

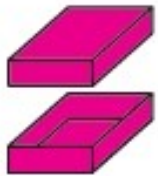
エセ芸術家 ニューヨークへ行く

Un Imposteur à New York

Livret de Règles

Ginko Games

Contenu



Cartes Mot



12 feutres de couleurs



Un marqueur pour tableau blanc



Jetons de points (15 de chaque)



Papier à Dessin



Livret de règles

Il y a 3 rôles dans ce jeu. Le but du jeu est d'être le premier joueur à gagner 5 points. La manière de gagner des points diffère selon le rôle des joueurs.



Le Maître
des
Mots

- Choisit la catégorie et écrit le mot sur la carte mot.
- Ne peut pas participer aux dessins.
- Peut gagner des points si l'imposteur l'emporte.
- C'est important de choisir un mot facile pour aider l'imposteur.



L'Imposteur

- Doit dessiner sans connaître le mot.
- Il peut gagner des points s'il n'est pas découvert.
- Ou s'il est découvert, il doit deviner quel mot il devait dessiner.
- Faire comme si : agissez comme si vous connaissiez le mot à dessiner.



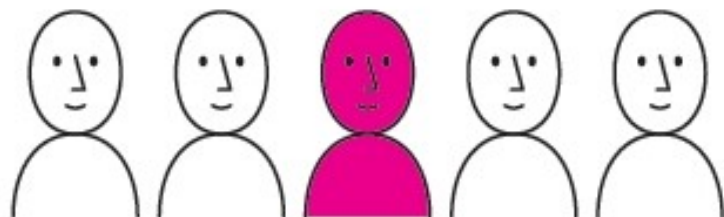
L'Artiste

- Fait une marque par tour sur la même feuille de papier.
- Peut gagner des points en devinant l'identité de l'imposteur.
- Ne pas révéler le mot à l'imposteur.

1

Les joueurs choisissent le maître des mots (MM) pour la première manche

Artiste Artiste MM Artiste Artiste



Les joueurs restants seront les artistes.

Le MM prend un nombre de cartes mot égal au nombre de joueurs.

2

Le MM choisit une catégorie et l'annonce à tous les artistes. Ensuite, au dos des cartes mots, le MM inscrit un « X » sur une carte et sur les cartes restantes il inscrit un mot tiré de la catégorie annoncée.

X

Lion

Lion

Lion



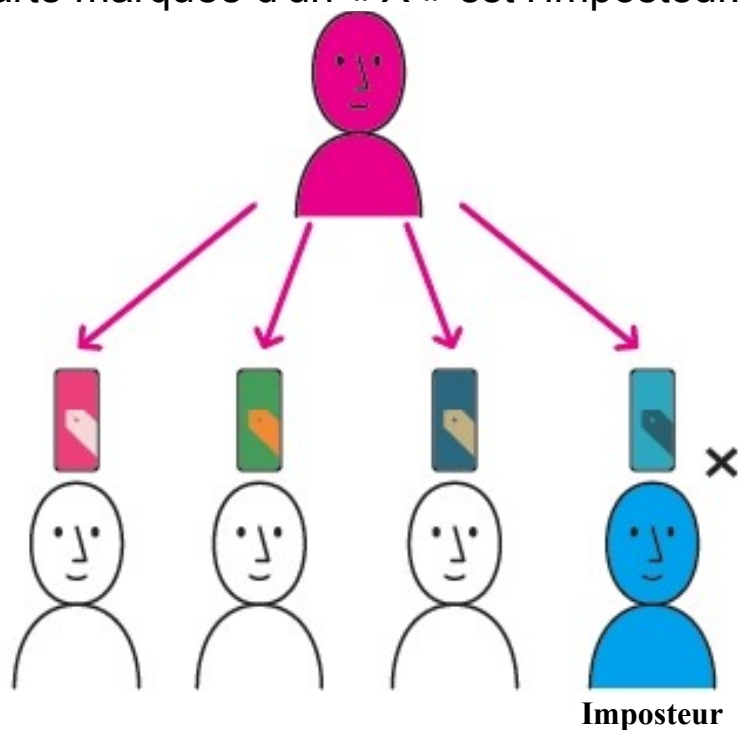
Animaux



Exemples de Catégorie : Animaux, Véhicules, Fruits, etc...

3

Le MM mélange les cartes mots et il en place une devant chaque artiste. Chaque artiste retourne secrètement sa carte, sans révéler le sujet. La personne qui possède la carte marquée d'un « X » est l'imposteur.



Le MM doit se souvenir de la couleur de la carte marquée d'un « X ».

