

Carlo A. Rossi

Picassissimo

TL 55692
1/16



Un jeu de dessin totalement
renversant pour 3 à 6 joueurs
de 8 à 99 ans.

HABA®

FOE
2016

Un vent de panique souffle sur la petite galerie d'art de Fausfaire-ville ! Une grande exposition doit ouvrir ses portes demain. On y présentera les chefs-d'œuvre jusqu'alors inconnus des célèbres peintres d'art moderne que sont Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky et Boy Lichtenberg. Mais toutes les œuvres ont disparu pendant la nuit ! Entre temps, les plus célèbres critiques d'art du pays et de l'étranger sont déjà arrivés en ville pour admirer les tableaux encore jamais dévoilés.

Les collaborateurs du musée (tous également des peintres du dimanche !) s'emparent rapidement des réglottes portant les noms des œuvres et se mettent à peindre frénétiquement. Mais il vaut mieux garder son calme pour obtenir de bonnes appréciations des sévères critiques qui vont admirer leurs œuvres.

Pour se démarquer dans ce jeu, il faudra non seulement bien dessiner et sans perdre de temps, mais aussi être de véritables connaisseurs en matière d'art pour interpréter les œuvres des autres et ainsi devenir le prochain Paco Picassimo !

CONTENU DU JEU

6 paravents à rabat transparent et autocollant



6 planches à dessin effaçables à sec



18 cartes pays



150 cartes avec des mots



7 cartes d'échange



6 cartes de score

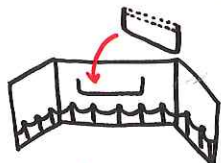


6 feutres effaçables à sec

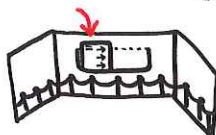
Le matériel suivant est également nécessaire : chaque joueur doit avoir un mouchoir en papier qu'il peut utiliser comme chiffon pour effacer.

Avant de jouer pour la première fois

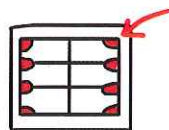
Avant de pouvoir vous sentir l'âme de grands peintres, préparez les paravents. Collez les rabats transparents (ouverture vers le haut) sur le marquage à l'intérieur des paravents.



Enfoncez votre carte pays à gauche dans le rabat transparent.



Détachez les parties inutiles des planches à dessin (indiquées ici en rouge) et jetez-les :



PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un paravent, un feutre, une planche à dessin, un chiffon et une carte de score. Vous pouvez inscrire votre nom en haut des cartes de score à l'aide de votre feutre.



Posez les cartes de score devant vos paravents pour que tout le monde puisse les voir. Placez tout le reste derrière votre paravent.

Mélangez les 7 cartes d'échange et empilez-les, faces cachées, au milieu de la table.

Classez les cartes avec les mots de façon à ce que votre langue soit visible. Retournez la pile, mélangez-les bien et posez-les face avec votre langue vers le bas à côté des cartes d'échange.

Le matériel de jeu non utilisé retourne dans la boîte.

Arbre ou Marilyn Monroe ? - Facile ? Difficile ? ou Artiste professionnel ?

Picassimo propose trois niveaux de difficulté. Avant de commencer à jouer, choisissez le niveau qui vous convient :



Niveau 1 : il comporte des mots simples, qui sont relativement faciles à dessiner et à reconnaître. Cette catégorie est également la mieux adaptée aux enfants.



Niveau 2 : vous y trouverez des mots compliqués, qui ne sont pas évidents à dessiner et à deviner.



Niveau 3 : vous aurez à faire appel à toutes vos connaissances ! Dans cette catégorie, on trouve des célébrités, des personnages de films et de séries, des noms de films, mais également des monuments, lieux, peintures, statues, livres et classiques du design célèbres, etc...

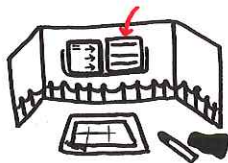
Tout ce que l'on peut dessiner !

DEROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 7 manches. Chaque manche comporte trois étapes :

1. A vos feutres ! L'étape du dessin

A tour de rôle, chacun tire une carte avec des mots en haut de la pile, la retourne sans la montrer aux autres et la place à droite dans le rabat de son paravent. A présent, les flèches sur votre carte pays montrent les mots dans votre langue. Les flèches indiquent aussi le niveau de difficulté des mots.



