

#ARTBOX



RÈGLES DU JEU

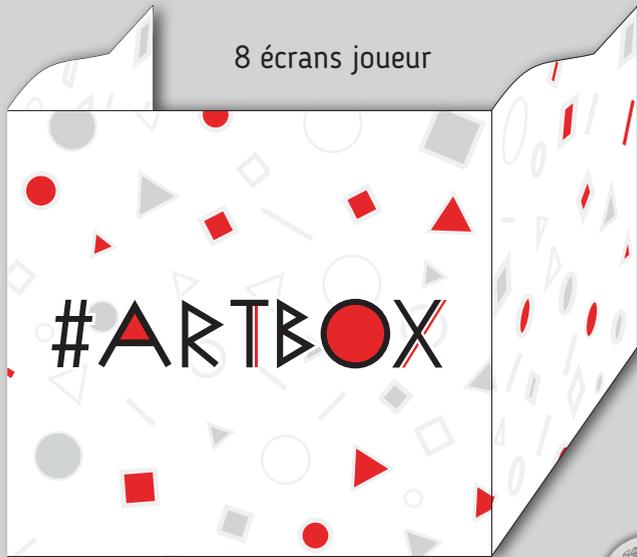
Aperçu du jeu

#ARTBOX est un jeu amusant et original dans lequel chaque joueur se met dans la peau d'un artiste contemporain. Lors de chaque manche, les joueurs concourent pour dessiner des mots en ne se servant que d'un nombre limité de formes prédéfinies. L'esprit de déduction des joueurs est aussi mis à l'épreuve, car ils devront deviner les mots que leurs adversaires ont tenté de représenter.

Le gameplay unique et dynamique fera passer un très bon moment à tous les joueurs à partir de 8 ans et plus.

Contenu de la boîte

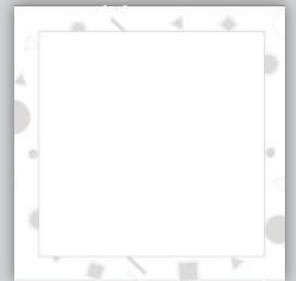
8 écrans joueur



1 sablier



1 carnet pour prendre des notes et dessiner



8 crayons



4 dés avec des symboles de formes



24 jetons Victoire



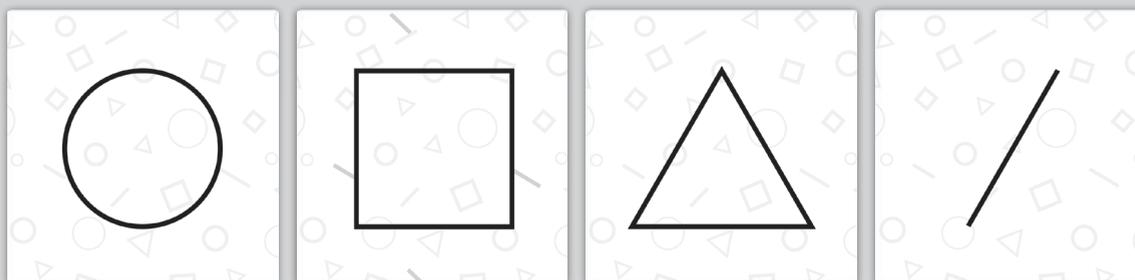
1 plateau à dessins



100 cartes Mot



4 cartes Forme



8 jetons Chiffre



Mise en place du jeu

1. Prenez chacun un crayon, un écran et plusieurs feuilles du carnet.
2. Prenez environ la moitié des cartes Mot et rangez le reste dans la boîte. Formez une pioche avec les cartes sélectionnées.
3. Installez la zone de jeu comme indiqué ci-dessous.
4. Choisissez le maître du jeu.



