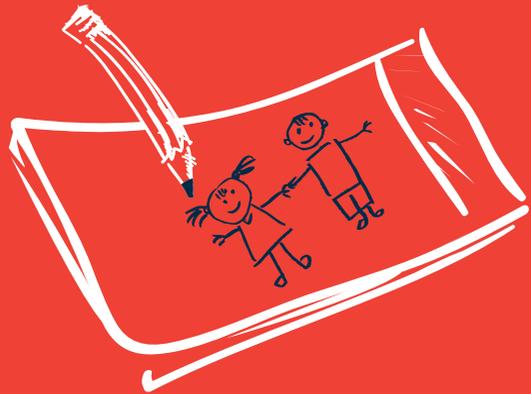


Laissez aller
l'artiste en vous!



FAIS-MOI UN DESSIN

But du jeu :

Accumuler le plus grand nombre de points en dessinant des mots que vos coéquipiers doivent deviner.

Règles du jeu

Informations à conserver.



www.gladius.ca

© 2015

LES CARTES FAIS-MOI UN DESSIN

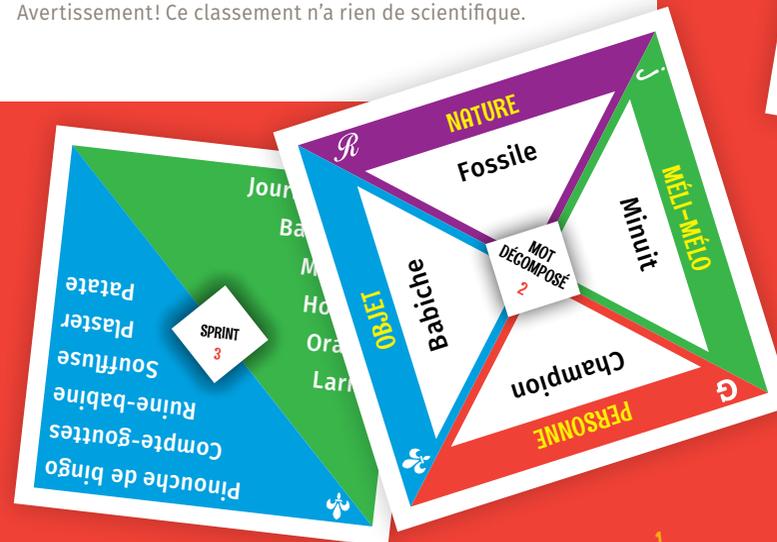
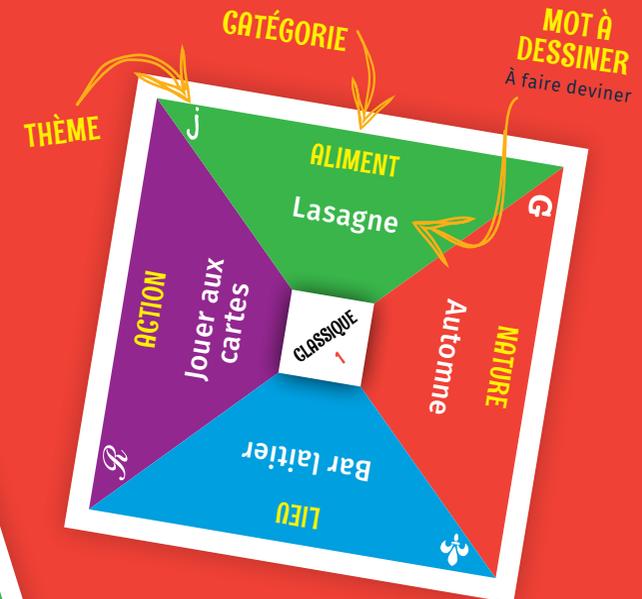
Les cartes de jeu sont divisées en 4 thèmes, soit:

- Le thème « Québec » ♣ (couleur bleue) propose des éléments reliés au Québec.
- Le thème « Général » G (couleur rouge) propose des éléments d'ordre général.
- Le thème « Jeunesse » j (couleur verte) propose des éléments qui sont susceptibles de rejoindre davantage les joueurs de moins de 40 ans.
- Le thème « Rétro » R (couleur mauve) propose des éléments qui sont susceptibles de rejoindre davantage les joueurs de plus de 40 ans.

Avertissement! Ce classement n'a rien de scientifique.

UNE PARTIE SE COMPOSE DE 3 JEUX :

le jeu Classique, le Mot décomposé et le Sprint.



AVANT DE JOUER

- Assurez-vous d'avoir du papier et un crayon.
- Préparez une minuterie telle qu'une montre, un cellulaire, etc.
- Séparez les joueurs en 2 équipes.
- Déterminez au hasard l'équipe qui commencera.
- Choisissez un thème (Québec/Général/Jeunesse/Rétro) avec lequel vous souhaitez jouer pour toute la partie.

