



RÈGLES DU JEU

d'Art Express

jeu créé par Grégory Détrez

Matériel

- 80 cartes « dessin » recto-verso (chaque face contient 7 mots, un mot composé, un verbe et une expression)
 - 8 jetons numérotés 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
 - 1 sablier de 30 secondes
 - Un bloc de feuilles vierges
 - 8 stylos
- 
- 

IMPORTANT :

La règle qui suit est prévue pour un minimum de 3 joueurs âgés d'au moins 12 ans. Si vous n'êtes que 2 participants, reportez-vous au paragraphe « règle pour 2 joueurs » en page 6. Si vous êtes âgés de 8 à 11 ans, reportez-vous au paragraphe « règle du jeu pour les enfants à partir de 8 ans » page 9.

But du jeu

Dessinez un mot, verbe ou expression le plus vite possible pour espérer marquer le maximum de points à condition qu'un de vos adversaires parvienne à deviner votre chef-d'œuvre.



Mise en place

* Le plus vieux joueur note sur une feuille vierge le nom de chaque participant, l'un en dessous de l'autre. Ce papier fera office de feuille de score pour toute la partie.

* Distribuez à chaque joueur une feuille vierge et un stylo.

* Prenez autant de jetons numérotés que de participants en commençant par le chiffre le plus petit puis par ordre croissant. Le supplément est défaussé. Par exemple, à 5 joueurs, prenez les jetons 2, 3, 4, 5, 6.

* Disposez-les ensuite aléatoirement en cercle au centre de la table et face numérotée visible.

* Chaque joueur pioche une carte « dessin » qu'il peut consulter mais sans la montrer à ses adversaires.

* Notez que chaque carte comporte 2 couleurs à raison d'une par face. Commencez par jouer avec la face orange.

Le jeu

* Une partie d'Art Express se joue en 10 tours de jeu tous identiques dans leur déroulement.





* Chaque tour est divisé en 3 phases détaillées ci-dessous.

1/ Dessinez

* Le plus jeune participant est désigné comme Premier Joueur. Il retourne le sablier et sitôt fait, tout le monde y compris lui-même dessine le premier mot de sa carte « dessin ».

IMPORTANT :

A chaque début de tour, si un joueur ne connaît pas le sens du nom, verbe ou expression qu'il doit dessiner, il pioche immédiatement une deuxième carte qui remplace la première pour ce tour uniquement. S'il ne connaît pas non plus le mot, verbe ou expression de la seconde carte, il en pioche une troisième et ainsi de suite.

2/ Attrapez

* Dès qu'un joueur a terminé son dessin, il retourne sa feuille et s'empare immédiatement d'un jeton numéroté placé au centre de la table en privilégiant le numéro le plus élevé. Quand le sablier est écoulé, les retardataires doivent arrêter de dessiner et attraper un des jetons restants.

* Au top du Premier Joueur, tous les participants dévoilent leur dessin simultanément en le posant devant eux.





* Sitôt fait, chacun peut immédiatement s'emparer du dessin de son choix (excepté le sien) en plaquant une main dessus. Lorsque plusieurs joueurs visent le même dessin, c'est le plus rapide qui l'emporte.

3/ Devinez

* En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun va maintenant devoir deviner le dessin qu'il a récupéré. Une seule réponse est autorisée. La personne qui devine peut demander le sens de lecture d'un dessin à son auteur avant de répondre. Les synonymes sont autorisés (par exemple, la réponse est « autobus » et le joueur dit « car »).

* En cas de bonne réponse, le dessinateur marque autant de points qu'indiqué sur son jeton numéroté.

* Le joueur qui a deviné juste, lui, marque toujours 2 points.

* En cas de mauvaise réponse, le dessinateur et le joueur qui s'est trompé ne marquent aucun point.

* Notez les scores de chacun sur la feuille de score.





ATTENTION :

Il est interdit d'écrire des chiffres ou des lettres sur votre feuille de dessin, sinon ça serait trop facile!

IMPORTANT :

Un joueur dont personne n'a pris le dessin peut choisir de le faire deviner à l'adversaire de son choix. En cas de bonne réponse, tous deux marqueront 1 point chacun ».

IMPORTANT :

Le dernier mot de la carte qui est toujours une expression, rapporte un bonus de 5 points supplémentaires à la personne qui le devine ainsi qu'au dessinateur.

Pour les mots composés, les réponses incomplètes ne sont pas acceptées :

« couche » à la place de « couche-culotte » par exemple n'est pas une réponse valide.

Tour suivant

On devient Premier Joueur chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu

* Lorsque 10 mots d'une carte ont été dessinés, le jeu est terminé.

* Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

* En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.





RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

But du jeu

Les 2 participants ne jouent pas l'un contre l'autre mais ensemble, dans le but de marquer un maximum de 20 points possibles.

Mise en place

* Prenez tous deux une feuille blanche et un stylo.

* Chacun pioche une carte « dessin » sans la montrer à son partenaire.

* Notez que chaque carte comporte 2 couleurs à raison d'une par face. Commencez par jouer avec la face orange.

Le jeu

* Une partie d'« Art Express » à 2 joueurs se déroule en 10 tours de jeu tous identiques dans leur déroulement.