Sabler

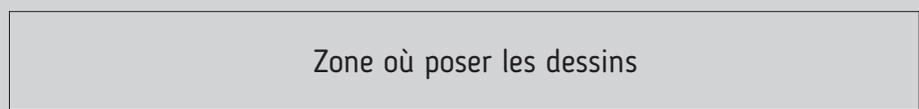
Cartes Mot



Jetons Chiffre

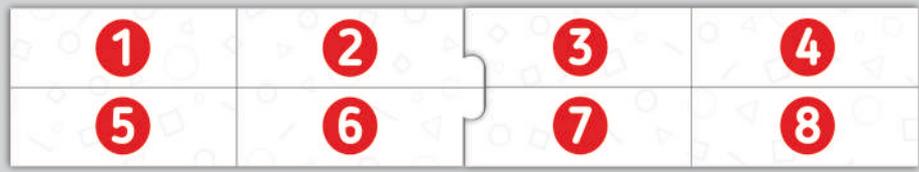


Dés avec des symboles de formes



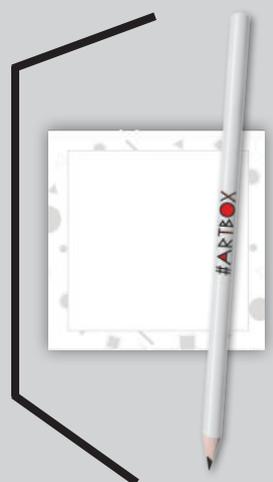
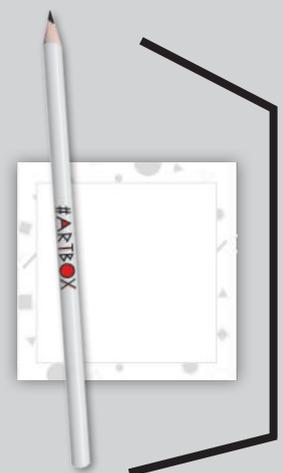
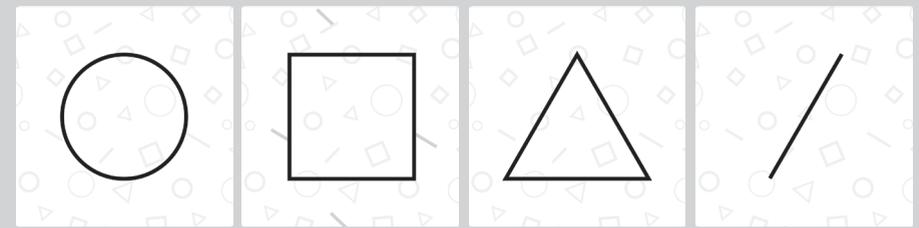
Zone où poser les dessins

Plateau à dessins



Zone où poser les dessins

Cartes Forme



Jetons Victoire



Écran joueur,
feuilles pour prendre
des notes et dessiner
et crayon

Rôle du maître du jeu

Le maître du jeu joue exactement comme les autres joueurs, tout en s'occupant de la mise en place et de la résolution de la manche. À la fin de chaque manche, c'est le joueur suivant dans le sens horaire qui devient le nouveau maître du jeu. Le joueur ayant vu une exposition le plus récemment est le premier maître du jeu. Vous pouvez aussi choisir le joueur qui connaît le mieux le jeu.

Déroulement d'une partie

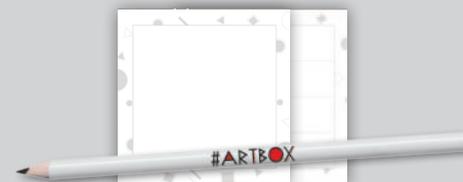
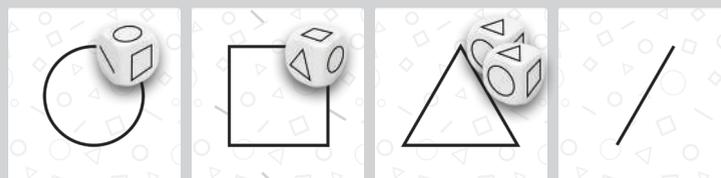
Une partie se déroule sur plusieurs manches, chacune divisée en quatre étapes.

Étape 1 - Définir les conditions de départ

Lors de cette étape, chaque joueur pioche 2 cartes Mot et en choisit un qu'il place derrière son écran. Il défausse ensuite la deuxième carte sous la pioche (face cachée).

Quand chaque joueur a choisi un mot, le maître du jeu lance 4 dés et les place sur les cartes Forme correspondantes.

Les joueurs devront utiliser ces formes pour dessiner le mot qu'ils ont choisi.



