

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

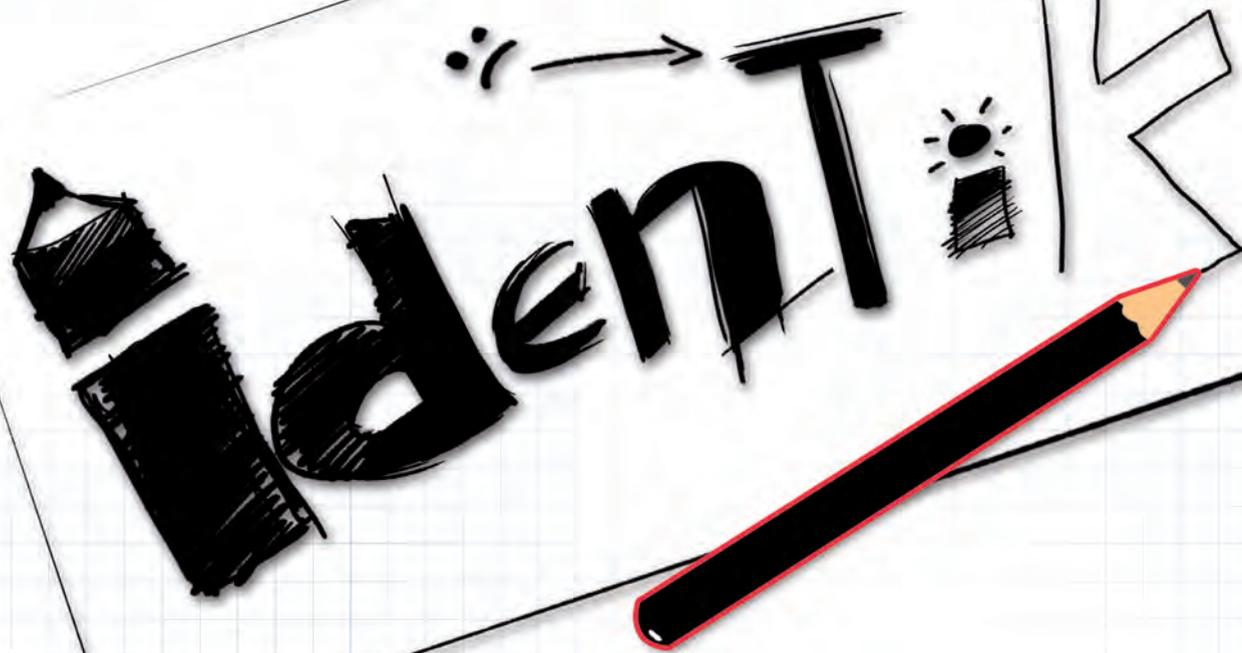
escaleajeux@gmail.com



UN JEU DE DESSIN
POUR CEUX QUI
NE SAVENT PAS DESSINER ! :P



Identik



LES RÈGLES

Identik

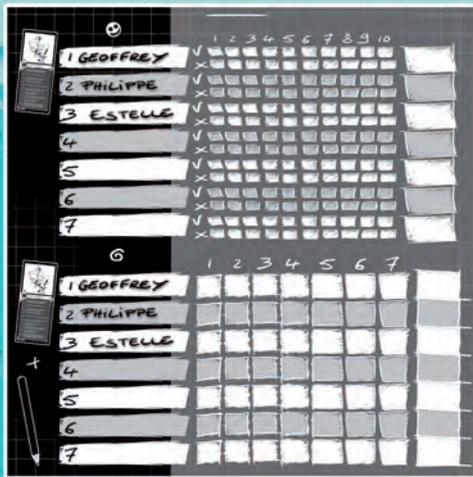
PAS TOUT À FAIT,
MAIS PRESQUE! :P

Pour 3 joueurs ou plus, à partir de 8 ans.