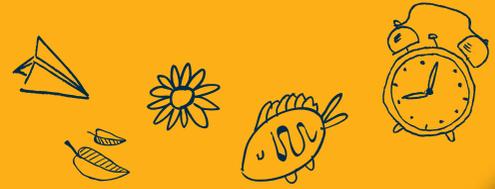
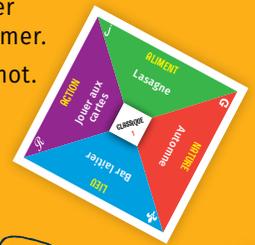
QUELQUES RÈGLES GÉNÉRALES

- L'équipe qui commence détermine un premier dessinateur.
- Il prend une carte de jeu au hasard et **il nomme la catégorie du mot à dessiner** (mot en jaune).
- Aussitôt que le dessinateur commence, le décompte s'amorce et les membres de son équipe peuvent dire tout ce qui leur passe par la tête afin de deviner le dessin.
- Le dessinateur n'a pas le droit de parler, mais il peut dire « oui » lorsqu'une partie de la réponse est trouvée.
- L'équipe obtient 1 point si elle trouve la bonne réponse.
- Si l'équipe n'a pas trouvé la réponse lorsque le temps est écoulé, les joueurs de l'équipe adverse se consultent et ont un droit de réplique. S'ils donnent la bonne réponse, ils marquent 1 point.



1er JEU CLASSIQUE

- Dans ce jeu, chaque équipe doit faire deviner **5 mots** et dispose de **45 secondes pour deviner chaque mot**.
- Il est strictement interdit de dessiner des lettres ou des chiffres, ou de mimer.
- Les équipes alternent après chaque mot.
- Chaque équipe désigne un nouveau dessinateur à chaque mot et doit absolument prendre une nouvelle carte à chaque fois.



1 POINT pour chaque bonne réponse.
Comptabilisez les points accumulés par les 2 équipes durant la partie.

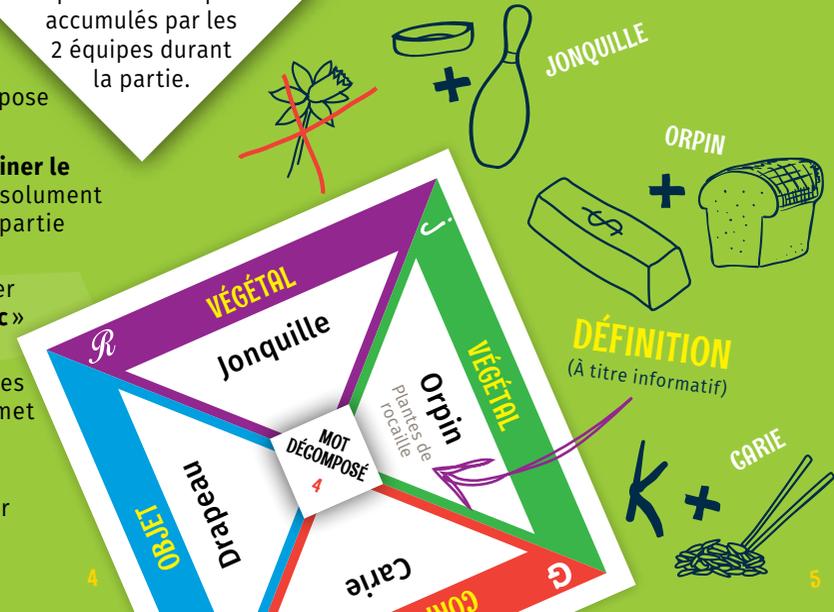
3e JEU SPRINT

- Chaque équipe joue avec **1 seule carte Sprint** et les **6 mots du thème choisi** (5 mots pour la version Junior).
- C'est le même dessinateur pour tous les mots de la carte et il dispose de **90 secondes pour faire deviner le plus de mots possible à son équipe**.
- Le dessinateur, ou son équipe, peut dire « Passe » à tout moment s'il juge un mot trop difficile. Il pourra y revenir si le temps le permet.
- C'est ensuite au tour de l'autre équipe.
- Il n'y a pas de droit de réplique pour ce jeu.



2e JEU MOT DÉCOMPOSÉ

- Chaque équipe doit faire deviner **3 mots** et dispose de **60 secondes pour deviner chaque mot**.
- Dans ce jeu, **il est strictement interdit de dessiner le mot inscrit sur la carte**. Le dessinateur doit absolument décomposer le mot inscrit et dessiner chaque partie de mot, un peu à la manière d'une charade.
- Par exemple, si le dessinateur doit faire deviner le mot « **jonquille** », il pourra dessiner un « **jonc** » et une « **quille** », mais pas la fleur.
- Les joueurs sont autorisés à dessiner des lettres ou des chiffres, uniquement si la sonorité permet de faire deviner une des syllabes du mot.
- Les équipes alternent après chaque mot.
- Chaque équipe désigne un nouveau dessinateur à chaque mot et doit absolument prendre une nouvelle carte à chaque fois.



FIN DE LA PARTIE

Au terme des 3 jeux, l'équipe qui a marqué le plus de points remporte la partie.

VERSION JUNIOR

La version Junior a été adaptée afin de rendre le jeu plus accessible aux plus jeunes. Les dessins sont plus faciles à exécuter que ceux des volumes 1 et 2. Les règles de jeu sont pratiquement les mêmes, sauf les 3 règles suivantes :

- Il n'y a aucun thème;
- Pour le jeu Mot décomposé, sous le mot à faire deviner, on trouve des suggestions de dessins pour aider le dessinateur;
- Dans le jeu du Sprint, il n'y a que 5 mots à dessiner au lieu de 6.

