

Déficelle

2 des joueurs tentent de dessiner l'un des 12 sujets proposés par les cartes, au moyen d'une ficelle et de divers autres objets mis à leur disposition. Une fois un objet saisi par l'un des dessinateurs, il n'est plus disponible pour le second ... mais dès qu'un nouvel objet est saisi par l'un des dessinateurs, celui-ci ne peut plus modifier l'emplacement des autres objets.

Les autres joueurs tentent d'identifier les dessins et votent en conséquence.

A la fin de la manche, le premier spectateur qui a identifié correctement l'un des dessins remporte le maximum de points (ainsi que l'auteur du dessin), puis le second remporte un point de moins (ainsi que l'auteur du dessin) et ainsi de suite ... Les erreurs lors d'un vote pénalisent le spectateur fautif.

Nombre de joueurs et âge indicatif

De 4 à 8 joueurs âgés de 6 ans ou plus.

Durée d'une partie

30 mn

Eléments du jeu

- des cartes « Proposition » avec chacune 6 propositions
- 6 jetons numérotés de 1 à 6
- 6 séries de cartons de vote numérotés de 1 à 6 (une couleur par série)

Exemple : le carton de vote n° 3 du joueur noir.



- 2 ficelles
- 3 anneaux
- 1 chaînette
- 2 croix
- 3 bâtonnets
- 14 jetons « points » : 2 jetons de valeur 5, 4, 3, 2 et 1 ; 4 jetons de valeurs -2

Il est également nécessaire de disposer d'un papier et d'un crayon pour noter les points cumulés au fil des manches.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en plusieurs manches selon le nombre de joueurs, de telle sorte que chaque joueur dessine le même nombre de fois.

| | |
|-----------|-----------|
| 4 joueurs | 6 manches |
| 5 joueurs | 5 manches |
| 6 joueurs | 6 manches |
| 7 joueurs | 7 manches |
| 8 joueurs | 8 manches |

On constitue une pioche avec les cartes « Proposition ».

Mise en place d'une manche

- On dispose les jetons « Points » à proximité des cartes « Propositions », selon le nombre de joueurs :

| | |
|-------------------|---|
| 4 joueurs | 2 jetons 3, 2 et 1 et 4 jetons -2 |
| 5 joueurs | 2 jetons 4, 3, 2 et 1 et 4 jetons -2 |
| 6, 7 ou 8 joueurs | 2 jetons 5, 4, 3, 2 et 1 et 4 jetons -2 |

- On désigne 2 dessinateurs, qui se placent en face des autres joueurs.
- Les autres joueurs (les spectateurs) disposent chacun d'une série de cartons de vote à leur couleur (numérotés de 1 à 6).
- On retourne 2 cartes « Proposition ».
- Chaque dessinateur pioche l'un des jetons numérotés de 1 à 6 (qu'il garde secret), choisit secrètement l'une des 2 propositions correspondant à ce numéro et pose son jeton face cachée devant lui.
- Chaque dessinateur s'empare d'une ficelle.

Déroulement d'une manche

- Au top départ,
 - les dessinateurs tentent de représenter la proposition qu'ils ont choisie au moyen de leur ficelle ;
 - ils peuvent utiliser des objets supplémentaires mis à leur disposition en commun : ils doivent les utiliser un par un et dès qu'ils se sont emparés d'un objet, ils ne peuvent plus modifier les éléments qu'ils ont déjà posés (y compris la ficelle de départ).
- Pendant ce temps, si un spectateur pense avoir identifié l'un des dessins, il pose son carton de vote correspondant au numéro du dessin, de telle sorte que le chiffre (la partie colorée du carton) soit du côté du dessinateur dont il pense avoir identifié le dessin. Les cartons de vote sont posés face cachée les uns sur les autres.

Lorsque tous les spectateurs ont voté pour chacun des dessinateurs, ou si ceux qui n'ont pas voté pour les 2 dessinateurs ne souhaitent pas le faire, on met fin à la manche.

Fin d'une manche

On procède à la vérification des votes et à l'attribution des points :

- On retourne les 2 cartons tirés au sort par les 2 dessinateurs.
- On retourne la pile des cartons de vote et on les examine un par un dans l'ordre. Pour chaque vote :
 - Si le vote est correct (bon numéro, du côté du bon dessinateur), alors le votant et le dessinateur s'empare du plus grand jeton « Points » encore disponible
 - Sinon, le votant récupère un jeton « Points » de valeur -2
- Chaque joueur totalise les points marqués que l'on note sur la feuille de score.

Fin de partie

A l'issue de l'ensemble des manches, le joueur qui totalise le plus de points emporte la partie.