

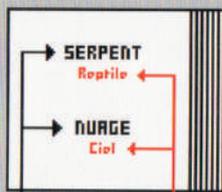
MATÉRIEL

9 écrans



- 180 pixels noirs
- 9 pixels rouges
- 9 flèches rouges
- 36 cubes "victoire"
- 1 sablier (30 sec.)

230 cartes



Matr à dessiner
Indice (roulement si personne n'a deviné)

REGLES

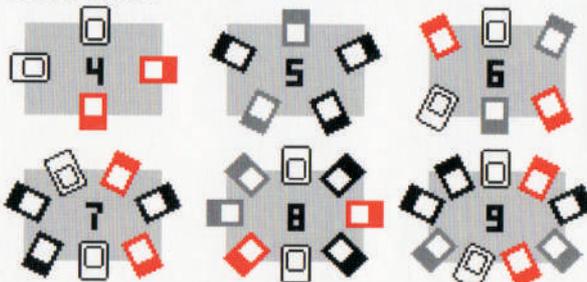


BUT DU JEU

- ◊ Dessiner vos mots en utilisant moins de pixels que vos concurrents.
- ◊ Trouver avant tout le monde les mots dessinés par vos adversaires.

MISE EN PLACE

- 1 Les cubes de victoire et le sablier sont posés au centre de la table.
- 2 On constitue une pioche de 8 cartes que l'on pose également au centre de la table, face cachée. Attention: à 6 ou 7 joueurs, on ajoute une 9^e carte.
- 3 Selon le nombre de joueurs, on distribue les écrans ainsi:

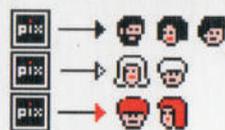
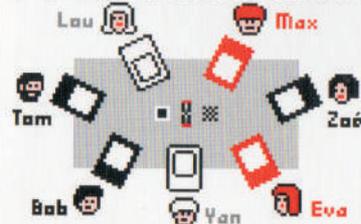


- 4 Chaque joueur reçoit 20 pixels noirs, 1 pixel rouge et une flèche rouge qu'il "colle" sur son écran.

Vous voilà prêts à démarrer!

Tournez la boîte et observez le déroulement d'une partie à 7 joueurs...

La couleur des écrans détermine les groupes pour la 1^{ère} manche.



Chaque groupe reçoit une carte qui indique les deux mots qu'il faudra dessiner lors de cette manche.

Tous les membres de chaque groupe prennent connaissance en secret du premier mot.



Prêts? "Pix!", et c'est parti, on dessine chacun pour soi, sans montrer son écran aux autres.

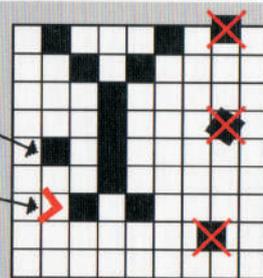


Et comment dessine-t-on?

Les pixels doivent être posés exactement dans les cases du quadrillage.

Seule la flèche se place librement. Elle peut servir à pointer un détail du dessin.

Il est interdit de dessiner des lettres ou des chiffres.



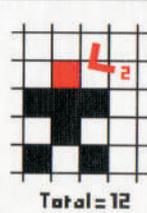
Le premier qui finit son dessin crie "Pix!", il pose son écran face cachée et retourne le sablier. Il reste alors 30 secondes aux autres pour finir leur dessin.



À la fin du sablier, Tam crie à nouveau "Pix!" et tout le monde doit immédiatement poser son écran sur la table, également face cachée.



On désigne un premier groupe au hasard. Chacun des membres compte les pixels qu'il a utilisés.



Un pixel noir compte pour 1, la flèche pour 2 et le pixel rouge pour 4.



Dans le groupe rouge, Max a obtenu le plus petit total: il retourne le sablier et montre son dessin, sans rien dire, ni faire de mimique.



Eva surveille le sablier. Les autres font des propositions. Zaé est la première à dire la bonne réponse.



Zaé et Max gagnent chacun 1 cube de victoire. Puis c'est au groupe suivant.



Dans le groupe noir, Tam va commencer à montrer, car il a utilisé le mains de pixels.