Pour chaque niveau, il y a deux mots au choix, un à gauche, un à droite. Chacun peut choisir en secret un des deux mots (du niveau de difficulté choisi) de sa carte.

Au signal de départ « A vos crayons, prêts, partez ! », commencez à dessiner le mot que vous avez choisi sur votre planche à dessin. Ainsi, tout le monde dessine en même temps, mais pas la même chose.

Les règles de l'art

Pour devenir de grands artistes, vous devez vous plier à certaines règles :

- ◆ Que vous dessiniez sur vos planches à la verticale ou à l'horizontale, le logo HABA doit toujours rester bien lisible. Cela signifie qu'il ne doit pas être à l'envers.
- ◆ Vous devez dessiner le sujet sur l'ensemble des cases qui composent la planche à dessin. Aucune case de la planche ne doit rester vide.
- ◆ Les flèches, lettres et chiffres sont interdits dans vos œuvres !

Une fois que tu as terminé ton tableau, dis « stop ! » à haute voix et mets ton feutre de côté.

Lorsque 3 ou 4 joueurs jouent ensemble, l'étape du dessin s'arrête lorsque tout le monde (sauf un joueur) a dit « stop ! ». Après un compte à rebours (3, 2, 1), le dernier joueur doit lui aussi ranger son feutre.

Lorsqu'il y a 5 ou 6 joueurs, l'étape du dessin s'arrête lorsque tout le monde (sauf deux joueurs) a dit « stop ! ».

Après un compte à rebours (3, 2, 1), les deux derniers joueurs doivent eux aussi ranger leur feutre.

Important :

Celui qui dit « stop ! » en premier n'a plus le droit d'ajouter quoi que ce soit à son dessin. Ne dites « stop ! » qu'une fois que vous avez vraiment fini.



En matière d'art, rien n'est plus difficile que la touche finale...



2. Création d'art moderne : l'étape « méli-mélo »

Celui qui dit « stop ! » en premier peut retourner la carte d'échange du haut de la pile et la montrer à tout le monde pour annoncer les cases qui doivent être interverties. Derrière son paravent, chaque artiste intervertit maintenant les cases correspondantes sur sa planche, comme indiqué sur la carte d'échange.

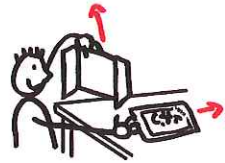
Conseil :

Lorsque vous intervertissez les cases, faites attention à ce qu'aucune partie de votre œuvre ne soit effacée par mégarde.



3. Valoriser les œuvres magistrales - l'étape des critiques :

Le premier à avoir dit « stop ! » présente en premier son œuvre à la critique. Pour ce faire, retourne ton dessin de manière à ce que tous les autres joueurs puissent bien le voir. Puis, soulève ton paravent et glisse l'image au centre de la table.



Les autres joueurs sont les critiques. Ils tentent de reconnaître le mot que ton dessin représente. Celui qui pense avoir deviné peut dire le mot à haute voix. Cette idée était-elle...

... mauvaise ?

Tout le monde continue à chercher, même celui qui s'est trompé.

... la bonne ?

Dès que quelqu'un a trouvé le bon mot, l'artiste le confirme. Celui qui a trouvé le bon mot en premier et l'artiste obtiennent 3 points. Les points sont aussitôt inscrits sur leur carte de score en cochant les chiffres.

Si deux joueurs ou plus énoncent le mot recherché en même temps, chacun d'entre eux obtient trois points. L'artiste aussi bien entendu. Les synonymes proches du mot recherché sont aussi valables.

Conseil :

Si vous avez du mal à trouver le mot, vous pouvez également jeter un œil sur la carte d'échange. Peut-être pourrez-vous remettre les pièces du tableau dans le bon ordre dans votre tête ?

Lorsqu'aucun critique ne devine le mot recherché, le tableau ne peut pas être considéré comme un « grand chef-d'œuvre d'art moderne ». L'artiste doit maintenant annuler l'étape « méli-mélo » en remettant les cases de sa planche à leur place. Pendant ce temps, les critiques peuvent continuer à deviner. Si un critique finit par trouver le mot, il reçoit 1 point (peu importe où en est la reconstitution de l'œuvre). L'artiste reçoit lui aussi 1 point pour son « œuvre mineure ». Le critique et l'artiste entourent leur point sur leur carte de score.