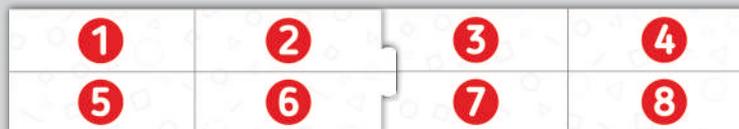
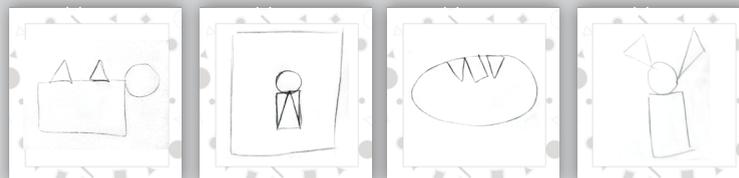
Étape 2 : Créer un chef-d'œuvre

Pendant cette étape, chaque joueur dessine son mot en utilisant uniquement les formes autorisées. Il fait cela caché derrière son écran.

Attention : pour leur dessin, les joueurs doivent utiliser autant d'exemplaires de chaque forme qu'indiqué par les dés.

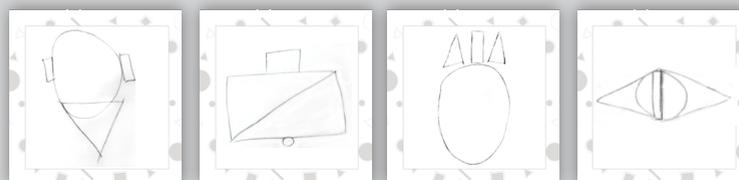
Dès qu'un joueur a fini de dessiner, il déclare que son chef-d'œuvre est achevé en plaçant son crayon devant son écran et prend le jeton #1. Le deuxième joueur à finir son dessin prend le jeton #2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient fini.

Attention : quand un joueur prend un jeton, il ne peut plus modifier son dessin.



Le maître du jeu récupère les cartes Mot des joueurs face cachée et y ajoute plusieurs cartes de la pioche selon le nombre de joueurs :

- 3-4 joueurs : ajoutez 3 cartes.
- 5-6 joueurs : ajoutez 2 cartes.
- 7-8 joueurs : ajoutez 1 carte.



Le maître du jeu mélange les cartes des joueurs et celles qu'il vient de piocher et les place face visible près du plateau à dessins. (Veillez à laisser de la place pour les dessins.)

Le maître du jeu prend ensuite les dessins sans les montrer ni les regarder, les mélange et les place face visible sur la zone indiquée, chacun face à un chiffre du plateau à dessin.

= Étape 3 : Deviner des mots

Pendant cette étape, les dessins et les chiffres qui y sont associés doivent être visibles par tous les joueurs. Toutes les cartes Mot de la manche doivent aussi être visibles par tous les joueurs.

Cachés derrière leur écran, les joueurs associent un mot à chaque dessin et le notent sur une feuille.

(Choisissez le chiffre d'un dessin et écrivez à côté le mot qui y correspond selon vous).

Dès qu'un joueur a fini, il retourne le sablier.

Les autres joueurs ont jusqu'à la fin du sablier pour terminer d'associer les dessins et les mots. Quand tout le sable est écoulé, tous les joueurs doivent poser leur crayon.

1 Chameau +	5 Barbe +
2 Serrure +	6 Valise +
3 Pain +	7 Fourchette +
4 Cactus +	8 Œil +



= Étape 4 : Attribuer les récompenses

Pendant cette étape, le joueur qui a effectué le dessin le plus reconnaissable (celui qui a été attribué au bon mot le plus de fois) et le joueur qui a deviné le plus de mots justes sont récompensés.

En commençant par le dessin #1, le maître du jeu montre chaque dessin et demande : « Qui a dessiné celui-ci ? ». L'auteur du dessin se révèle et indique le mot qu'il a dessiné. Les joueurs regardent s'ils ont deviné juste, puis le maître du jeu compte le nombre de joueurs ayant deviné le bon mot et inscrit ce nombre sur le dessin. On passe ensuite au dessin suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils aient tous été vérifiés. Le maître du jeu donne ensuite un jeton Victoire au joueur dont le dessin a été attribué au bon mot par le plus de joueurs. En cas d'égalité, c'est celui qui a terminé son dessin en premier (avec le plus petit jeton Chiffre) qui remporte le jeton Victoire. Le joueur ayant obtenu le jeton Victoire ne peut pas être élu à la récompense suivante (un joueur ne peut pas gagner 2 jetons Victoire pendant la même manche).