- En tant qu'**artiste**, dessinez aussi fidèlement que possible les scènes décrites par le maître d'œuvre.
- En tant que **maître d'œuvre**, décrivez aussi précisément que possible les scènes aux artistes.

1) Mise en place

- Chaque joueur lance le dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé est le maître d'œuvre du premier tour ; les autres joueurs sont les artistes.
- Le maître d'œuvre détache une feuille d'un des carnets à dessin et la retourne. C'est la feuille de marque de la partie.
- Le maître d'œuvre note le nom de chaque joueur sur cette feuille deux fois. Une fois dans la partie supérieure **A** (feuille de marque des maîtres d'œuvre) et une fois dans la partie inférieure **B** (feuille de score).

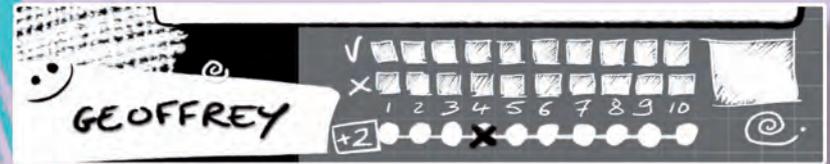


- Chaque joueur prend un carnet à dessin, un crayon et note son nom en bas de la feuille.

2) Un tour de jeu

1) préparatifs

- Le maître d'œuvre choisit (ou sélectionne au hasard) une **carte scène** et l'insère dans le cache de manière à n'en voir que le dessin et le titre. Le maître d'œuvre **ne doit pas lire les critères** figurant en dessous du dessin, et ne doit pas laisser les artistes voir le dessin.
- Le maître d'œuvre lance le dé pour déterminer le super-critère. Les artistes cochent le résultat du dé sur la grille en bas de la première feuille de leur carnet.



2) description et dessin

- Le maître d'œuvre lit d'abord le titre de la scène, puis retourne le sablier. Dès lors, il a **90 secondes pour décrire la scène aux artistes**.
- Le maître d'œuvre doit décrire la scène figurant sur sa carte de manière aussi précise et rapide que possible, afin que les artistes puissent la reproduire avec exactitude. Il peut s'exprimer comme il le souhaite, sans restriction de vocabulaire, mais ne peut ni faire de gestes, ni regarder les dessins en cours.
- Les artistes doivent représenter fidèlement, sur la première feuille de leur carnet, la scène décrite par le maître d'œuvre. Ils ne doivent pas parler ni, de manière générale, communiquer entre eux ou avec le maître d'œuvre. **Aucune question** n'est autorisée.
- Dès que le sablier est épuisé, les artistes posent leurs crayons et le maître d'œuvre interrompt sa description.

Si vous êtes maître d'œuvre, soyez rapide et direct. Décrivez notamment la position des éléments les uns par rapport aux autres, la taille et le nombre des différents objets.

SI VOUS ÊTES ARTISTE, NE DESSINEZ PAS TROP PETIT, ET NE PERDEZ PAS DE TEMPS EN EFFETS DE STYLE.



CE N'EST PAS UN CONCOURS DE DESSIN.



3) exposition

• Chaque artiste passe son dessin à l'artiste voisin à sa gauche ou à sa droite, selon la décision du maître d'œuvre. Chaque artiste se retrouve ainsi avec le dessin d'un autre joueur, et le pose bien visible devant lui. Dès lors, les artistes changent de casquette et deviennent des **juges***

• Le maître d'œuvre sort la carte scène de son cache et lit **un à un**, dans l'ordre, chacun des **dix critères**, en indiquant bien les numéros.

• Pour chaque critère, les juges doivent apprécier s'il est ou non respecté par le dessin qu'ils ont sous les yeux. Si un juge considère qu'un critère est respecté, il coche la case « OUI » au dessus du numéro correspondant. Si le critère n'est pas respecté, il coche la case « NON ».

