

# ENTRE LES LIGNES

UN JEU DE WOLFGANG WARSCH

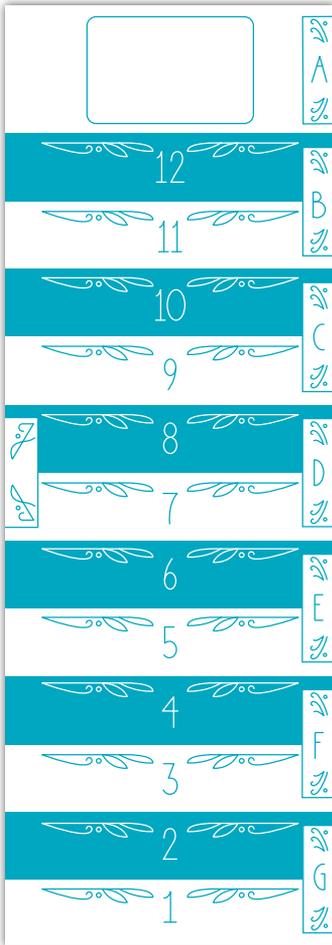


## PRINCIPE DU JEU

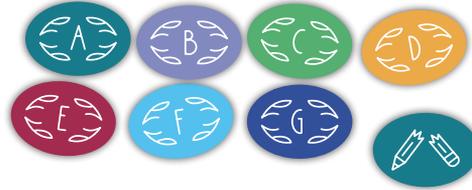
A chaque tour de jeu, vous devez évoquer un mot secret au travers d'un dessin. Rassurez-vous, inutile de savoir dessiner : faites seulement preuve d'astuce ! Le joueur actif et un autre joueur se voient attribuer le même mot. Saurez-vous lire entre les lignes et découvrir qui sont les deux complices ?

## MATÉRIEL

1 plateau de jeu



56 jetons *Vote* (répartis en 8 couleurs)



8 crayons



8 jetons *Points*  
(1 par joueur)



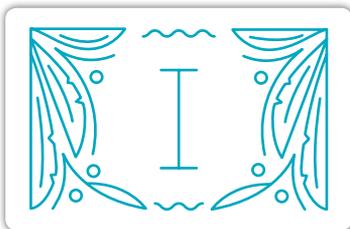
115 cartes *Mots*



8 pions



5 cartes *Chiffre*



8 supports



1 bloc de feuilles



## MISE EN PLACE

- Avant la première partie, insérez les pions dans les supports en plastique.
- Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les cartes *Mots* et posez-les, face cachée, en un paquet à proximité du plateau.
- Choisissez une carte *Chiffre*. Placez cette carte à l'emplacement prévu, en haut du plateau de jeu. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser la carte *Chiffre* marquée **I**.

**Remarque :** Les mots correspondant au chiffre **V** sont plus difficiles à jouer. Exercez-vous avec les autres mots avant de vous y frotter.

- Munissez-vous de quelques feuilles de papier, d'un crayon et de votre pion préféré.
- Prenez autant de jetons *Vote* de votre couleur que le nombre de joueurs diminué de 1. Par exemple, pour une partie à 4 joueurs, prenez 3 jetons *Vote* – A, B & C. Pour chaque joueur supplémentaire, prenez un jeton de plus en suivant l'ordre alphabétique.

*Enola, Maeyva, Félix, Séverine, Camille et Pauline jouent à Entre les lignes. Pour six joueurs, les jetons A à E sont donc utilisés.*

- Les jetons *Points* de chaque couleur utilisée pour cette partie sont posés à proximité.
- Rangez les éléments non utilisés dans la boîte. Choisissez un premier joueur : nous l'appellerons le **joueur actif**.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'**Entre les lignes** dure un certain nombre de tours. À chaque tour, une personne différente sera le *joueur actif*. Selon le nombre de participants, chacun sera *joueur actif* une ou deux fois.

