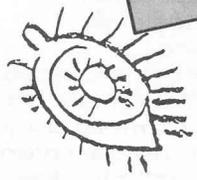


# CROQ' images

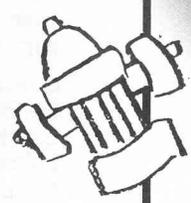
Des mots qui font délirer votre crayon ...



## Règles du jeu



2410



## **CROQ'IMAGES OU CROQUIS IMAGES... CHUT! PLUS 1 MOT, ... 1 DESSIN!**

**POUR 3 JOUEURS OU BIEN PLUS.**

### **MATERIEL**

- 1 plateau de jeu
- 1 boîte de cartes (plus de 2600 mots)
- 4 cartes spéciales
- 4 crayons-gommes
- 1 sablier
- 4 marqueurs
- 1 pion bleu
- 1 dé
- 1 bloc-notes

### **BUT DU JEU**

Marquer des points en identifiant le(s) mot(s) représenté(s) par le(s) dessin(s) réalisé(s) par l'un de ses partenaires dans le délai déterminé par le sablier.

### **PREPARATION**

Les joueurs sont répartis en équipes. Chaque équipe est composée d'au moins deux joueurs. Le maximum est de quatre équipes.

Chaque équipe choisit un des marqueurs et le place sur la première case du tableau de marque (numéroté de 1 à 15). Chaque équipe reçoit un crayon et une partie du bloc-notes.

Le pion bleu est posé sur la case "bonus" rouge. Chaque équipe choisit son dessinateur pour le premier tour.

A chaque tour un nouveau dessinateur est désigné.

Les cartes sont présentées en quatre paquets.

Les premières quatre cartes du paquet 1 sont des cartes spéciales. Il faut les écarter et les ranger séparément dans la boîte du jeu. Chaque équipe en reçoit une. Les mots du jeu sont répartis par catégories. Ces quatre cartes décrivent les différentes catégories (voir "les catégories" plus loin). Les autres cartes doivent être enlevées de la cellophane qui les protège et remises dans la petite boîte.

### **LE JEU**

Chaque équipe jette le dé pour déterminer qui commence le jeu. Celle qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence. Puis c'est au tour de l'équipe suivante (sens des aiguilles d'une montre) etc.

La première équipe lance le dé et déplace le pion bleu dans la direction de son choix du nombre de cases indiqué par le dé. Toutes les équipes utilisent à leur tour ce même pion. Il y a trois types de cases:

#### **Case Ordinaire**

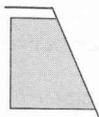
Le dessinateur de la première équipe prend la première carte de la boîte: il la retourne et cherche le(s) mot(s) déterminé(s) par la couleur de la case où se trouve le pion bleu. Il peut étudier le(s) mot(s) pendant 10 secondes.

Ensuite le sablier est retourné et le dessinateur doit commencer à dessiner le(s) mot(s) sur le bloc-notes.

Ses partenaires doivent deviner le(s) mot(s) de la carte à l'aide du dessin. Ils peuvent essayer autant de fois qu'ils le souhaitent. Lorsque le délai est écoulé, le tour est terminé. Si l'équipe a trouvé le(s) mot(s), elle gagne 1 point et fait avancer son marqueur sur le tableau correspondant.

Si elle n'a pas trouvé, chacune des autres équipes a la possibilité de faire une proposition et la première équipe qui annonce le(s) mot(s) correct(s) marque un point.

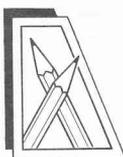
Si aucune équipe ne trouve le(s) mot(s) ou si deux équipes donnent la bonne réponse, aucune ne marque de point. Le tour est terminé, la carte est remise dans sa boîte, mais à l'autre extrémité et c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.



### Case Duel

Si un joueur tombe sur la case Duel, le jeu se poursuit comme pour une case ordinaire, mais les dessinateurs de toutes les équipes peuvent regarder le(s) mot(s).

Ils dessinent tous en même temps. La première équipe qui découvre le(s) mot(s) pendant le délai déterminé par le sablier gagne deux points. Si aucune équipe ne trouve le(s) mot(s) personne ne marque de point et c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.



### Case Bonus

Le jeu se déroule comme pour une case ordinaire, mais l'équipe qui trouve le(s) mot(s) marque 3 points.



## LE DEFI

Si, après avoir tiré une carte, un dessinateur pense que le(s) mot(s) qu'il doit représenter est (sont) trop difficile(s), il peut passer la carte à l'équipe de son choix. Celle-ci est obligée de dessiner le(s) mot(s) et ne peut passer la carte à d'autres joueurs.

Si l'équipe défiée parvient à trouver le(s) mot(s), elle marque un point et l'équipe qui a passé la carte perd un point.

