Palm Reader

4–10 15′ 6+

AUTEURS
Jonathan BITTNER
Andrew CEDOTAL

ILLUSTRATEUR (DOS DE BOÎTE)
Alexandre BONVALOT

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS
nombril.be

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

MATÉRIEL

- 108 cartes recto/verso,
- 1 dé,
- 1 Rollbox (boîte à plier, pour garder secret le résultat du dé),
- 1 carnet de scores,
- 1 règle du jeu.

APERÇU & BUT DU JEU

Palm Reader est un jeu coopératif dans lequel un symbole connu d'un seul joueur doit être deviné par tous les autres. En utilisant son index, le premier joueur dessine ce symbole dans la paume de son voisin de gauche, qui fait ensuite de même dans la paume de son propre voisin de gauche, et ainsi de suite sans que jamais personne ne puisse voir ce qui est dessiné. À chacun ensuite de deviner quel est le symbole qu'il a senti qu'on lui dessinait dans la main. Tous les joueurs tentent d'atteindre **ensemble** le score le plus élevé possible.

Sit Down ! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
Tél. **+32 468 37 51 31**
info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

INSTALLATION

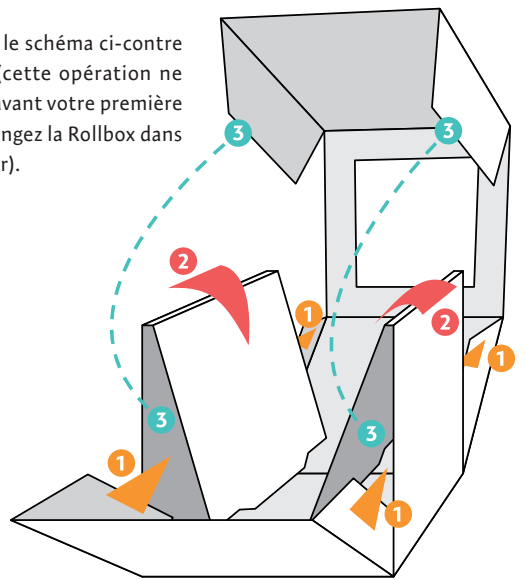
Il y a 4 niveaux de difficulté, signalés par la couleur de fond des cartes :

- Bleu = **débutant**
- Vert = **standard**
- Rouge = **compliqué**
- Mauve = **expert**

Choisissez les couleurs que vous souhaitez jouer puis mélangez et empilez les cartes correspondantes **face cachée** (les faces visibles ne seront pas jouées durant cette partie).

Seules les 10 premières cartes de la pile seront utilisées pour cette partie (vous pouvez écarter les autres).

Pliez la Rollbox selon le schéma ci-contre puis glissez-y le dé (cette opération ne doit être réalisée qu'avant votre première partie ; par la suite, rangez la Rollbox dans la boîte sans la déplier).



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie est divisée en 10 manches.

Un premier joueur est désigné au hasard. Il reçoit la Rollbox (avec le dé dedans).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La Rollbox passe au joueur suivant en sens horaire qui devient le nouveau premier joueur (ignorez cette étape lors de la première manche).

Le premier joueur secoue la Rollbox (en empêchant le dé d'en sortir en appliquant sa main sur l'ouverture) puis la dépose sur la table. Il pioche ensuite la première carte de la pile et consulte **secrètement** la face qui en était masquée (face vers tournée vers la table). Le résultat du dé (qu'il est seul à pouvoir voir à travers la fenêtre de la Rollbox) lui indique quel symbole il va devoir dessiner pour cette manche (les symboles sont numérotés de 1 à 5). Si le résultat du dé est le point d'interrogation, le premier joueur choisit le symbole qu'il va dessiner en tournant le dé du bout du doigt – dans la Rollbox – sur la face de son choix.

Le joueur à gauche du premier joueur lui tend la paume de sa main droite. Le premier joueur y dessine alors avec son index le symbole à deviner.

Le deuxième joueur fait ensuite de même dans la paume du troisième joueur, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur **qui doit lui aussi dessiner le symbole dans la paume du premier joueur**.

À ce stade, le premier joueur se rend compte de la réussite ou de l'échec de la transmission du symbole initial. Il bénéficie alors d'une seconde chance : il peut décider de démarrer un second tour de table, mais **1★ sera déduit du score final**.

