

ENTRE LES LIGNES

UN JEU DE WOLFGANG WARSCH

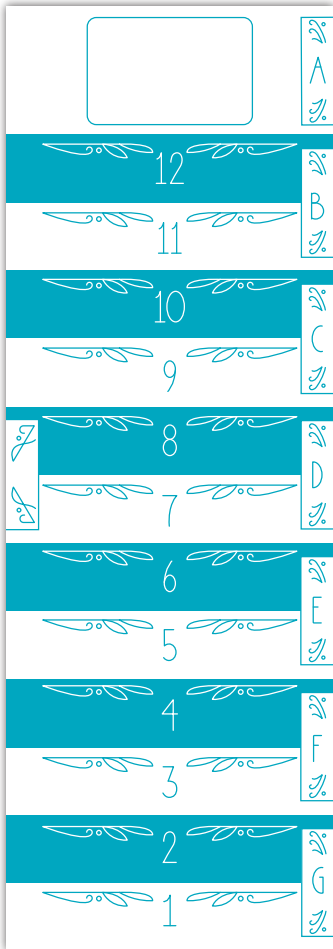


PRINCIPE DU JEU

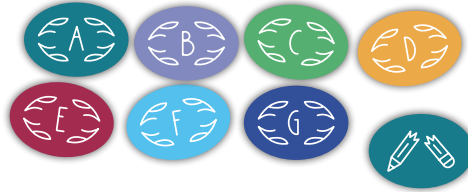
A chaque tour de jeu, vous devez évoquer un mot secret au travers d'un dessin. Rassurez-vous, inutile de savoir dessiner : faites seulement preuve d'astuce ! Le joueur actif et un autre joueur se voient attribuer le même mot. Saurez-vous lire entre les lignes et découvrir qui sont les deux complices ?

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



56 jetons *Vote* (répartis en 8 couleurs)



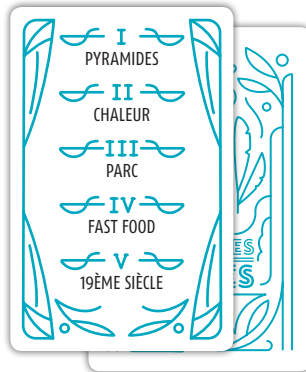
8 crayons



8 jetons *Points*
(1 par joueur)



115 cartes *Mots*



8 pions



5 cartes *Chiffre*



8 supports



1 bloc de feuilles



MISE EN PLACE

- Avant la première partie, insérez les pions dans les supports en plastique.
- Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les cartes *Mots* et posez-les, face cachée, en un paquet à proximité du plateau.
- Choisissez une carte *Chiffre*. Placez cette carte à l'emplacement prévu, en haut du plateau de jeu. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la carte *Chiffre* marquée **I**.

Remarque : Les mots correspondant au chiffre **V** sont plus difficiles à jouer. Exercez-vous avec les autres mots avant de vous y frotter.

- Munissez-vous de quelques feuilles de papier, d'un crayon et de votre pion préféré.
- Prenez autant de jetons *Vote* de votre couleur que le nombre de joueurs diminué de 1. Par exemple, pour une partie à 4 joueurs, prenez 3 jetons *Vote* – A, B & C. Pour chaque joueur supplémentaire, prenez un jeton de plus en suivant l'ordre alphabétique.

Enola, Maeyva, Félix, Séverine, Camille et Pauline jouent à Entre les lignes. Pour six joueurs, les jetons A à E sont donc utilisés.

- Les jetons *Points* de chaque couleur utilisée pour cette partie sont posés à proximité.
- Rangez les éléments non utilisés dans la boîte. Choisissez un premier joueur : nous l'appellerons le **joueur actif**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'**Entre les lignes** dure un certain nombre de tours. À chaque tour, une personne différente sera le *joueur actif*. Selon le nombre de participants, chacun sera *joueur actif* une ou deux fois.

