

ADEMIMO

Trois mots pour tout dire

VOITURE

RÉVEIL

JOURNAL

CRAVATE

CISEAUX

BROSSE
À DENTS

"Matin", "Parfumé" et "Automatique".
Quel mot essaie-t-on de vous faire deviner ? Parviendrez-vous à le trouver ? Et surtout parviendrez-vous à faire deviner votre mot aux autres joueurs ?

ADEMIMO est un jeu de communication dans lequel vous tentez de faire deviner un mot aux autres joueurs à l'aide d'indices plus ou moins précis... voire très flous...

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

60 pions pyramidaux en plastique

6 plateaux de Vote

6 paravents

1 plateau constitué de 3 pièces

150 cartes Mot

55 cartes Indice

10 jetons Numéra

APERÇU ET BUT DU JEU

Tout au long de la partie, les joueurs doivent faire deviner aux autres joueurs **un mot, parmi les dix visibles**, à l'aide de quelques cartes Indice. Il faudra utiliser vos trois pions à bon escient pour sélectionner au mieux les adjectifs que vous voulez communiquer. Choisissez bien l'ordre dans lequel vous choisissez ces indices, car **les places sont limitées** et quelqu'un vous prendra peut-être la place sous votre nez.

Après avoir placé tous vos pions sur les cartes Indice, **essayez de trouver les mots des autres joueurs**. Vous gagnez ainsi des points pour chaque joueur devinant votre mot et pour chaque mot des autres joueurs que vous trouvez.

Le joueur qui a obtenu le plus de points à la fin de quatre manches est déclaré vainqueur.

ÉLÉMENTS DE JEU

Plateau central

Le plateau central présente différentes zones : une zone de jeu réservée aux cartes Mot ①, une piste de Score permettant de se souvenir des points gagnés par chacun des joueurs pendant la partie ② et un rappel de la mise en place des cartes Indices en fonction du nombre de joueurs ③.



Cartes Mot

À chaque manche, 10 cartes Mot sont présentes sur la zone de jeu du plateau central selon 2 lignes de 5. Chaque joueur se voit attribuer une carte parmi celles-ci qu'il devra faire deviner aux autres joueurs.



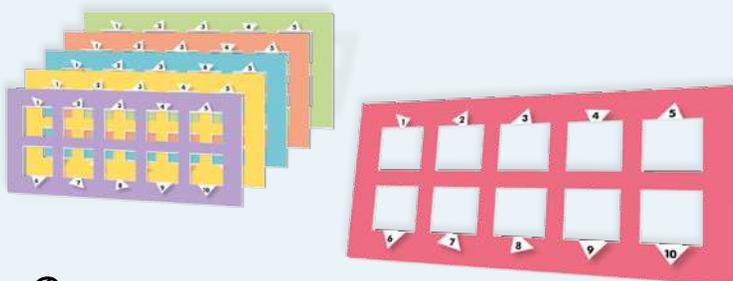
Pions

Chaque joueur possède des pions pyramidaux qui serviront dans les différentes phases du jeu. Les pions existent en 6 couleurs et possèdent 0, 1, 2 ou 3 lignes verticales sur la base.



Plateaux de Vote

Chaque joueur a un plateau de Vote de sa couleur. Celui-ci est composé de 10 emplacements pouvant accueillir les pions pyramidaux et dont les numéros correspondent aux emplacements des cartes Mot sur le plateau central. Ces plateaux de Vote servent lors de la phase de Vote et de la phase de Vérification.



Paravents

Les paravents permettent aux joueurs de placer les pions pyramidaux sur leur plateau de Vote à l'abri des regards, lors de la phase de Vote.



Jetons Numéro

Les jetons Numéro possèdent chacun un numéro, entre 1 et 10. Ils servent à attribuer au hasard et secrètement une carte Mot à chaque joueur, au début de chaque manche.



