



Moins tu sais dessiner,  
plus tu vas rigoler!

# ESQUISSÉ?

Moins tu sais dessiner,  
plus tu vas rigoler!

JE DEVINE... Grand Catcheur

JE DEVINE... 8

JE DEVINE... 1

Partagez vos chefs-d'oeuvre!

Hal Hal Hal Hal

#esquissé?

f t i y

7620410-V01-09-018

© 2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.  
© 2018 Goliath France, 1, rue de la Z.A. sous le Beer, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Photos non contractuelles: les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. © 2018 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.



Attention. 0-3 Petits éléments. Danger d'étouffement.

# ESQUISSÉ?

Moins tu sais dessiner,  
plus tu vas rigoler!

JE DEVINE... Faire un dessin

JE DEVINE... 2

JE DEVINE... 4

DEVINER UN DESSIN

JE DEVINE... 8

8 JOUEURS

JE DEVINE... expliquer avec des dessins

JE DEVINE... 6

JE DEVINE... Règle du jeu

JE DEVINE... 7

8+

4-8

20 MIN

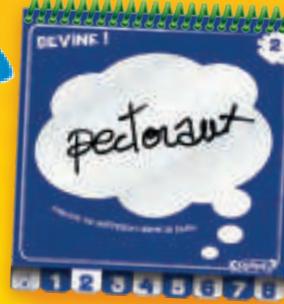
Goliath

ENREGISTRE TON JEU ET GAGNE UN CADEAU!

www.jeux-goliath.com

#76 204

## COMMENT JOUER ?



JOUEUR 1

JOUEUR 2



JOUEUR 3

JOUEUR 4

JOUEUR 5



JOUEUR 6

JOUEUR 7

JOUEUR 8

## CONTENU :

100 cartes recto-verso (soit 1200 thèmes), 8 carnets effaçables à spirales colorées, 8 stylos effaçables, 8 chiffons, 1 sablier de 60 secondes, 1 dé, la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

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

## MISE EN PLACE :

Chaque joueur se munit d'un stylo effaçable et d'une carte. Il choisit également un carnet sur lequel il inscrit son nom en première page.

Gardez en mémoire la couleur de la spirale de votre carnet.

Décidez quel côté de carte va être utilisé 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, 6 ou 8 joueurs ? Ouvrez le carnet page 1 et préparez-vous à dessiner.

- Vous êtes 5 ou 7 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.

### PAGES "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 ce texte en dessin.

**Attention : l'utilisation de lettres et de chiffres est interdite.** A la fin du sablier, tous les joueurs passent discrètement leur carnet au voisin de gauche sans fermer la page.

### PAGES "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.

## FIN D'UNE MANCHE :

La partie 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 devra montrer comment le dessin a évolué à partir du mot de départ jusqu'au résultat final.

## DISTRIBUTIONS DES POINTS :

- Vous marquez **1 point** si la **définition finale correspond au mot de départ**. Dans le cas contraire, donnez **1 point à votre définition préférée**. La plus drôle... la plus inventive... à vous de juger !
- Dans tous les cas, donnez **1 point à votre dessin préféré**. Vous ne pouvez pas voter pour votre propre dessin.

Notez les points sur la page prévue à cet effet en début de carnet.

## FIN DE 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.