

Graffiti

un devine, tous dessinent !

Pour 3 à 8 joueurs, dès 12 ans

Tous les joueurs sauf 1 essaient de dessiner sur leur ardoise magique un sujet imposé. Le dernier joueur tente ensuite de deviner de quoi il s'agit : essaim d'abeille ? Vache folle ? Belote ? Va t-il comprendre correctement ce que les autres ont reproduit ? Puis quel dessin va t-il récompenser ? Le plus laid, le plus clair, le plus original ? Enfin, va t-il réussir à rendre chaque dessin à son auteur ? Les plus perspicaces et les meilleurs dessinateurs sont au coude à coude pour remporter la partie.

Contenu



- 200 cartes indiquant 400 concepts à dessiner
- 7 tableaux magiques avec leur crayon
- 1 sablier
- 56 marqueurs de points en bois (rouge = 1 point, noir = 5 points)

PREPARATION

Les joueurs décident s'ils souhaitent jouer en mode facile ou difficile. Ils choisissent également le nombre de cartes qui sera joué. Ce nombre doit être un multiple du nombre de joueurs. Le joueur le plus âgé prend en premier le rôle du devin. Les autres prennent un tableau magique en mains. Les cartes sont placées faces cachées au centre de la table, avec le sablier et les marqueurs de points.

DEROULEMENT DU JEU

Le devin ferme les yeux. Il ne doit pas voir ce que les autres joueurs vont dessiner. Un des autres joueurs retourne la première carte de la pile de façon à ce que tous les joueurs (excepté le devin) puissent la lire. Puis la carte est placée face cachée à côté de la pile de cartes. On retourne le sablier et tous les joueurs tentent alors de dessiner le sujet imposé. Sauf convention préalable, les joueurs ne sont pas autorisés à inscrire des chiffres ou des lettres sur leurs ardoises. Quand le temps est écoulé, un des joueurs rassemble les tableaux, les mélange et les place devant le devin, qui peut alors ouvrir les yeux. Il doit maintenant procéder aux 3 actions suivantes:

1. Deviner le sujet imposé

Le devin n'a que trois essais pour deviner. S'il devine correctement au premier essai, il marque 3 points et reçoit 3 marqueurs rouges. S'il devine au 2ème ou au 3ème essai, il ne reçoit qu'1 marqueur. S'il ne devine pas correctement, il ne reçoit rien.



2. Récompenser un dessin

Le devin décide librement des critères qu'il retient pour récompenser le meilleur dessin : le plus original, celui qui a fourni le plus d'indices, le plus amusant, le plus laid, etc ...

L'auteur du dessin primé reçoit 2 points soit 2 marqueurs rouges que le devin place sur le tableau concerné (pour l'instant on ne connaît pas son propriétaire). Attention : les autres joueurs ne doivent donner aucun indice sur les auteurs des dessins !

3. Rendre chaque dessin à son auteur

Le devin tente de rendre chaque tableau à son auteur. Pour chaque dessin rendu au bon dessinateur, il reçoit un marqueur rouge (1 point). Pour chaque erreur, le joueur dont le dessin a été attribué à un autre reçoit 1 marqueur rouge (1 point).

Quand un joueur a marqué 5 points, il échange 5 marqueurs rouges contre 1 marqueur noir de valeur 5. Le jeu se poursuit dans le sens horaire : le joueur à la gauche du premier devin devient devin pour le prochain tour, etc...

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand le nombre de cartes déterminé en début de partie a été joué. Le joueur ayant marqué le plus de points gagne la partie.

Auteur du jeu: Jacques Zeimet
Graphismes : Atelier Wilinski
Design : Agence **BRAVO** 

© 2010 Gigamic pour la version française

© d'origine 2007 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Distribution France et Belgique


Gigamic

BP30 F-62930
Wimereux FRANCE
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX.



HUCH! & friends