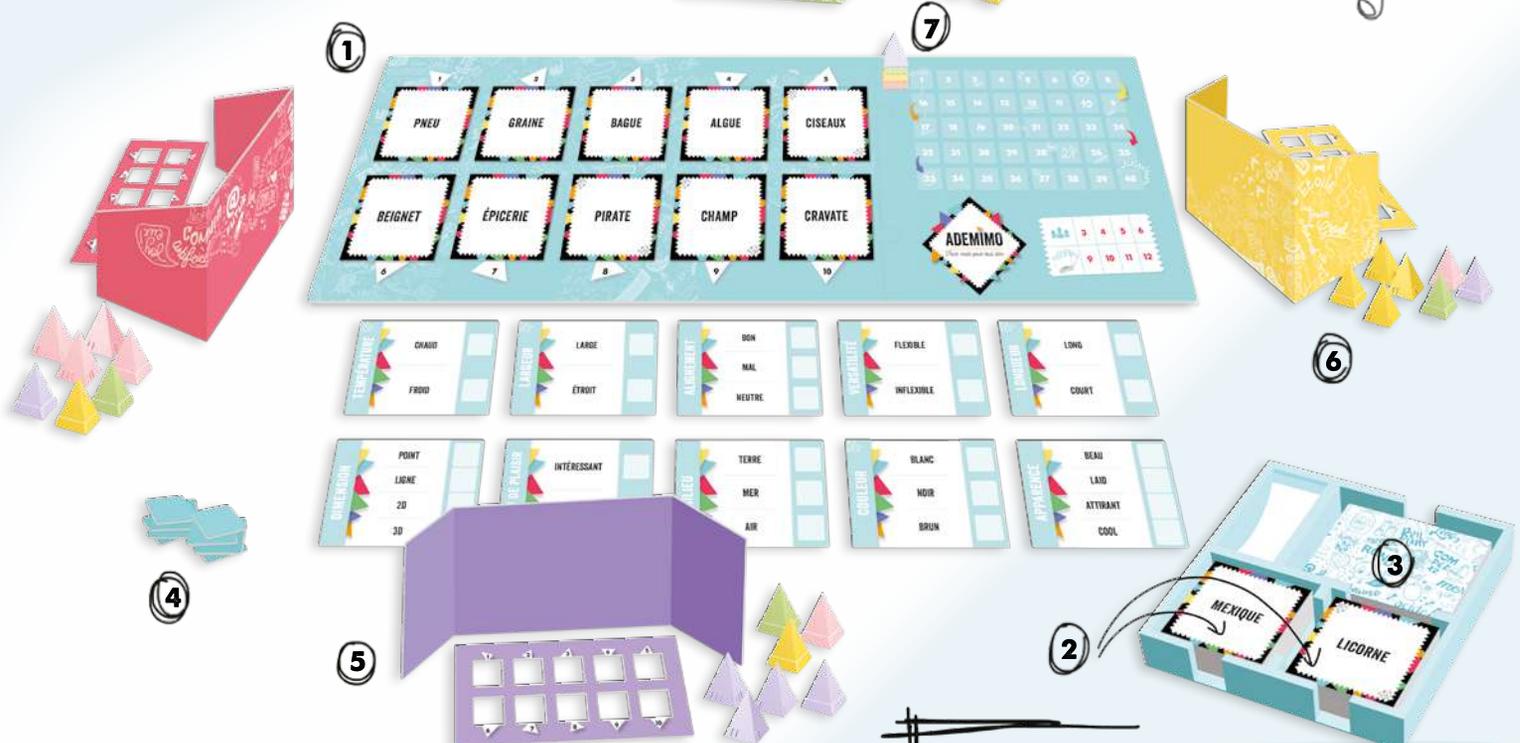
Numéro de la carte Mot à faire deviner



Cartes Indice

Les cartes Indice comportent des adjectifs qualificatifs ou des noms qui permettent aux joueurs de décrire le mot qui leur a été attribué. Une carte Indice peut contenir 2, 3 ou parfois 4 adjectifs, et, à côté de chacun de ceux-ci, se trouve un emplacement destiné à accueillir les pions des joueurs.

MISE EN PLACE



- ① Assemblez les trois parties du plateau central comme indiqué par l'illustration ci-dessus.
- ② Mélangez les cartes Mot et replacez-les dans le support en plastique, que vous positionnez à proximité du plateau central.
- ③ Mélangez les cartes Indice et replacez-les dans le support en plastique.
- ④ Mélangez les jetons Numéro et placez-les, face cachée, à côté du plateau.
- ⑤ Choisissez chacun une couleur et prenez le paravent ainsi que le plateau de Vote de la couleur correspondante.
- ⑥ Donnez à chaque joueur cinq pions de sa couleur ainsi qu'un pion de chaque couleur utilisée par les autres joueurs. Les pions restants sont remis dans la boîte.