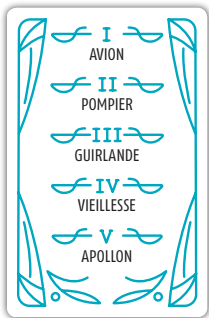
- Dans une partie à 4 joueurs, jouez 8 tours.
- Dans une partie à 5 joueurs, jouez 10 tours.
- Dans une partie à 6 joueurs, jouez 6 tours.
- Dans une partie à 7 joueurs, jouez 7 tours.
- Dans une partie à 8 joueurs, jouez 8 tours.

Un tour se déroule en trois phases :

1. PHASE DE DESSIN

Lors de la mise en place, vous avez choisi une carte *Chiffre*. Durant toute la partie, vous ne jouerez qu'avec les mots correspondant à ce chiffre. La carte *Chiffre* choisie restera en haut du plateau, en guise de rappel.

Lorsque vous êtes le *joueur actif*, piochez une carte *Mots*, lisez le mot correspondant au chiffre choisi et mémorisez-le. Piochez ensuite, sans les regarder, autant de cartes *Mots* que le nombre de joueurs diminué de 2. Ajoutez ces cartes à la première que vous avez piochée, mélangez-les toutes minutieusement puis distribuez-en une à chacun des autres joueurs. Un des joueurs (vous ignorez qui) a donc reçu la même carte que vous. Nous l'appellerons votre **complice**.



*Félix est le joueur actif pour ce tour. Il lit le mot correspondant au chiffre **I** et mémorise AVION. Il s'agit d'une partie à 6 joueurs, il pioche donc 4 cartes Mots supplémentaires, les ajoute à sa carte et mélange le tout sans regarder. Il distribue ensuite une carte à chacun des 5 autres joueurs.*

Après que chacun a reçu une carte *Mots*, tous les joueurs (y compris le *joueur actif*) dessinent une **représentation/allusion** au mot reçu. Il est **interdit** d'utiliser des nombres ou des lettres dans ces dessins.



Ce n'est pas une allusion : le mot lui-même est dessiné.



Allusion risquée : lien fort avec le mot.



Bonne allusion : lien peu évident.



Allusion difficile : subtile, mais peut-être pas assez spécifique.

Remarque : Idéalement, seul votre complice doit comprendre votre allusion.

Lorsque tous les joueurs ont fini de dessiner, le *joueur actif* place son dessin à la gauche du plateau. Ensuite, les dessins des autres joueurs sont disposés à droite du plateau (selon le même sens de lecture). Commencez par l'emplacement le plus haut, marqué d'un A, puis continuez vers le bas.

2. PHASE DE DÉDUCTION

Posez vos jetons *Vote* faces cachées devant vous (face « crayon cassé » visible). Observez les dessins à la droite du plateau, et comparez-les avec celui du *joueur actif*. Tâchez de deviner quel dessin fait allusion au **même mot** que celui évoqué par le *joueur actif*. Posez au centre de la table, face cachée, le jeton *Vote* portant la lettre correspondant à ce dessin. Le *joueur actif* ignore qui est son complice, aussi joue-t-il un jeton *Vote*, lui aussi.

Lorsque tous les joueurs ont voté, les jetons sont retournés faces visibles. Le *joueur actif* annonce le mot reçu, son complice se manifeste alors et indique son dessin. Chaque jeton *Vote* correspondant à une lettre différente de celle du dessin du complice est erroné. Retournez tous les votes erronés face cachée.