* Chaque tour est divisé en 2 phases détaillées ci-après.





1/ Dessinez

* Disposez le sablier au centre de la table, et retournez-le.

* Sitôt fait, chacun va dessiner le premier mot de sa carte « dessin ».

* Vous devez obligatoirement vous arrêter de dessiner à la fin du temps imparti.

IMPORTANT :

A chaque début de tour, si un joueur ne connaît pas le sens du nom, verbe ou expression qu'il doit dessiner, il pioche immédiatement une deuxième carte qui remplace la première pour ce tour uniquement. S'il ne connaît pas non plus le mot, verbe ou expression de la seconde carte, il en pioche une troisième et ainsi de suite.

2/ Devinez

* Echangez vos dessins face visible, puis chacun va devoir deviner la réalisation de son partenaire.

* Une seule réponse est autorisée. La personne qui devine peut demander le sens de lecture d'un dessin à son auteur avant de répondre. Les synonymes sont autorisés (par exemple, la réponse est « autobus » et le joueur dit « car »).





ATTENTION :

Il est interdit d'écrire des chiffres ou des lettres sur votre feuille de dessin, sinon ça serait trop facile!

- * Chaque bonne réponse rapporte 1 point (ignorez le bonus de +5 pour l'expression).
- * Tous les points remportés par le couple sont notés sur une feuille à part.
- * Un tour est terminé lorsque les 2 joueurs ont donné une réponse chacun.
- * Dans cette configuration de jeu, vous pouvez dessiner plusieurs fois sur le même côté d'une feuille.
- * Lorsque les 10 mots des 2 cartes ont été dessinés, le jeu est terminé.
- * Comptabilisez vos points pour obtenir une note sur 20.





RÈGLE DU JEU POUR LES ENFANTS À PARTIR DE 8 ANS

But du jeu

L'objectif de chacun est le même que pour la règle en page 1.

Mise en place

La mise en place est la même que pour la règle en page 1.

Le jeu



*Avant de commencer, chacun vérifie s'il connaît au moins 5 des 9 mots présents sur sa carte « dessin » (ignorez l'expression). Si ça n'est pas le cas, le ou les joueurs concernés piochent une nouvelle carte et vérifient à nouveau.



* Une partie d'« Art Express » se joue en 5 tours de jeu tous identiques dans leur déroulement.

* Chaque tour est divisé en 3 phases détaillées ci-dessous.



1/ Dessinez

* Au signal d'un joueur au choix, tout le monde dessine un mot de sa carte « dessin ». Le sablier n'est pas retourné.

* Dès qu'un participant a terminé son dessin, il retourne sa feuille et s'empare immédiatement d'un jeton numéroté placé au centre de la table en privilégiant le numéro le plus élevé.

* Tous les autres joueurs doivent faire de même sitôt leur dessin terminé.

* Lorsqu'il ne reste qu'une personne en jeu, retournez le sablier pour lui accorder encore 30 secondes. A la fin du temps imparti, le dernier dessinateur doit immédiatement poser son stylo et retourner sa feuille. Il récupère alors le jeton numéroté restant.

2/ Attrapez

* Tous les dessins réalisés vont maintenant être dévoilés simultanément.

* Au signal d'un joueur au choix, tous les participants retournent leur feuille et la posent devant eux.





* Sitôt fait, chacun peut immédiatement s'emparer du dessin de son choix (excepté le sien) en plaquant une main dessus. Lorsque plusieurs joueurs visent le même dessin, c'est le plus rapide qui l'emporte.

3/ Devinez

* Chacun va maintenant devoir deviner le dessin qu'il a récupéré. Une seule réponse est autorisée. La personne qui devine peut demander le sens de lecture d'un dessin à son auteur avant de répondre. Les synonymes sont autorisés (la réponse est « autobus » et le joueur dit « car » par exemple).

* En cas de bonne réponse, le dessinateur marque autant de points qu'indiqué sur son jeton numéroté.

* Le joueur qui a deviné juste, lui, marque toujours 2 points.

* En cas de mauvaise réponse, le dessinateur et le joueur qui s'est trompé ne marquent aucun point.

* Notez les scores de chacun sur la feuille de score.





ATTENTION :

Il est interdit d'écrire des chiffres ou des lettres sur votre feuille de dessin, sinon ça serait trop facile!

IMPORTANT :

Un joueur dont personne n'a pris le dessin peut choisir de le faire deviner à l'adversaire de son choix. En cas de bonne réponse, tous deux marqueront un seul point chacun.

* Une fois que tout le monde a donné une réponse, le premier tour se termine.

* Chacun barre le dessin de sa feuille et la retourne pour utiliser l'autre côté. Lorsqu'une feuille a été utilisée 2 fois prenez-en une nouvelle.

Fin du jeu

* Lorsque 5 mots d'une carte ont été dessinés, le jeu est terminé.

* Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie.

* En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Pour toute remarque ou question sur ce jeu, contactez : jeanfrancois.marchal@gmail.com

Attention : contient des petites pièces pouvant être avalées. Ce jeu de société n'est pas un jouet. Ne pas laisser à la portée des enfants.