EXEMPLE :

Vous jouez dans une partie à 4 joueurs (un joueur jaune, un violet, un rouge et un vert). Vous prenez le paravent violet ainsi que le plateau violet. Puis, vous placez quatre pions violets ainsi qu'un pion vert, un rouge et un jaune devant vous.

Vous placez ensuite un autre de vos pions violets sur la case 0 de la piste de score.

- ⑦ Chaque joueur place un pion de sa couleur sur la case 0 de la piste de Score.
- ⑧ Le dernier joueur à avoir cherché la définition d'un mot devient le premier joueur.



▶ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **4 manches consécutives**.

▶ DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche est composée de plusieurs phases.

- **Mise en place d'une manche**
- **Description**
- **Vote**
- **Vérification**

Mise en place d'une manche

Piochez 10 cartes Mot au hasard et placez-les sur les 10 emplacements carrés réservés de la zone de jeu du plateau central.

	3	4	5	6
	9	10	11	12

Piochez un nombre de cartes Indice selon le nombre de joueurs, comme indiqué par le tableau ci-contre. Placez-les à côté du plateau central de façon à ce que tous les joueurs

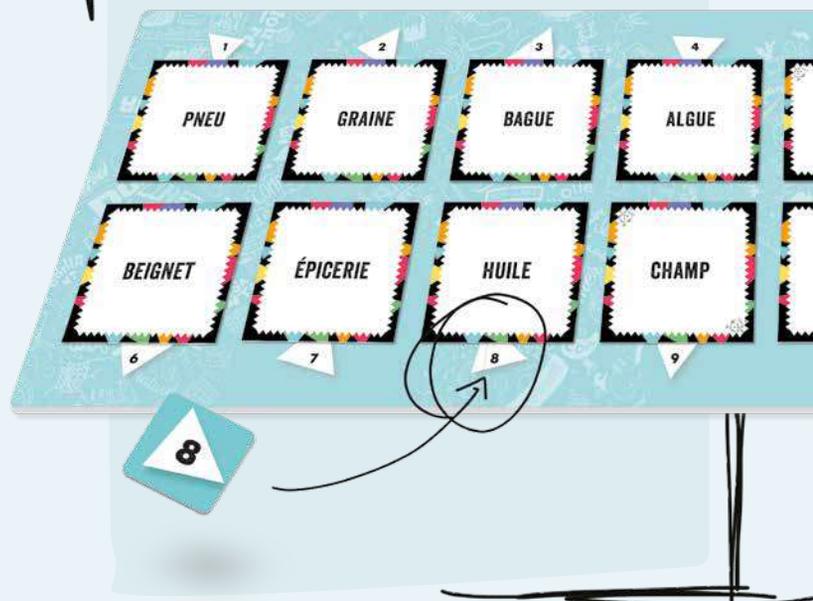
puissent les voir (cf. illustration p. 4 montrant une mise en place à 4 joueurs).

Distribuez au hasard un jeton Numéro à chaque joueur, dont il prend connaissance secrètement. Ce jeton Numéro indique quelle carte Mot du plateau central lui est attribuée.



EXEMPLE :

Vous piochez le jeton ci-dessous. Il indique que le mot que vous devez faire deviner aux autres joueurs est situé à l'emplacement 8 du plateau central. Ce mot est "Huile".



Description

La phase de Description consiste à placer sur les cartes Indice jusqu'à la totalité de vos trois pions pyramidaux pour décrire au mieux le mot que vous devez faire deviner (voir encadré ci-contre). Chacun à votre tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, placez un ou plusieurs pions de votre couleur sur l'un des emplacements d'une carte Indice.

Il existe deux possibilités lorsque vous placez un pion sur une carte Indice :

1♦ La carte Indice est vide : Si la carte Indice est vide, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun pion dessus, vous pouvez placer un et **un seul pion** sur l'emplacement de votre choix.

2♦ La carte Indice n'est pas vide : Si la carte Indice comporte déjà un ou plusieurs pions (et ce, qu'importe le ou les emplacements déjà occupés), vous pouvez choisir un adjectif à la seule condition de jouer **2 pions** sur l'emplacement voulu. Si l'emplacement est déjà occupé, empilez simplement vos 2 pions sur ceux déjà présents.