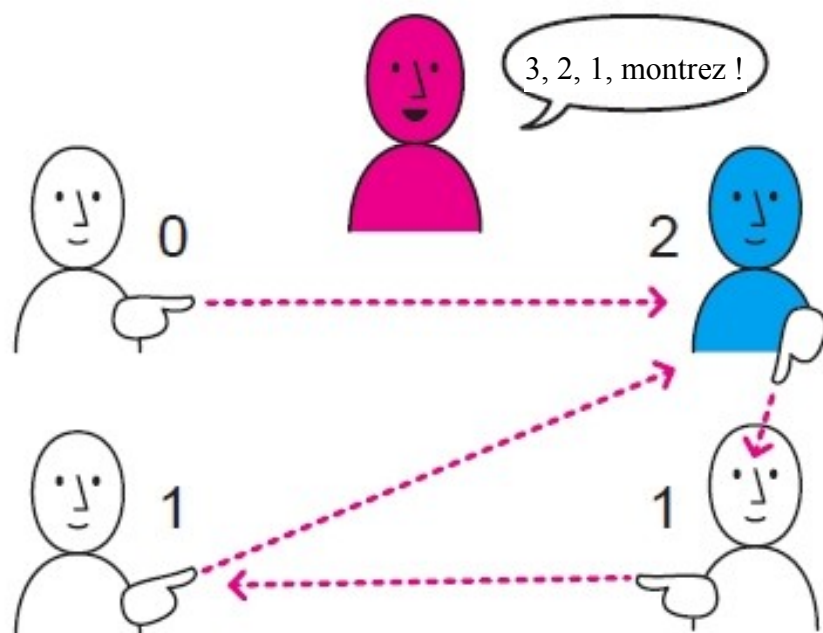
4

Les artistes choisissent un feutre de couleur. Le maître des questions décide qui fera la première marque sur la feuille de dessin. Ensuite, dans le sens horaire, chaque artiste fait une marque pour créer un chef-d'œuvre. Cela continue pendant deux tours.



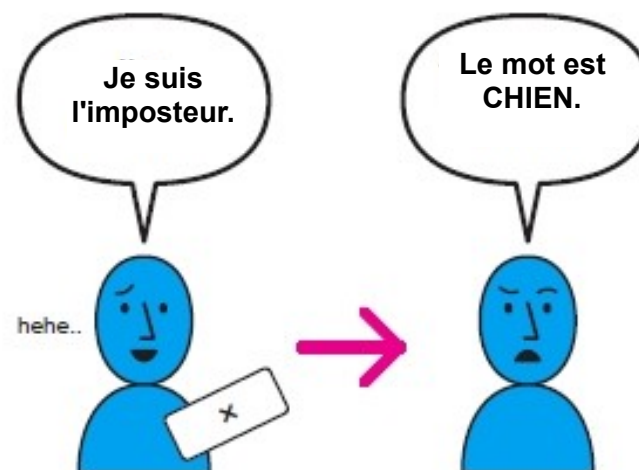
5

Après le deuxième tour, le MM décomptera à partir de 3 et les artistes devront montrer du doigt le joueur qu'ils pensent être l'imposteur.



6

L'imposteur doit alors révéler son identité s'il a été désigné par le plus grand nombre de joueur. Pour pouvoir marquer des points, il doit annoncer le mot représenté par l'œuvre d'art terminée.



L'imposteur ne peut donner qu'une seule réponse.

7

Comment déterminer les scores.

L'imposteur n'a pas été découvert. (Il n'a pas été le plus désigné par les autres joueurs, ou il a reçu le même nombre de votes que les autres artistes).

L'imposteur a été découvert. (Désigné par le plus grand nombre).

La réponse de l'artiste est ...

Correcte

Incorrecte

L'imposteur et le MM gagnent.

L'imposteur et le MM marquent chacun 2 points.

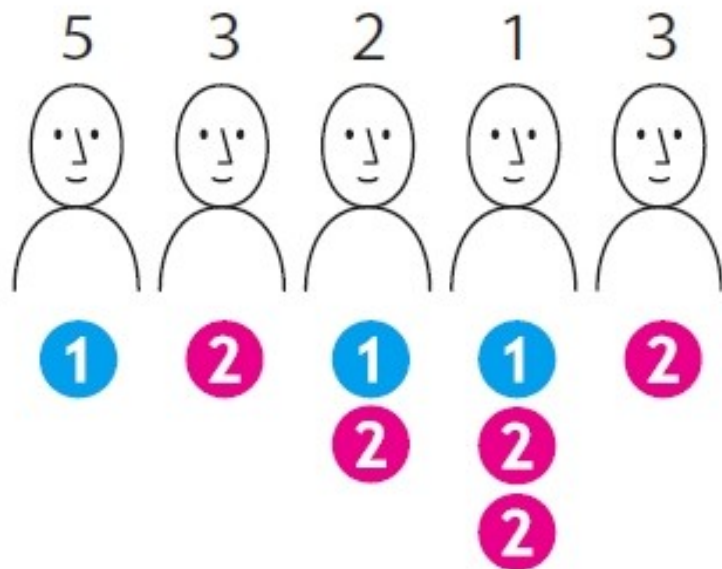
Les artistes l'emportent.

Seuls les artistes marquent 1 point chacun.

8

Pour commencer la nouvelle manche, on choisit comme nouveau MM le joueur qui est à la gauche de l'actuel MM.

Le premier joueur à marquer 5 points est déclaré vainqueur.



A la fin de chaque manche, n'oubliez pas de nommer votre chef-d'œuvre. Pour continuer à vous amuser, pliez la feuille pour cacher le titre et essayez de faire deviner vos amis :) ou bien tweeter-les !