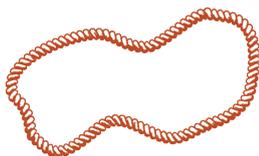


# Règles du jeu

## KNITWIT

Un jeu de mots et de tricots pour 2 à 8 joueurs  
à partir de 8 ans, 15 minutes.

8 boucles



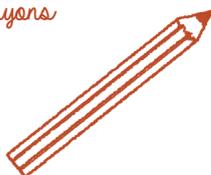
114 étiquettes de mots et  
1 étiquette « Mélangez »



8 pinces à linge



8 crayons



4 boutons bonus  
différents



8 bobines numérotées



1 bloc de feuilles de réponses et cette règle

## ASSEMBLAGE DES BOUCLES ET DES PINCES À LINGE

Avant votre première partie, assemblez les boucles et les pinces à linge tel qu'illustré sur le volet intérieur de la boîte.

## MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend :
  - une feuille de réponses et un crayon,
  - un nombre de boucles et de bobines selon le tableau ci-contre. Ne tenez pas compte des numéros sur les bobines pour l'instant.
- Selon le tableau ci-contre, prenez les boutons bonus correspondants au nombre de joueurs. Empilez les boutons en ordre croissant selon le nombre de trous et placez cette pile au centre de la table.
- Remplacez dans la boîte le matériel non utilisé.
- Écrivez votre nom sur votre feuille et barrez les numéros des bobines non utilisées.
- Le joueur dont la bobine a le numéro le plus bas devient le premier joueur et commence la partie.

JOUEURS	BOUCLES & BOBINES
2	3
3 - 4	2
5 - 8	1

JOUEURS	BOUTONS
2	2
3	2, 1
4	3, 2, 1
5 - 8	4, 3, 2, 1

# KNITWIT

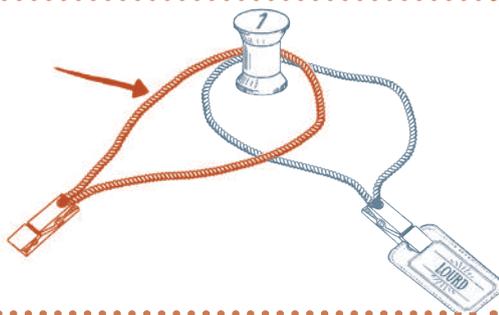
## APERÇU ET BUT

Chaque partie est séparée en 3 étapes : **Tricot**, **Réponse** et **Décompte**.

Durant l'étape **Tricot**, vous placez des boucles, des étiquettes de mot et des bobines afin de créer un patron. Durant l'étape **Réponse**, vous trouvez une réponse pour chacune des bobines dans le patron. Vous pouvez prendre un bouton bonus si vous terminez rapidement. Lorsque tous les boutons ont été pris, vos réponses vous rapportent des points lors du **Décompte**. Le joueur qui a obtenu le plus haut score remporte la partie!

## TRICOT

Chaque joueur effectue son tour en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. De fil en aiguille, vous créez ainsi un patron. À votre tour :



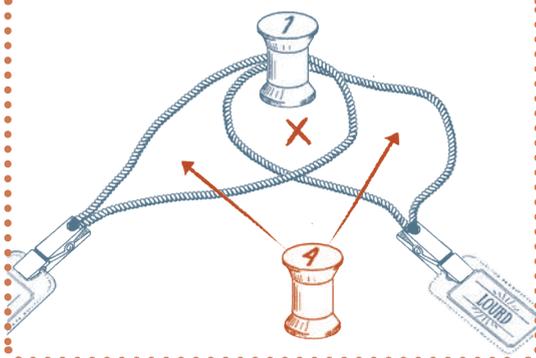
### 1. PLACEZ UNE BOUCLE

Placez une de vos boucles sur la table. La boucle doit renfermer exactement 1 bobine et ne peut pas contenir de pinces à linge déjà présentes sur la table.

*Note : Votre première boucle ne pourra pas renfermer de bobine puisque vous n'en aurez toujours pas placée.*

### 2. PLACEZ UN MOT

Ensuite, piochez au hasard une étiquette de mot du devant de la boîte et accrochez-la à la pince attachée à la boucle que vous venez de placer. Ce mot est dorénavant associé à cette boucle.



### 3. PLACEZ UNE BOBINE

Placez une bobine à l'intérieur d'une région inoccupée du patron (c.-à-d. dans une boucle). La région choisie n'a pas besoin d'être à l'intérieur de la boucle que vous venez de placer, mais vous **ne pouvez pas** placer une bobine dans une région du patron qui contient déjà une bobine.

C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche et ainsi de suite.

# KNITWIT

## RÉPONSE

Lorsque les joueurs ne peuvent plus ajouter de bobines, le patron est complet et le premier joueur donne alors le signal : « Allons-y ! »

Pour chaque bobine, essayez d'écrire une réponse sur votre feuille. Une bonne réponse est un mot, un nom ou un groupe de mots qui correspond à l'ensemble des caractéristiques associées à cette bobine. Si un numéro de bobine n'est pas utilisé dans le patron, laissez cette ligne vide.