EXEMPLE :

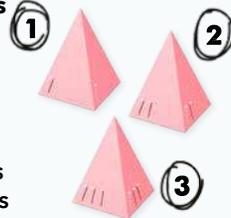
1♦ Le joueur jaune souhaite placer un pion sur l'emplacement correspondant à l'indice **PETIT**. Cette carte Indice est vide. Il peut donc se placer sur cet emplacement avec un seul pion.

2♦ Vous souhaitez placer un pion sur l'emplacement correspondant à l'indice **GRAND**. Cette carte Indice comporte déjà un pion adverse sur l'emplacement de **PETIT**.

Vous devez donc utiliser deux pions de votre couleur pour vous placer sur un des emplacements de cette carte.



Chaque set de pyramides possède **7 pyramides avec une base simple et 3 pyramides avec une base particulière**. Ces dernières présentent **1, 2 ou 3 petites lignes sur chacun de leurs côtés**. Elles se distinguent des autres, car elles servent uniquement lors de la phase de Description.



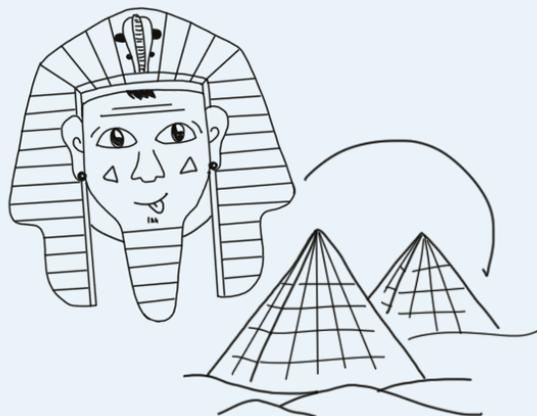
Pensez à les jouer dans l'ordre (1, puis 2, puis 3). De cette manière, les autres joueurs peuvent se souvenir plus facilement de l'ordre dans lequel vous avez sélectionné vos indices.

Si vous **pouvez** placer un pion sur une carte Indice, vous **devez** le jouer, même si l'indice en question ne vous convient pas. Il se peut que vous ne puissiez plus placer de pion, soit parce que vous avez déjà placé vos trois pions, soit parce qu'il ne vous en reste qu'un seul et que toutes les cartes Indice sont occupées. Si vous ne pouvez plus placer de pion, vous devez passer.

Il est interdit de placer un pion sur une carte Indice contenant **déjà** un de vos pions.

Il est interdit de communiquer avec les autres joueurs à propos des mots qui sont sur le plateau central autrement qu'à l'aide des jetons et des cartes Indice.

Cette phase prend fin lorsque tous les joueurs ont placé leurs trois pions ou ont passé.



Vote

Durant cette phase, votre but est de trouver pour chaque joueur le mot qu'il a essayé de vous faire deviner. Tous les joueurs votent **simultanément et secrètement** derrière leur paravent.

Vous devez voter en plaçant chacun de vos pions aux couleurs des adversaires dans un des emplacements de votre plateau de Vote. Chaque emplacement peut accueillir un seul pion au maximum.

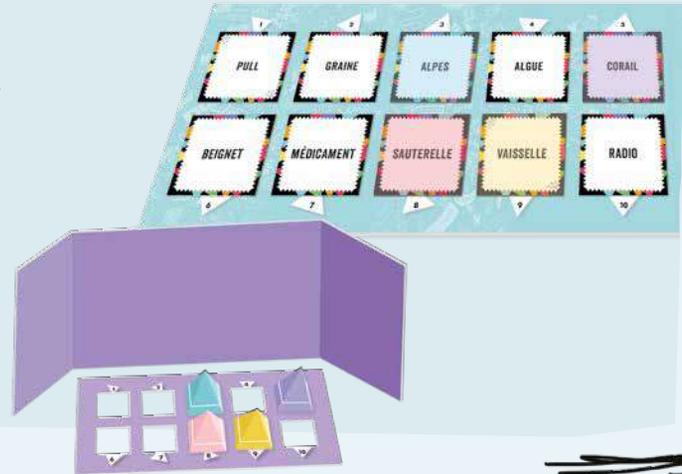
Placer un pion de la couleur d'un adversaire dans un emplacement de votre plateau de Vote indique que vous pensez que cet adversaire a tenté de vous faire deviner la carte Mot correspondant à cet emplacement.