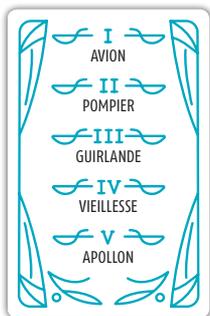
- Dans une partie à 4 joueurs, jouez 8 tours.
- Dans une partie à 5 joueurs, jouez 10 tours.
- Dans une partie à 6 joueurs, jouez 6 tours.
- Dans une partie à 7 joueurs, jouez 7 tours.
- Dans une partie à 8 joueurs, jouez 8 tours.

### Un tour se déroule en trois phases :

#### 1. PHASE DE DESSIN

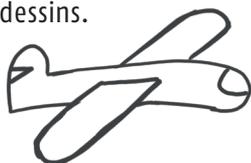
Lors de la mise en place, vous avez choisi une carte *Chiffre*. Durant toute la partie, vous ne jouerez qu'avec les mots correspondant à ce chiffre. La carte *Chiffre* choisie restera en haut du plateau, en guise de rappel.

Lorsque vous êtes le *joueur actif*, piochez une carte *Mots*, lisez le mot correspondant au chiffre choisi et mémorisez-le. Piochez ensuite, sans les regarder, autant de cartes *Mots* que le nombre de joueurs diminué de 2. Ajoutez ces cartes à la première que vous avez piochée, mélangez-les toutes minutieusement puis distribuez-en une à chacun des autres joueurs. Un des joueurs (vous ignorez qui) a donc reçu la même carte que vous. Nous l'appellerons votre **complice**.



*Félix est le joueur actif pour ce tour. Il lit le mot correspondant au chiffre **I** et mémorise AVION. Il s'agit d'une partie à 6 joueurs, il pioche donc 4 cartes Mots supplémentaires, les ajoute à sa carte et mélange le tout sans regarder. Il distribue ensuite une carte à chacun des 5 autres joueurs.*

Après que chacun a reçu une carte *Mots*, tous les joueurs (y compris le *joueur actif*) dessinent une **représentation/allusion** au mot reçu. Il est **interdit** d'utiliser des nombres ou des lettres dans ces dessins.



*Ce n'est pas une allusion : le mot lui-même est dessiné.*



*Allusion risquée : lien fort avec le mot.*



*Bonne allusion : lien peu évident.*



*Allusion difficile : subtile, mais peut-être pas assez spécifique.*

**Remarque :** Idéalement, seul votre complice doit comprendre votre allusion.

Lorsque tous les joueurs ont fini de dessiner, le *joueur actif* place son dessin à la gauche du plateau. Ensuite, les dessins des autres joueurs sont disposés à droite du plateau (selon le même sens de lecture). Commencez par l'emplacement le plus haut, marqué d'un A, puis continuez vers le bas.

## 2. PHASE DE DÉDUCTION

Posez vos jetons *Vote* faces cachées devant vous (face « crayon cassé » visible). Observez les dessins à la droite du plateau, et comparez-les avec celui du *joueur actif*. Tâchez de deviner quel dessin fait allusion au **même mot** que celui évoqué par le *jouer actif*. Posez au centre de la table, face cachée, le jeton *Vote* portant la lettre correspondant à ce dessin. Le *joueur actif* ignore qui est son complice, aussi joue-t-il un jeton *Vote*, lui aussi.

Lorsque tous les joueurs ont voté, les jetons sont retournés faces visibles. Le *joueur actif* annonce le mot reçu, son complice se manifeste alors et indique son dessin. Chaque jeton *Vote* correspondant à une lettre différente de celle du dessin du complice est erroné. Retournez tous les votes erronés face cachée.

