

– Cases “Changez de main”:

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, vous devez dessiner avec votre autre main, la main gauche si vous êtes droitier et inversement.

– Case “Le temps est doublé”:

Lorsque vous êtes sur cette case vous avez de la chance, vous disposez de 2 fois plus de temps pour illustrer le mot ou l’expression à trouver.

– REMARQUES:

– Le dessinateur ne peut pas utiliser des lettres ou des chiffres sur ses dessins, par contre les flèches et la lettre “F” signifiant franc sont autorisées.

– Le dessinateur ne doit jamais parler en dessinant, toutefois il peut s’exprimer par un mouvement de la tête, de la main ou une expression du visage.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à la case Arrivée. (Il n’est pas nécessaire d’obtenir le nombre exact).

JEU PAR EQUIPES

S’ils le désirent les joueurs peuvent jouer par équipes. Le jeu se déroule suivant le même principe que la règle ci-dessus. Les équipes cherchent simultanément l’expression ou le mot représenté par le dessinateur. Celui-ci fait partie d’une équipe et alterne à chaque tour.

© 1988 Milton Bradley France

Milton Bradley France, Service Contrôle Qualité,
B.P. 13, 73370 Le Bourget-du-Lac.

Importateur pour la Belgique: Hasbro MB S.A.
Digue du Canal 109, 1070 Bruxelles.

4710F⁷⁸⁹

**parlons jeux...**

*Cette règle originale a été retrouvée par saiga
et mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs du forum **Parlons jeux** ... en août 2006*

<http://www.ludorama.net/forum/>

DESSINEZ

c'est gagné!

INSTRUCTIONS



MB

“Dessinez c’est gagné” est un jeu incroyablement amusant. Il n’est pas nécessaire d’être doué en dessin pour y jouer. Il suffit de dessiner à votre manière une expression, un mot que les autres joueurs doivent deviner le plus rapidement possible. Quelle excitation!

Alors! Avez-vous deviné la signification du dessin au recto? Réponse: Des larmes de crocodile.

CONTENU DU JEU

- Plateau de jeu – 6 pions de couleurs différentes
- 468 cartes – 1 sablier – 1 bloc
- 1 distributeur de cartes – 1 dé – 1 crayon

PREPARATION DU JEU

Déplier le plateau de jeu. Placer le distributeur de cartes à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion qu’il place sur la case Départ.

Poser le bloc, le crayon, le sablier et le dé sur la table. Les joueurs lancent le dé pour savoir quel joueur commencera la partie.

LE JEU

Le jeu se déroule de la manière suivante:

- 1) Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Supposons que ce soit vous. Vous êtes alors le “dessinateur” et vous prenez de ce fait le bloc, le crayon, le distributeur de cartes et le sablier.
- 2) Tirez la première carte du distributeur sans la montrer aux autres joueurs. Comme vous le remarquerez chaque carte est divisée en 2 parties – une partie blanche, une partie bleue: dans chacune sont inscrits un mot et une expression.

Pour commencer vous devez toujours illustrer le mot inscrit dans la *partie blanche*.

- 3) Retournez le sablier et dessinez le mot que les autres joueurs doivent deviner le plus rapidement possible!

Tandis que vous dessinez, les autres joueurs annoncent à voix haute le mot présumé être dessiné qu’ils pensent avoir deviné.

REMARQUES:

– Il n’y a pas d’ordre prioritaire pour annoncer une réponse: un joueur peut annoncer plusieurs réponses à la suite. Les joueurs peuvent également annoncer des réponses en même temps.

– Il appartient au dessinateur de décider si oui ou non la réponse obtenue est suffisamment proche de la vérité pour être considérée comme correcte.

4) Lorsqu’un joueur a deviné le mot que vous avez dessiné dans le temps imposé par le sablier: il lance le dé et vous avancez tous deux votre pion sur le plateau de jeu du nombre obtenu sur le dé. La carte est replacée au fond du distributeur.

5) Aucun joueur n’a réussi à deviner le mot dans le temps imparti, vous passez votre carte au joueur situé à votre gauche qui devient à son tour dessinateur. Vous ne pouvez évidemment pas participer à cette recherche puisque vous connaissez la réponse.

Le nouveau dessinateur procède de la même manière: il prend le bloc et le crayon, tourne le sablier et dessine le plus vite possible le mot à découvrir, et ainsi de suite . . .

REMARQUE:

Si après un tour de table complet, aucun joueur n’a réussi à deviner le mot, la carte est placée au fond du distributeur et on tire une nouvelle carte.

6) Comme nous l’avons précisé plus haut, chaque fois qu’un mot a été trouvé, les joueurs – dessinateur et joueur qui a deviné – avancent leur pion sur le plateau de jeu.

Au second tour et aux tours suivants, les joueurs “dessinateurs” doivent se conformer à l’indication figurant sur la case où ils s’arrêtent:

– **Cases bleues, Cases blanches avec “Mot” et “Expression”**

Exemple: si un joueur s’arrête sur une case bleue avec “expression”, il doit illustrer l’expression écrite dans la partie bleue de la carte qu’il a tirée; si la case est blanche, il doit illustrer l’expression écrite dans la partie blanche.