Pour faciliter le décompte des points, placez aussi le pion de votre couleur dans votre plateau de Vote.

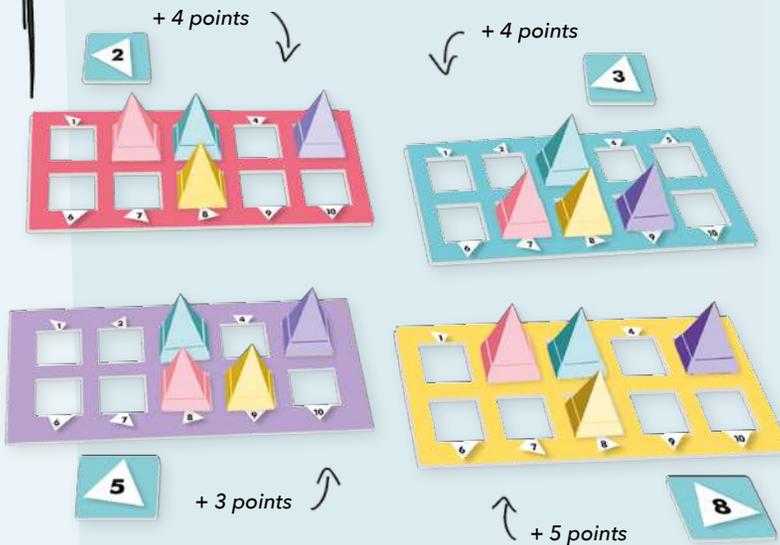
Dès que tous les joueurs ont placé tous leurs pions, passez à la phase de Vérification.

EXEMPLE :

Vous pensez que les autres joueurs ont voulu vous faire deviner les Mots n^{os} 3, 8 et 9.



EXEMPLE :



Vérification

Durant cette phase, vous marquez des points en fonction des votes des joueurs. Tous les joueurs révèlent alors leur plateau de Vote ainsi que leur jeton Numéro aux autres joueurs. Joueur par joueur, vérifiez combien de points de victoire vous remportez :

♦ **Gagnez 1 point de victoire pour chaque adversaire dont vous avez correctement trouvé la carte Mot**, c'est-à-dire que vous avez correctement placé le pion de sa couleur sur votre plateau de Vote.

♦ **Gagnez 1 point de victoire pour chaque joueur qui a correctement trouvé votre carte Mot**, c'est-à-dire que le jeton de votre couleur est correctement placé sur son plateau de Vote.

Pour chaque point de victoire ainsi gagné, avancez votre pion d'une case sur la piste de Score.

Dès que tous les joueurs ont marqué leur points sur la piste de Score, retirez toutes les cartes Mot et Indice du plateau central, et récupérez vos pions devant vous. Commencez alors une nouvelle manche, en reprenant à Mise en place d'une manche. Le premier joueur de la manche suivante est le joueur ayant le moins de points de victoire. Si plusieurs joueurs sont derniers ex aequo, le premier joueur est alors celui d'entre eux qui est le plus proche du premier joueur du tour en cours dans le sens des aiguilles d'une montre.

À la fin de la 4^e manche, passez à la Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la 4^e manche. Le joueur avec le **plus de points de victoire** remporte la partie. S'il y a égalité entre les joueurs en tête, ces derniers se partagent la victoire.



Variante pour les plus jeunes :

Pour permettre aux jeunes joueurs (entre 6 et 8 ans) de jouer plus facilement, suivez ces deux légères modifications de règles :

- ◆ Lors de la mise en place, utilisez uniquement les faces de cartes présentant le symbole . Ce symbole est présent sur 19 cartes Indice, ainsi que sur tous les **versos** des cartes Mot. Il indique que le vocabulaire présent sur ces cartes est accessible aux plus jeunes.



- ◆ Si vous ne souhaitez pas jouer un pion lors de la phase de Description, vous n'y êtes pas obligé. Cependant, si vous passez, vous ne pouvez plus placer de pion durant le restant de cette phase de Description.