## 3. PHASE DE DÉCOMPTE DES POINTS

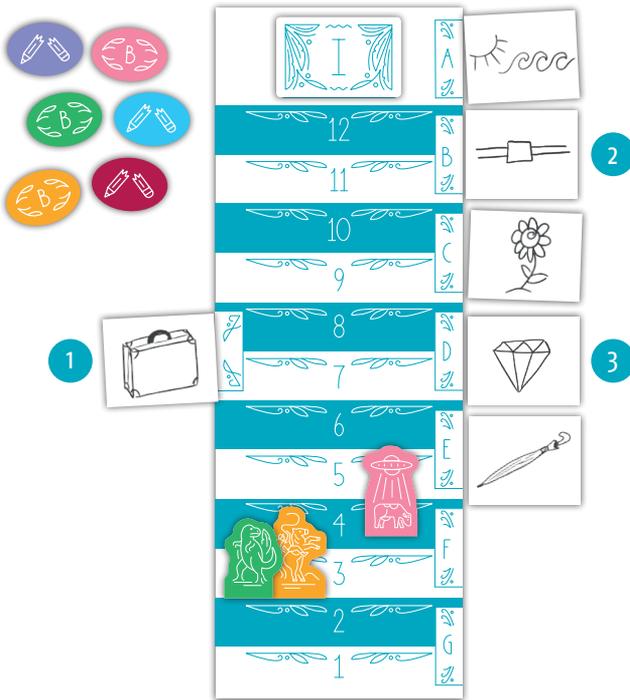
**ATTENTION :** Pour remporter des points, vous devez avoir deviné qui est le complice !

• Si vous êtes le *joueur actif* ou son complice : vous ne remportez de points que si vous avez **tous les deux correctement deviné**. Vous gagnez alors 1 point par vote erroné.

**Remarque :** Si seulement le *joueur actif* ou son complice a correctement deviné, aucun d'eux ne remporte de points.

• Si vous n'êtes ni le *joueur actif* ni son complice : vous gagnez 1 point par vote erroné + 1 point additionnel.

# ENTRE LES LIGNES



**À gauche :** Félix (1), Maeyva (2) et Enola (3) ont correctement deviné. Maeyva était la complice de Félix. Félix et Maeyva gagnent 3 points chacun (1 point par vote erroné). Enola, qui avait reçu un autre mot et a néanmoins correctement deviné, remporte 4 points (3 points (1 point par vote erroné) + 1 point additionnel).

**Plus tard :** Au tour suivant, seules Camille et Pauline devinent correctement. Pauline était la joueuse active mais Séverine, sa complice, a réalisé un vote erroné. Pauline et Séverine ne remportent donc malheureusement aucun point. Camille remporte 5 points (4 votes erronés + 1 point additionnel).

**Donc,** si tous les joueurs devinent correctement, le *joueur actif* et son complice ne remportent aucun point (0 vote erroné). Tous les autres joueurs remportent 1 point (0 point pour les votes erronés + 1 point additionnel).

**Et donc,** si le *joueur actif* et/ou son complice ainsi que tous les autres joueurs réalisent un vote erroné, personne ne remporte le moindre point.

**Remarque :** Indiquez vos points en faisant avancer votre pion sur le plateau. Si vous avez plus de 12 ou plus de 24 points, prenez votre jeton Points et posez-le devant vous, du côté adéquat. Recommencez ensuite à monter sur la piste de score à partir du bas du plateau.

## NOUVEAU TOUR

Lorsque la phase de décompte des points est terminée, le rôle de *joueur actif* passe au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau tour commence. Continuez de cette manière jusqu'à la fin de la partie.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine après un nombre de tours donné. Le joueur ayant remporté le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



© 2019 Act in Games, Reloaded from Subtext, a game by Spielwiese  
168 rue Emile Feron - 1060 Bruxelles, BE  
[www.act-in-games.com](http://www.act-in-games.com)

Distribué par Blackrock Games  
10 rue des Pâles - FR 63540 Romagnat  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

Auteur : Wolfgang Warsch  
Illustrateur : Muti -Folio Art  
Graphisme : atelier198  
Chefs de projet : Julian Steindorfer,  
Roman Rybiczka  
Traduction : Matthieu Clamat  
Adaptation graphique : Cédric Michiels