Mair à la fin du sablier, personne n'a trouvé. C'est donc au 2^e dessinateur de montrer son écran.

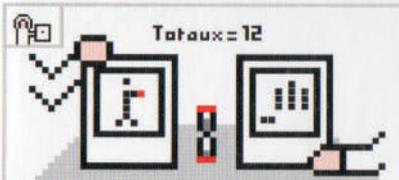


Zaé a un total de 7, celui de Bob est de 10.

Zaé montre dans son dessin, après avoir retourné le sablier. Tam continue de montrer son dessin. (Bob ne montrera le sien que si Zaé échoue à son tour.)



Lau trouve la réponse dans le temps imparti. Elle gagne 1 cube, Zaé aussi, mais par Tam ni Bob.



C'est au tour du groupe blanc. Lau et Yan sont à égalité de pixels! Ils montrent dans un même temps, le temps d'un seul sablier. (Ils gagneront chacun 1 cube si quelqu'un trouve.)

Mair personne ne trouve... Alors Lau et Yan donnent l'indice.

Max trouve immédiatement la réponse. Il gagne 1 cube, mais par les dessinateurs.



Si personne n'avait trouvé après la lecture de l'indice, aucun cube n'aurait été gagné.

Tous les groupes ont montré leurs dessins?

Alors on passe à la revanche avec le 2^e mat de chaque carte...

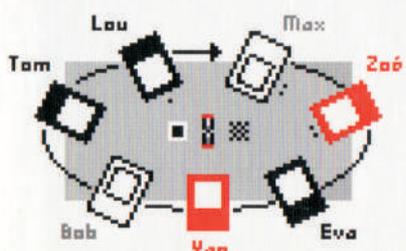


Un procédé de la même manière que pour le 1^{er} mat.



Après quoi, la manche est terminée. On passe à la suivante.

NOUVELLE MANCHE: chacun passe son écran au joueur de gauche, ce qui crée de nouveaux groupes. Chaque groupe ainsi formé pioche une nouvelle carte, et la partie continue...



Quand toutes les cartes ont été jouées, la partie est finie.

Selon le nombre de joueurs, une partie dure 2, 3 ou 4 manches!

Le joueur ayant accumulé le plus de cubes l'emporte.



FIN

Design: Laurent Ecoffier, Sébastien Pauchon



VOUS SAVEZ
DESSINER?

PARFAIT!

Voici un nouveau challenge:
dessiner avec des pixels!



VOUS NE SAVEZ
PAS DESSINER?

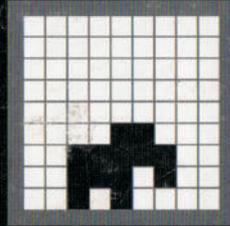
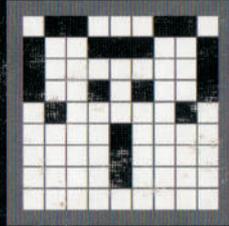
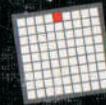
PARFAIT!

Mais voilà enfin à égalité
avec les plus talentueux!



PIX,
l'imagination
sans limite!

Ceci
est une
ampoule!



1

Un mot à dessiner,
un "écran" très
basse résolution
et peu de temps...

2

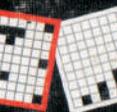
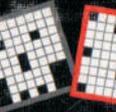
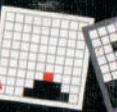
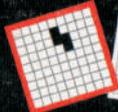
Bravo,
superbe
éléphant!

3

Hélas, votre adversaire
va montrer son dessin en
premier, car son éléphant
est composé de moins de pixels.
Mais, les autres joueurs vont-ils
deviner ce que c'est?

Un volcan!

Un billard!



Tetris!

Un crâne!

Les Dalton!

moins de pixels...
... plus de points!

Matériel: 9 plateaux magnétiques, 180 pixels noirs, 9 pixels rouges, 9 flèches, 36 cubes, 1 sablier, 230 cartes



Attention! Ne convient
pas aux enfants de moins
de 3 ans. Petites pièces.
Informations à conserver.
Imprimé en Allemagne.



Edition: GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Switzerland
www.gameworks.ch