Pour qu'un critère soit respecté, tous ses éléments doivent figurer effectivement sur le dessin. Ainsi, par exemple, un critère tel que « Le chat est sous la table » suppose l'existence d'une table. S'il y a un chat, mais pas de table, le critère n'est pas respecté.

• Durant cette phase, seul le maître d'œuvre est autorisé à consulter la carte scène. **Le maître d'œuvre ne doit pas intervenir** dans les décisions des juges. Il ne peut ni aider à clarifier un critère, ni montrer le dessin original de la scène, ni révéler un critère qui n'a pas encore été évalué.

* Comment ça, les juges ne portent pas de casquette ?

Gardez un œil sur votre propre dessin afin de pouvoir **contester** éventuellement la décision du juge.

En cas de doute ou de contestation, un juge doit faire appel au jugement de ses confrères. Faute de consensus, les juges peuvent procéder à un vote, auquel le maître d'œuvre ne prend pas part. En cas d'égalité entre les autres juges, c'est l'artiste en cause qui tranche.

4) score

• Chaque artiste marque **3 points** si son dessin respecte le super-critère, et **1 point** s'il respecte chacun des autres critères.

• Le **maître d'œuvre** marque **1 point** pour chaque critère qui a été respecté par au moins un artiste. Si plusieurs artistes ont respecté un même critère, le maître d'œuvre ne marque quand même qu'un seul point. **De même, il ne marque qu'un point, et non 3, si un ou plusieurs artistes ont respecté le super-critère.** Au fur et à mesure, il coche les cases correspondantes (« OUI » ou « NON »).

• Lorsque tous les critères ont été révélés et évalués, chaque juge note dans la case en bas à droite de la feuille le score total de l'artiste pour ce tour. Il sera reporté ensuite sur la feuille de score par le maître d'œuvre.



Le cycliste fou

- Trois balles tiennent en équilibre sur l'un des pieds de l'homme.
- La marionnette tire la langue.
- Le nez de l'homme est plus grand que chacun de ses pieds.
- L'homme porte des bretelles.
- Les sourcils de l'homme sont visibles.
- Il y a au moins quatre pois ou carrés sur la cravate de l'homme.
- La roue du monocycle a au moins trois rayons.
- Des doigts sont visibles sur une (et une seule) des mains de l'homme.
- On voit des dents dans la bouche de l'homme.
- L'extrémité de la baguette est plus proche du bout du nez de l'homme que n'importe lequel de ses yeux.

✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
+	2									

$$1+1+1+(1+2)+0+0+1+1+1+1$$



• Le maître d'œuvre doit également noter son score, tout d'abord dans la partie supérieure (E) (feuille de marque du maître d'œuvre) puis dans la partie inférieure (H) (feuille de score).

(E) →

(G) →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 GEOFFREY	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
2 PHILIPPE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8
3 ESTELLE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
4											
5											
6											
7											

(H) →

	1	2	3	4	5	6	7	
1 GEOFFREY	10	12	12					34
2 PHILIPPE	8	8	10					26
3 ESTELLE	3	12	5					20
4								
5								
6								
7								

(I) →



5) fin du tour

• Le maître d'œuvre révèle ensuite le dessin original, qui peut alors être exposé sur la table, aux côtés des œuvres de tous les artistes. Ça ne change rien au score, mais c'est quand même l'un des meilleurs moments du jeu !

• Chaque artiste récupère son dessin, et le met de côté jusqu'à la fin de la partie.

• On passe au tour suivant, le joueur assis à gauche du maître d'œuvre devenant le maître d'œuvre pour le tour suivant.

Fin du jeu

• La partie se termine lorsque chaque joueur a été, une fois, maître d'œuvre. Pour une partie plus longue, on peut décider à l'avance que chacun sera maître d'œuvre deux, voire trois fois.

• À l'issue de la partie, chaque joueur calcule son score total en additionnant les scores figurant sur la feuille de score. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. (I)

x6 CARNETS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											

+ LES RÈGLES!