Si aucun critique ne parvient à trouver le mot, aucun point n'est attribué.

Conseil :

Lorsque vous jouez avec le 3e niveau de difficulté, vous pouvez vous mettre d'accord avant de jouer pour savoir si de petits indices (par exemple, s'il s'agit du titre d'un film ou d'un acteur) sont autorisés.

Ensuite, chaque artiste est confronté aux critiques à tour de rôle.

Puis, la prochaine manche commence. Remplacez vos planches à dessin derrière vos paravents et effacez-les avec le chiffon. Mettez de côté la carte avec des mots qui était dans votre paravent et tirez-en une nouvelle à tour de rôle.

Conseil :

lorsque tu dépases 50 ou 100 points, colorie le petit rond des 50 ou des 100 sur ta carte de score et efface à l'aide du chiffon les croix faites jusqu'à présent. Tu recommences à cocher à partir de 1, mais tu ajoutes 50 ou 100 à la fin.



FIN DE LA PARTIE

Dès que vous avez découvert la dernière carte d'échange, la partie touche à sa fin. Jouez encore la dernière étape « méli-mélo » et de critique et comparez ensuite les points sur vos cartes de score. Celui qui a obtenu le plus de points est le plus grand artiste et peut peut-être devenir le prochain Paco Picassimo ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Vous êtes les prochaines stars du panthéon des artistes !

Conseil :

avant de remettre le jeu dans la boîte, effacez toutes les planches et les cartes de score. Si les dessins sèchent trop longtemps, ils deviennent difficiles à effacer.

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Christian Fiore

Rédaction : Miriam Koser



© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302401



RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Bien dessiner, bien deviner et gagner le plus de points possible !

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Mélanger les cartes d'échange faces cachées et les empiler.
- ◆ Trier les cartes avec des mots (= toutes doivent présenter la même langue), retourner la pile, mélanger et mettre à disposition
- ◆ Chacun reçoit :
 - 1 paravent (avec carte pays)
 - 1 feutre, 1 planche à dessin et 1 mouchoir en papier pour nettoyer, le tout placé derrière le paravent
 - 1 carte de score (inscrire son nom et la placer devant son paravent)

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Avant de commencer, se mettre d'accord sur un niveau de difficulté
- ◆ La partie se déroule en 7 manches. Chaque manche comporte 3 étapes :

1. Etape de dessin

- ◆ Tous les joueurs jouent en même temps : tirer une carte avec des mots, la regarder à l'abri des regards, l'enfoncer dans le rabat du paravent, sélectionner un mot. Au signal de départ, dessiner le mot sur la planche à dessin.

Règles : le logo HABA ne doit pas être à l'envers/dessiner sur toutes les cases de la planche/sans flèche, lettre ni chiffre.

- ◆ Terminé ? Dire « Stop ! »

Pour 3/4 joueurs : tout le monde a fini sauf un joueur ?

Compte à rebours : 3 - 2 - 1 : fin de l'étape de dessin

Pour 5/6 joueurs : tout le monde a fini sauf deux joueurs ?

Compte à rebours : 3 - 2 - 1 : fin de l'étape de dessin

2. Etape « méli-mélo »

- ◆ Découvrir une carte d'échange
- ◆ Tout le monde en même temps derrière son paravent : intervertir les cases de la planche comme indiqué

3. Etape des critiques

- ◆ A tour de rôle, les uns après les autres : soulever le paravent et glisser l'œuvre au centre de la table. Tous les joueurs tentent de deviner en même temps ce que l'œuvre représente.
- ◆ Tu as trouvé ? +3 points et +3 points pour l'artiste
- ◆ Personne ne sait ? Remettre en place correctement les cases de la planche. Tu as trouvé ? +1 point et +1 point pour l'artiste
- ◆ Toujours aucune idée ? Pas de point

Effacer proprement toutes les planches à dessin, mettre de côté les cartes avec des mots qui ont déjà servi, commencer une nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La pile des cartes d'échange est vide ? Jouer les dernières étapes « méli-mélo » et de critique puis fin de la partie. Le plus de points = gagnant.