**Note :** *Ne répétez pas les caractéristiques dans vos réponses. Par exemple, pour les caractéristiques jaune et organique, « marguerite » est une bonne réponse, mais « Fleur jaune » ne l'est pas.*

**Note :** *Vous ne pouvez pas écrire la même réponse plusieurs fois sur votre feuille.*

Lorsque vous avez trouvé une réponse pour chacune des bobines, ou lorsque vous ne pensez plus pouvoir trouver de bonnes réponses, prenez le bouton du dessus de la pile. Dès que vous avez pris un bouton bonus, déposez votre crayon, vous ne pouvez plus répondre sur votre feuille.

Lorsque la pile de boutons est vide, tous les joueurs doivent cesser de répondre. Il est maintenant temps de faire le décompte des points.

## DÉCOMPTE

Pour chacune des bobines, dites à tour de rôle la réponse écrite sur votre feuille.

Lors du décompte de chaque bobine, les règles suivantes s'appliquent :

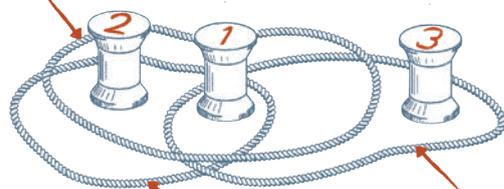
- Chaque réponse vaut autant de points que le nombre de boucles qui l'entoure.
- Si au moins deux joueurs ont la même réponse pour la même bobine, ces joueurs doivent barrer leur réponse. Une réponse doit être unique afin de valoir des points.
- Si vous avez pris un bouton bonus, écrivez également ces points (le nombre de trous) dans la section prévue à cet effet.

## CONSEIL !

Il n'est pas toujours facile de trouver une réponse pour chacune des bobines ! Si vous ne parvenez pas à trouver un mot qui correspond à toutes les caractéristiques d'une bobine donnée, ne perdez pas votre temps et passez à la bobine suivante.

## EXEMPLES

BRUN



CHAUD

PLUS PETIT  
QU'UN PAIN

*Bobine 1 : Croissant ou Saucisse grillée. (3 points)*

*Bobine 2 : Ours ou Brownie. (2 points)*

*Bobine 3 : Bille ou Clé de voiture. (1 point)*



# KNITWIT

**Contester une réponse :** Si selon vous, une réponse semble décousue, dites « Knit Wit ! » pour la contester. Le joueur concerné a 10 secondes pour justifier sa réponse. Après quoi, tous les joueurs, incluant le joueur défendant, votent (pouce levé 🍷 ou pouce baissé 🍷) afin d'accorder ou non des points pour la réponse contestée. Si la majorité des joueurs a le pouce levé (ou si le vote est à égalité), alors les points sont accordés.

## VICTOIRE

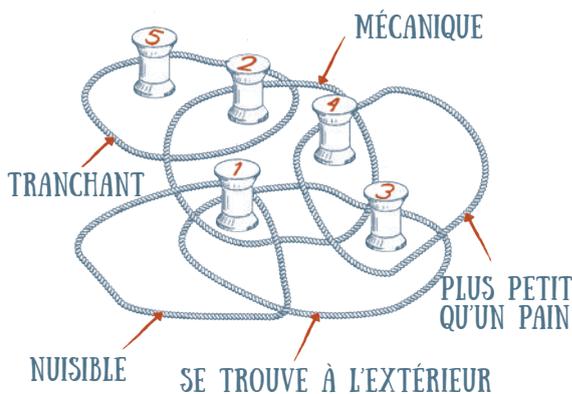
Chaque joueur calcule son score final. Le joueur avec le total le plus élevé est déclaré vainqueur ! Dans le cas d'une égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, utilisez seulement le bouton bonus de valeur 2. Lorsque ce bouton est pris par un joueur, l'autre peut encore écrire une dernière réponse sur sa feuille avant de procéder au décompte.

## RÉPONSES CRÉATIVES

Selon notre expérience durant la conception de ce jeu, il est préférable d'accepter les réponses créatives (cela s'ajoute au plaisir). Par contre, il est suggéré de vous mettre en accord sur ce type de réponse afin de ne pas surprendre les joueurs plus « sérieux » lorsque vous proposerez « Bois de chauffage romain à rabais » pour les caractéristiques inflammable, historique et bon marché.



- Bobine 1 : Robots envahisseurs
- Bobine 2 : Tronçonneuse
- Bobine 3 : Cacahouètes
- Bobine 4 : Uif d'or
- Bobine 5 : Guillotine

## CRÉDITS

**Auteur :** Matt Leacock

**Conception graphique :** Philippe Guérin et Karla Ron

**Rédaction :** Jean-François Gagné

**Traduction :** Anh Tú Tran

**Testeurs :** Ted et Toni Alspach, Dave Arnott, Josh Capell, Jay Cormier, Chris et Kim Farrell, Rich Fulcher, Jennifer Geske, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, Adam Kunsemiller, Anna, Colleen et Donna Leacock, Sen-Foong Lim, Al Leduc, Kieran Mackey, Scott Mackey, Adam Marostica, Anita Murphy, Janna Nelson, Caoilinn, Niamh, Shona et Rory O'Connor, Janice Pang, Lena Pang et Tanya Thompson.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
www.FilosofiaGames.com  
info@FilosofiaGames.com