(Pour simplifier l'étape du calcul des points, posez votre jeton Chiffre sur votre dessin quand le maître du jeu a fini de les montrer.) Le joueur qui a deviné le plus de mots justes remporte aussi un jeton Victoire. En cas d'égalité, le joueur dont le dessin a été attribué au bon mot le plus de fois remporte le jeton Victoire. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le plus petit chiffre qui remporte le jeton Victoire.

Attention : si le dessin d'un joueur ne respecte pas les règles, il ne peut pas gagner de jeton Victoire pour le dessin le plus reconnaissable et c'est le joueur suivant qui remporte le jeton. Le joueur peut tout de même tenter de remporter un jeton Victoire en devinant le plus de mots justes, mais il perd toujours en cas d'égalité.

Lorsque les deux jetons Victoire sont attribués, cette manche prend fin.

Chaque joueur compte son nombre de jetons Victoire pour savoir s'il a gagné (voir « Fin de la partie »).

Si aucun des joueurs n'a assez de points :

- Le joueur suivant dans le sens horaire devient le maître du jeu.
- Chaque joueur reprend sa feuille et la retourne pour utiliser l'autre côté.
- La manche suivante commence.



Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a obtenu :

- 5 jetons Victoire pour une partie à 3-4 joueurs.
- 4 jetons Victoire pour une partie à 5-6 joueurs.
- 3 jetons Victoire pour une partie à 7-8 joueurs.

Le joueur avec le plus de jetons Victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur dont le dessin a été attribué au bon mot par le plus de joueurs lors de la dernière manche remporte la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus petit chiffre remporte la partie.

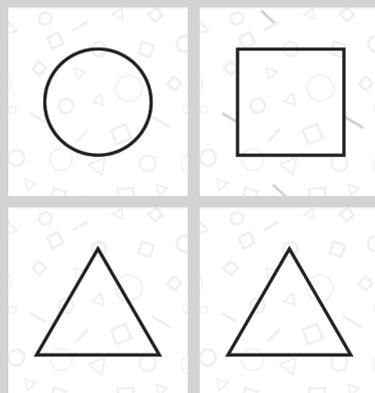
Conditions à respecter pour les dessins

- Le lancé de dé définit le type et le nombre de chaque forme à utiliser par les joueurs pour faire leur dessin cette manche. Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'autres formes. Ils doivent également utiliser autant d'exemplaires de chaque forme qu'indiqué par les dés. Par exemple, si 2 dés sont des triangles, un dessin doit contenir 2 triangles, ni plus, ni moins.
 - Un rectangle compte comme un carré.
 - Une ellipse ou un ovale comptent comme un cercle.
 - Une ligne doit obligatoirement être droite (pas de courbes).
 - Tous les types de triangles sont autorisés.
 - Toutes les formes doivent être reconnaissables et distinctes.

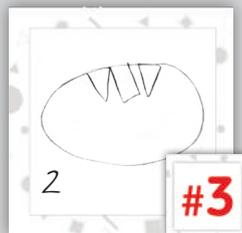
(Par exemple, le côté d'un carré ne peut pas compter comme une ligne ; vous ne pouvez pas dessiner deux fois la même forme en superposant les traits ; vous ne pouvez pas aplatir un triangle jusqu'à ce qu'il devienne une ligne.)

Conseil : Il y a un cadre sur chaque feuille. Il définit la zone de votre dessin. Votre dessin doit, dans la mesure du possible, faire la taille du cadre.

Vous pouvez aussi jouer avec cette variante : le dessin doit toucher au moins trois côtés du cadre. Les formes de votre dessin ne doivent pas se chevaucher complètement avec les côtés du cadre.



Exemple de dessin à la fin d'une manche.



Ce dessin est conforme aux conditions de la manche. 2 joueurs ont correctement deviné quel mot il représentait et un jeton avec le numéro du joueur est posé dessus.

Exemple de proposition d'associations à la fin d'une manche.



Ce joueur a deviné correctement toutes les associations dessin-mot.

Autres variantes

Pour des joueurs expérimentés

Si vous avez déjà fait quelques parties et que vous voulez augmenter la difficulté du jeu, utilisez cette variante :

Les jetons Victoire ont deux côtés, un gris et un rouge.

- Donnez un jeton rouge au joueur dont le dessin est associé au bon mot le plus de fois.
- Donnez un jeton gris au joueur qui a deviné le plus de mots correctement.

