

TADAAAAM!

Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle
et Andrea Meyer

BUT DU JEU

Tadaaam! est un jeu familial dans lequel vous dessinez en équipe un mot sans savoir comment votre partenaire a dessiné!

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs votre oeuvre commune pour gagner des points!

Le joueur qui a le plus de points après 5 tours de jeu a gagné.

MATÉRIEL

- 9 plaquettes à volets pour dessiner ;
- 9 feutres pour surface blanche ;
- 110 cartes de propositions ;
- 9 plaquettes pour écrire vos propres mots ;
- 9 plaquettes pour noter vos points ;
- 1 roulette de contraintes (avec sa flèche tournante) ;
- Cette règle du jeu.

MONTAGE

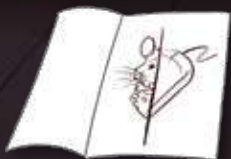
Pour votre première partie, détachez doucement la flèche plastique et son axe et fixez-la sur le carton perforé avec la flèche du coté de la roue et l'axe en dessous. Un clic vous indique que la flèche est bien montée, vous n'aurez plus besoin de la démonter par la suite.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une plaquette de dessin et un feutre. Les joueurs se mettent d'accord sur la difficulté de la partie : les noms en vert pour une partie facile, les noms en orange pour une partie normale, les noms en rouge ou bien les personnages en bleu pour une partie difficile.

DÉROULEMENT

Chaque tour de jeu est divisé en 2 phases de dessin (volet droit puis volet gauche) puis une phase Tadaaam!



PHASE VOLET DROIT

Chaque joueur pioche une carte, choisit un mot correspondant à la difficulté choisie et inscrit le numéro correspondant au mot qu'il souhaite dessiner dans le coin inférieur gauche de sa plaquette.



Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils ferment le côté gauche de leur plaquette et dessinent LA MOITIÉ du mot choisi dans la partie droite de la plaquette. **Tous les joueurs dessinent en même temps.** Dès qu'un joueur a fini son dessin, il ferme le volet droit (il cache ce qu'il a dessiné) et ouvre le volet gauche.

- Si vous jouez avec des enfants, il est conseillé de laisser les joueurs prendre le temps de finir leurs dessins.
- Sinon, dès que tous les joueurs sauf 2 ont fini leurs dessins, les joueurs restants doivent arrêter de dessiner. Les autres crient Stop! et s'assurent qu'ils arrêtent.

RÈGLES DE DESSIN

La moitié : Vous devez dessiner uniquement la moitié du mot! Par exemple, si vous avez choisi une vache, vous ne pouvez dessiner que : la tête et les pattes avant ou bien les pattes arrière et la queue, ou encore tout simplement la moitié d'une vache vue de face.



Si vous dessinez une boucle d'oreille, vous ne pouvez pas dessiner une demi-tête et une boucle d'oreille en entier! La boucle doit être coupée en deux à +/- 50% de sa taille. Dans le cas des personnages, ils doivent être coupés en 2 dans le sens de la hauteur, on ne dessine qu'un oeil, un bras une jambe et la moitié de sa bouche.

Les éléments externes sont autorisés. Vous pouvez dessiner une bouteille de lait en entier à côté de votre moitié de vache. Vous pouvez dessiner une guitare, un cigare,... en plus de votre personnage.

Les flèches sont autorisées. Ils vous est permis de mettre l'accent sur une partie de votre dessin avec des flèches. Attention, le mot ne doit jamais être dessiné dans sa totalité.

Les lettres et chiffres sont INTERDITS.

Il est interdit d'écrire.

PHASE VOLET GAUCHE

Chaque joueur donne à son voisin de gauche sa plaquette avec le volet gauche (vierge) ouvert ainsi que sa carte de propositions. Les joueurs identifient via le numéro inscrit et la carte de propositions, ce qu'ils doivent dessiner maintenant.



Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils peuvent commencer à dessiner dans le volet gauche **LA MOITIÉ** du mot choisi par leur voisin.

Dès que tous les joueurs sauf 2 ont fini leurs dessins ou que tous les joueurs ont fini (selon la règle utilisée), on passe à la phase Tadaaam !

PHASE TADAAAAM !

Chacun (un par un) va dévoiler aux autres joueurs l'oeuvre commune qu'il a réalisé avec son voisin. Pour cela, il tourne la plaquette face aux autres joueurs et ouvre les deux volets en même temps en s'écriant « TADAAAAM ! ».



Les joueurs qui n'ont pas participé à ce dessin peuvent à la criée faire **UNE** proposition.

Si un joueur trouve la bonne réponse, il marque 2 points. Les deux dessinateurs gagnent 1 point chacun.

ATTENTION : chaque joueur ne peut faire qu'UNE SEULE proposition.

Si un des dessinateurs donne la réponse par erreur (si si, cela arrive !), il reçoit un blâme et tous les autres joueurs gagnent un point.

Si personne ne trouve, les dessinateurs énoncent la réponse et « tentent » d'expliquer leur oeuvre.

Ensuite, on passe au dessin suivant.

Lorsque tous les dessins ont été présentés, on efface les plaquettes et l'on commence une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin après 5 tours. Le ou les joueurs avec le meilleur score remporte(nt) la partie.

LA ROULETTE DE CONTRAINTES

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez rendre celui-ci encore plus drôle et délirant en utilisant la roulette. Au début de chaque tour, elle vous donnera une contrainte que tous les joueurs devront respecter pour dessiner.



Main opposée : les droitiers dessinent avec leur main gauche et inversement pour les gauchers.



En aveugle : on dessine sous la table sans voir sa plaquette.



Dessin inversé : On dessine son dessin à l'envers (la tête vers le bas dans le cas d'un personnage). On garde le sens inversé pour la phase Tadaaam ! bien entendu !



Creux du coude : On dessine avec le feutre placé dans le creux de son coude.



Sans le pouce : On dessine sans utiliser son pouce avec le feutre dans son poing ou bien entre les paumes de ses mains.



Oreille sur la table : On doit dessiner avec la tête posée sur la table.



VARIANTE MOT LIBRE

Il y a 9 petites plaquettes vierges, dès que vous avez l'habitude de jouer, vous pouvez choisir à chaque tour ce que vous dessinerez. Donnez la plaquette plutôt que la carte de propositions à votre voisin.

VARIANTE SOMBRERO

Il est autorisé de donner des blâmes lorsque les joueurs font des dessins trop étranges, des mots libres trop complexes (ou trop simples) voire des bêtises durant la partie. Ces blâmes sont bien entendu soumis au vote des autres joueurs. Cela doit rester fun et dans l'esprit du jeu !

PRÉCAUTION JEUNES ENFANTS

Si vous jouez avec des enfants, assurez-vous qu'ils comprennent le mot choisi. Vous pouvez aussi décider qu'ils voient la partie dessinée par leur partenaire.

PRÉCAUTION DE RANGEMENT

Ne laissez aucun dessin sur les plaquettes lorsque vous rangez le jeu. Vous pourriez avoir des difficultés pour les effacer lors de votre prochaine partie.

Tadaaam ! est un jeu Repos Production

Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu : Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle et Andrea Meyer

Adaptation : "Les Belges à Sombros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrations : Fabrice Bovy

Les Belges à Sombros remercient Philou aka Philippe Plomteux, Nicolas Doguet, Murielle Lemmens et Fabrice Bovy.

© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.