

WHAT'S MISSING ?

QU'EST-CE QUI MANQUE DANS MON DESSIN ?

BUT DU JEU

« **WHAT'S MISSING ?** » est un jeu d'imagination dans lequel vous allez devoir dessiner pour faire deviner une image. Mais au lieu de représenter cette image, vous devrez imaginer et dessiner ce qui l'entoure, son contexte.

Pour gagner, l'astuce l'emportera sur le talent artistique !



X240

MATÉRIEL

- 6 carnets à dessin
- 6 feutres effaçables
- 240 cartes illustrées
- 1 règle de jeu



X6



X6

MISE EN PLACE

Les cartes sont de 3 niveaux différents : facile, normal, difficile (en fonction du nombre de symboles « ? » au dos de la carte).



En fonction des personnes présentes (enfants / adultes), sélectionnez un ou plusieurs niveaux de difficulté.

Mélangez les cartes illustrées sélectionnées puis placez-les dans une pile face cachée au centre de la table.



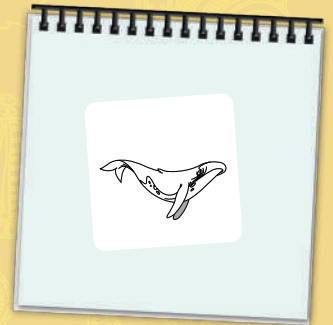
Chaque artiste prend un carnet de dessin et un feutre effaçable.

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en 7 **manches**. Chaque manche se déroule comme suit :

PIOCHER

Chaque artiste pioche une carte qu'il garde secrète. La carte est placée face visible sous la page transparente de son carnet, dans le sens et à la position de son choix, de manière à pouvoir dessiner autour.



Attention : Vos adversaires ne doivent pas voir votre carte !

DESSINER

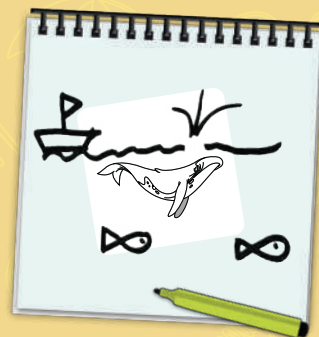
Simultanément, chaque artiste dessine avec son feutre sur la page transparente de son carnet.

Le but est de dessiner tout ce qu'il pourrait y avoir autour de l'image présente sur la carte afin que les adversaires puissent deviner de quoi il s'agit.

Utilisez la couverture du carnet afin de cacher votre dessin.

Quand il ne reste plus qu'une personne à n'avoir pas terminé son dessin, les autres artistes peuvent faire un compte-à-rebours de 10 secondes à voix haute et la phase de dessin prend fin.

Chaque artiste enlève alors discrètement la carte de son carnet et la garde face cachée.

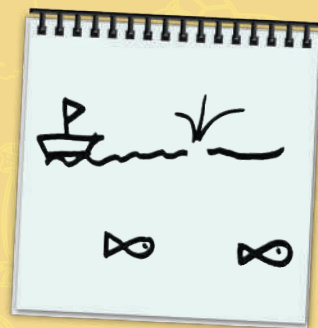


Attention : *Il est interdit de reproduire le dessin original, ou d'en faire une copie. Il est aussi interdit d'écrire (lettres ou chiffres). Seuls les dessins sont autorisés.*

DEVINER

Tour à tour, les artistes vont révéler la page transparente de leur carnet aux adversaires afin qu'ils trouvent ce qui manque...

Les adversaires donnent leurs réponses à voix haute à la volée. Il n'y a pas de limite au nombre de réponses données par chaque adversaire.



Une île déserte ? Une fontaine ? Une BALEINE !!!

Attention : *L'artiste qui fait deviner ne peut répondre aux propositions que par « OUI », « NON », ou « PRESQUE ».*

GAGNER

L'adversaire qui donne la bonne réponse avant les autres gagne la carte et la garde face visible.



Attention : Si personne ne trouve, vous devez défausser votre carte ainsi qu'une des cartes que vous aviez gagnées dans une manche précédente (si vous en aviez) !

EFFACER

Les artistes effacent leur dessin et se préparent pour le nouveau tour.



FIN DU JEU

Quand le jeu se termine, à la fin du 7e tour de jeu, l'artiste qui a gagné le plus de cartes remporte la partie.



CRÉDITS

Auteur
Florian SIRIEIX

Illustratrice
Shanshan ZHU

L'auteur tient à s'excuser auprès d'Emilie d'avoir passé la nuit à bosser sur le jeu la veille de leur déménagement.

L'auteur remercie Benoît pour son support et Pepette pour la relecture. Et inversement.

L'éditeur remercie Ian parce qu'il faut toujours remercier Ian.

Vous pouvez utiliser du nettoyeur vitre pour les feuilles transparentes.



www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute –
Tous droits réservés