Modifiez les conditions de fin de la partie ainsi :

3-6 joueurs : • La partie prend fin quand un joueur a obtenu 2 jetons Victoire gris et 2 jetons Victoire rouges ou qu'il a obtenu 6 jetons Victoire de la même couleur.

7-8 joueurs : • La partie prend fin quand un joueur a obtenu 1 jeton Victoire gris et 1 jeton Victoire rouge ou qu'il a obtenu 4 jetons Victoire de la même couleur.

3 joueurs

Pour une partie à trois joueurs, utilisez les règles habituelles avec les modifications suivantes :

- Chaque joueur choisit 2 mots. Pendant la première étape, chaque joueur pioche 3 cartes Mot et en choisit 2.
- Pour prendre le jeton Chiffre, un joueur doit dessiner les deux mots qu'il a choisis.
- À la fin de la manche, les joueurs additionnent les points de leurs deux dessins.

Règles simplifiées

Si vos enfants ou vos amis trouvent les règles trop compliquées, vous pouvez les simplifier ainsi :

- Simplifiez les conditions à respecter pour les dessins. Il n'est plus obligatoire d'utiliser toutes les formes des dés lancés.
- N'utilisez pas les jetons Chiffre pendant l'étape 2. À la place, retournez le sablier au début de l'étape. Il définit le temps total dont vous disposez pour faire vos dessins.
- Il peut y avoir plus d'un vainqueur par catégorie et il est possible d'obtenir 2 jetons Victoire pendant la même manche.
- Augmentez de 2 le nombre de jetons Victoire nécessaires pour gagner la partie.

Règles rapides

- Chaque joueur pioche 2 cartes Mot, en choisit une secrètement et défausse l'autre sous la pioche.
- Le maître du jeu lance les dés et les place sur les cartes Forme
- Chaque joueur dessine le mot qu'il a choisi à l'aide des Formes des dés.
- Le premier joueur à avoir fini prend le jeton #1, le second prend le jeton #2 et ainsi de suite.
- Le maître du jeu récupère les cartes Mot des joueurs face cachée, y ajoute des cartes de la pioche et les mélange.

Il les place ensuite face visible à côté du plateau à dessins.

- Le maître du jeu prend tous les dessins face cachée, les mélange et les place face visible devant les numéros du plateau.
- Les joueurs tentent de deviner le mot correspondant à chaque dessin et l'inscrivent secrètement sur une feuille.
- Le premier joueur qui termine retourne le sablier. Quand le temps est écoulé, tous les joueurs doivent poser leur crayon.
- Le maître du jeu vérifie les dessins un par un et note dessus le nombre de joueurs à avoir deviné le mot qui y est associé.
- Le joueur avec le dessin dont le mot a été le plus deviné obtient un jeton Victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus petit chiffre qui remporte le jeton Victoire.

Un joueur ne peut pas obtenir 2 jetons Victoire pendant la même manche.

- Le joueur qui a deviné le plus de mots justes obtient le deuxième jeton Victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le dessin a été associé au bon mot le plus de fois qui gagne le point. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus petit chiffre remporte la partie.
- Les joueurs comptent leurs points. Si personne n'a gagné, le joueur suivant dans le sens horaire devient le maître du jeu et une nouvelle manche commence.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes à ajouter	Fin de la partie (Règles de base)	Fin de la partie (Joueurs expérimentés)
3-4		5 	2  + 2 
5-6		4 	ou 6  ou 6 
7-8		3 	1  + 1  ou 4  ou 4 

Crédits.

Créé par : Artem Lis
Chef de projet : Roman Shamolin
Directeur de la création : Denis Plastinin
Concepteur : Svetlana Argat
Traduction Française : Thaïs Aulnette
Relecture : Cédric Basso

Nous remercions tout particulièrement pour leur aide inestimable
à la création de ce projet :
Maksim Anufriev, Valentin et Olga Gordash,
Alexander Bezborodkin, Dmitri Rogov,
Artyom Iriskin, Inessa Lis
et tous ceux qui nous ont aidés,
conseillés et qui ont testé le jeu.
Merci beaucoup !



Matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot

Édité par Matagot
Matagot - 48 rue de la Bienfaisance
75008 Paris - FRANCE
Tous droits réservés.

Réimpression et publication des règles, éléments et illustrations
de ce jeu sans l'autorisation du propriétaire des droits d'auteur sont interdites.

Jet
Games
Studio



© Jet games studio 2019