Si l'équipe défiée ne découvre pas le(s) mot(s), elle perd un point et l'équipe qui a passé la carte marque un point.

N.B. Aucune équipe ne peut reculer derrière la case "1", du tableau de marque.

## LE JEU A TROIS JOUEURS

Chacun des joueurs choisit un marqueur qu'il pose sur la première case du tableau de marque. Le pion bleu est placé sur la case Bonus rouge. Les joueurs dessinent à tour de rôle. Les deux autres joueurs essaient de découvrir le(s) mot(s). Le premier joueur qui trouve le(s) mot(s) et le dessinateur gagnent des points. Il n'est pas possible de défier. Les cases Duel sont considérées comme des cases ordinaires.

### Case Ordinaire

Le joueur qui donne la bonne réponse marque 2 points. Le dessinateur marque 1 point. Si le(s) mot(s) n'est pas découvert(s), le dessinateur perd 1 point.

### Case Bonus

Le joueur qui trouve le(s) mot(s) marque 3 points. Le dessinateur marque 2 points. Si le(s) mot(s) n'est pas découvert(s), le dessinateur perd 1 point.

## LES CATEGORIES

Chaque carte présente 4 couleurs par face. Celles-ci correspondent aux couleurs des cases sur le plan de jeu. Chaque couleur représente une catégorie. Chaque joueur peut voir sur quelle couleur se trouve le pion bleu et donc quelle sorte de mot(s) son partenaire va dessiner.

Ceci est une indication très importante.

Les quatre catégories sont:

**ROUGE** Objet ou lieu. "Objet" est une chose qui peut être vue ou touchée, "Lieu" est un endroit où quelqu'un ou quelque chose peut se trouver.

**VERT** Personne ou animal. "Personne" peut être le nom (ou prénom + nom) d'un personnage réel ou imaginaire, ou un élément relatif à une personne (profession, origine, etc.)

**BLEU** Nom composé ou expression. C'est une association de deux ou plusieurs mots séparés ou non par un trait d'union.

**JAUNE** Action. C'est un verbe à l'infinitif suivi ou non d'un ou plusieurs mots définissant l'action.

**Attention:** Les mots des catégories représentées par rouge, vert et jaune peuvent aussi être composés de deux ou plusieurs mots.

### LES SYMBOLES D'AIDE

Les dessinateurs peuvent aider leurs partenaires au moyen des symboles présents sur le plan de jeu, en les désignant du doigt ou à l'aide du crayon.

Les symboles ont les sens suivants:



Sur la bonne voie.



Le dessin représente un mot dont la prononciation est proche de celle du mot qui doit être trouvé.



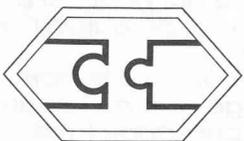
Totalement faux.



Lorsqu'il y a deux mots ou un mot de plusieurs syllabes, il peut être plus intéressant pour le dessinateur de le décomposer en deux parties et de les illustrer séparément. Ce symbole lui permettra de désigner clairement chacune de ces deux parties.



Ca y est presque! Il faut encore ajouter ou enlever une partie. A utiliser si les partenaires annoncent "porter" et que le mot à trouver est "apporter", par exemple.



Les joueurs ne doivent pas tenir compte des dessins séparément mais ils doivent les associer pour trouver la solution.

### EN RESUME

1. La catégorie du (des) mot(s) à trouver est déterminée par la couleur de la case sur laquelle le pion bleu s'arrête. Ceci est également le cas pour les cases Bonus et Duel.

2. Un dessinateur peut réaliser autant de croquis qu'il le souhaite à condition de ne pas dépasser le temps déterminé par le sablier.
3. Les dessinateurs ne peuvent jamais, utiliser des chiffres ou des lettres.
4. Il est défendu à un dessinateur de parler pendant son tour de jeu. Un dessinateur ne peut désigner rien ni personne. Il ne peut faire aucun geste pour s'exprimer.
5. Un dessinateur ne peut donner des indications, qu'à l'aide des symboles sur le tableau de jeu. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite.
6. Dans les cases Ordinaire ou Bonus, les joueurs des autres équipes ne peuvent donner leur réponse qu'à la fin du temps imparti à l'équipe dont le tour est en cours, et si le(s) mot(s) n'a (ont) pas été trouvé(s). Chaque équipe adverse ne peut faire qu'une proposition.
7. Le dessinateur ainsi que les autres joueurs ne peuvent pas consulter de dictionnaire.
8. Les joueurs ne marquent de point que si le mot trouvé est entièrement correct.
9. Les équipes changent de dessinateur à chaque tour.  
Ceci est également le cas pour les cases Bonus et Duel.

#### **VAINQUEURS**

La première équipe qui atteint la case "15" du tableau de marque a gagné.

**Attention:** En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.