3. PHASE DE DÉCOMPTE DES POINTS

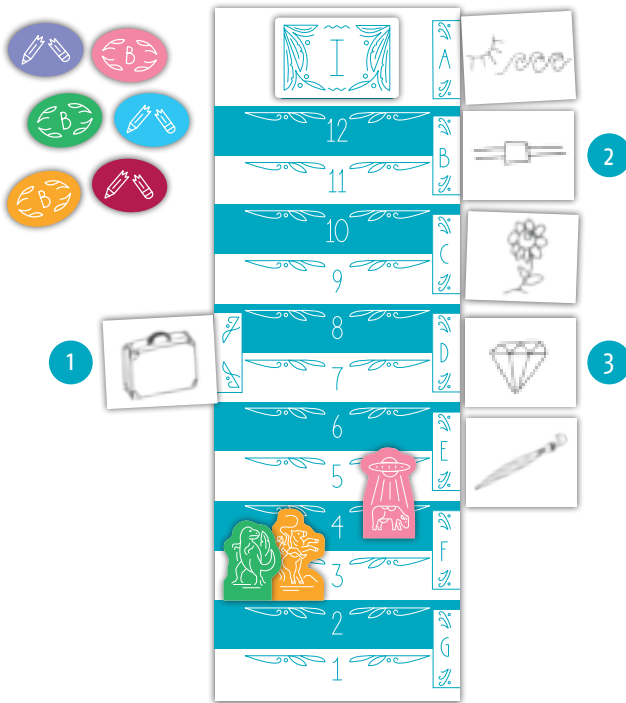
ATTENTION : Pour remporter des points, vous devez avoir deviné qui est le complice !

o Si vous êtes le *joueur actif* ou son complice : vous ne remportez de points que si vous avez **tous les deux correctement deviné**. Vous gagnez alors 1 point par vote erroné.

Remarque : Si seulement le *joueur actif* ou son complice a correctement deviné, aucun d'eux ne remporte de points.

o Si vous n'êtes ni le *joueur actif* ni son complice : vous gagnez 1 point par vote erroné + 1 point additionnel.

ENTRE LES LIGNES



À gauche : Félix (1), Maeyva (2) et Enola (3) ont correctement deviné. Maeyva était la complice de Félix. Félix et Maeyva gagnent 3 points chacun (1 point par vote erroné). Enola, qui avait reçu un autre mot et a néanmoins correctement deviné, remporte 4 points (3 points (1 point par vote erroné) + 1 point additionnel).

Plus tard : Au tour suivant, seules Camille et Pauline devinent correctement. Pauline était la joueuse active mais Séverine, sa complice, a réalisé un vote erroné. Pauline et Séverine ne remportent donc malheureusement aucun point. Camille remporte 5 points (4 votes erronés + 1 point additionnel).

Donc, si tous les joueurs devinent correctement, le *joueur actif* et son complice ne remportent aucun point (0 vote erroné). Tous les autres joueurs remportent 1 point (0 point pour les votes erronés + 1 point additionnel).

Et donc, si le *joueur actif* et/ou son complice ainsi que tous les autres joueurs réalisent un vote erroné, personne ne remporte le moindre point.

Remarque : Indiquez vos points en faisant avancer votre pion sur le plateau. Si vous avez plus de 12 ou plus de 24 points, prenez votre jeton Points et posez-le devant vous, du côté adéquat. Recommencez ensuite à monter sur la piste de score à partir du bas du plateau.

NOUVEAU TOUR

Lorsque la phase de décompte des points est terminée, le rôle de *joueur actif* passe au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau tour commence. Continuez de cette manière jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE PARTIE

La partie se termine après un nombre de tours donné. Le joueur ayant remporté le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



© 2019 Act in Games, Reloaded from Subtext, a game by Spielwiese
168 rue Emile Feron - 1060 Bruxelles, BE
www.act-in-games.com

Distribué par Blackrock Games
10 rue des Pâles - FR 63540 Romagnat
www.blackrockgames.fr

Auteur : Wolfgang Warsch
Illustrateur : Muti -Folio Art
Graphisme : atelier198
Chefs de projet : Julian Steindorfer,
Roman Rybiczka
Traduction : Matthieu Clamot
Adaptation graphique : Cédric Michiels

FRZ - 22049999