Julien lit la carte Mots de Stéphanie et place deux cartes Vote — une pour chaque tableau. ① Une fois que chaque joueur a posé ses cartes Réponses, on révèle toutes les cartes. ② Après révélation, les deux réponses de Julien sont correctes : il rapporte 2 points à l'équipe !



Images de Stéphanie

①



②



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 4 manches. Additionnez tous les points obtenus et consultez le tableau suivant :

0-12	13-16	17-21	22+
Débutants	Amateurs	Artistes	Grands maîtres

C'est en forgeant qu'on devient forgeron ! Continuez à jouer pour obtenir le meilleur score possible. Si vous atteignez le maximum de **24 points**, essayez de réduire le temps à **1 min 30** à 2 joueurs et **1 minute** à 3 joueurs.

Joue à **Ça Déchire** avec tes amis sur les réseaux : poste les photos de tes œuvres sur les réseaux avec le hashtag

#ca_dechire

et laisse chacun deviner le concept qui se cache derrière !



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014,
Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am
©2025 All rights reserved.

Auteur : Ralf zur Linde
Illustratrice : Svetlana Kalyuzhnaya
Directrice artistique : Anastasia Voropina
Cheffe de projet : Margarita Natashina
Correctrice : Polina Basalaeva
Graphiste : Anna Medvedeva
Directrice de production : Kristina Balakirova



Wilson jeux - 17 bis rue Frémicourt
75015 Paris - www.wilsonjeux.fr



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr