

FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine toujours par une phase "DEVINE !". Gardez un œil sur la couleur de la spirale. Dès que vous récupérez votre carnet en main, la manche se termine ! Et la grande rigolade commence...

A tour de rôle, chaque joueur montre l'évolution du dessin du mot de départ jusqu'au résultat final.

DISTRIBUTION DES POINTS

- Vous remportez 1 point si la définition finale correspond au mot de départ.
 - Dans le cas contraire, donnez 1 point à votre définition préférée.
 - Dans tous les cas, donnez 1 point à votre dessin préféré.
- Notez les points sur la page prévue à cet effet en début de carnet.

FIN DE LA PARTIE

La partie se joue en trois manches.
Le joueur ayant récolté le plus de points remporte la partie.

PRÉCISIONS

- Certains mots sont parfois remplacés par trois petits traits.
- Trop de chance ! Utilisez le mot que vous préférez sur la carte.
- Si la carte indique un mot que le joueur ne connaît pas, il est autorisé à piocher une nouvelle carte.
- Pensez à bien effacer les carnets avant de les ranger afin d'éviter que l'encre ne sèche. N'utilisez que les stylos fournis avec le jeu.

© 2021 Goliath. Vijzelpad 80_8051 KR Hattem, Pays-Bas.

Marqueurs : ne pas appliquer sur la peau. Se laver les mains après utilisation.

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

© 2021 Esquissé, le logo Esquissé et le personnage sont des marques appartenant à USAopoly, Inc. et déposées par USAopoly, Inc. Tous droits réservés.
Fabriqué en Chine.



922784.0-10-02-0821



Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement.

ESQUISSÉ?

6 JOUEURS

Règle du jeu



922784



COMMENT JOUER ?



JOUEUR 1



JOUEUR 2



JOUEUR 3



JOUEUR 4



JOUEUR 5



JOUEUR 6

C'est pas gagné...
...mais quelle rigolade !

CONTENU

- 70 cartes recto-verso (soit 840 thèmes)
- 6 carnets effaçables
- 6 stylos effaçables
- 6 chiffons
- 1 sablier de 60 secondes
- 1 dé
- 1 sac de transport
- La règle du jeu



BUT DU JEU

Marquer des points (un peu), rigoler (beaucoup)...

MISE EN PLACE

Chaque joueur se munit d'un carnet de jeu, d'un stylo effaçable et d'une carte. Il inscrit son nom en première page du carnet. Un conseil..., gardez en mémoire la couleur de votre carnet (voir la spirale).

On décide quel côté de carte utiliser pendant la partie (jaune ou bleu). L'un des joueurs lance le dé. Le chiffre obtenu indique quel mot de leur carte les participants devront inscrire dans la partie "MON MOT SECRET" de leur carnet.

Rangez les cartes utilisées sans les révéler. La partie peut commencer !

- Vous êtes 4 ou 6 joueurs ? Ouvrez le carnet **page 1** et préparez-vous à dessiner

- Vous êtes 5 joueurs ? Passez simplement le carnet à votre voisin de droite **sans dessiner** ! Il prend connaissance de votre mot secret puis ouvre le carnet page 1 et se prépare à dessiner.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors des phases : "DESSINE !" et "DEVINE !", tous les joueurs jouent en même temps.

PAGE "DESSINE !"

Lors des phases de dessin, les joueurs prennent secrètement connaissance du texte inscrit sur la page déjà ouverte avant de la tourner.

On retourne le sablier, les joueurs disposent alors de 60 secondes pour retranscrire en dessin le mot qu'ils ont lu. **Il est interdit d'utiliser lettres et chiffres.** A la fin du sablier, tous les joueurs passent discrètement leur carnet au voisin de gauche sans fermer la page.

PAGE "DEVINE !"

Lors des phases "DEVINE !" pas besoin de sablier. Les joueurs prennent quelques secondes pour inscrire ce qu'ils pensent être la définition du dessin avant de passer le carnet.