Si le premier joueur décide qu'un second tour de table doit avoir lieu, il a lieu exactement comme le premier (le premier joueur commence en dessinant dans la paume du deuxième joueur…) à l'exception du dernier joueur qui ne doit plus dessiner dans la paume du premier joueur.

IMPORTANT

Le symbole à dessiner doit l'être dans son **intégralité** par le premier joueur, c'est à dire que **tous** ses traits doivent être tracés ; aucun ne peut être délibérément omis. Le dessinateur doit toujours faire de son mieux.

IL EST INTERDIT :

- de discuter à propos de la manche en cours ;
- d'utiliser des codes (dessiner le chiffre 1 pour indiquer que la solution est le symbole 1, par exemple) ; on ne peut que dessiner le symbole ou ce que l'on pense en toute honnêteté être le symbole à deviner ;
- de regarder ce qu'un joueur dessine dans la paume de son voisin. **Seul le joueur qui dessine peut regarder ce qu'il dessine** ;
- de s'arrêter de dessiner pour recommencer une fois que l'on a commencé (si par exemple on se rend compte que l'on s'y prend mal).

RÉSOLUTION DE LA MANCHE

Sans rien dire, le premier joueur révèle la face de la carte montrant le symbole à deviner, de sorte que tout le monde puisse observer les 5 symboles de la carte, et ainsi tenter d'identifier le symbole qu'on leur a dessiné dans la main.

À ce stade, il est toujours interdit de communiquer à propos de la manche en cours.

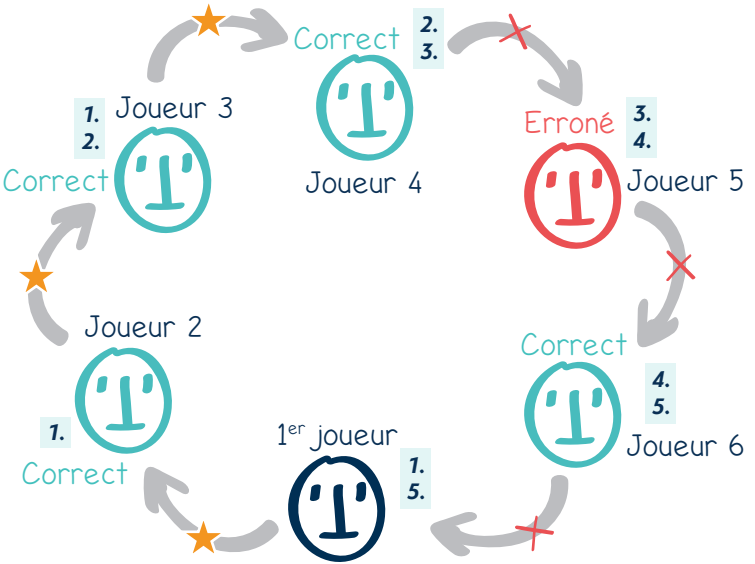
Tous les joueurs tendent un poing fermé vers le centre de la table et décomptent : *« 3, 2, 1… »* puis montrent **simultanément** avec les doigts le numéro correspondant au symbole qu'ils pensent qu'on leur a dessiné dans la paume de la main.

Le premier joueur dit alors le numéro du symbole qu'il fallait identifier (ce qui peut être contrôlé en jetant un coup d'œil dans la Rollbox).

En partant du premier joueur et en allant vers sa gauche, on compte le nombre de joueurs (premier joueur compris) ayant **correctement et successivement fait deviner le symbole au joueur suivant. Chaque joueur concerné rapporte 1★**.

Si le premier joueur a décidé de dessiner une deuxième fois, retranchez 1 au résultat obtenu.

Remarque : le dernier joueur n'est jamais pris en considération pour avoir correctement fait deviner le symbole au joueur suivant… puisque le joueur suivant est le premier joueur, qui lui connaît le symbole à faire deviner !



On effectue le scoring en sens horaire (flèches grises).

1. *Les trois premiers joueurs (premier joueur et joueurs 2 et 3) ont correctement fait deviner le symbole au joueur suivant. 3★ sont donc marqués.*
2. *Le joueur 4 a trouvé le bon symbole et a donc fait gagner 1★ au joueur 3…*
3. *…mais lui-même n'a pas gagné de ★ puisque le joueur 5 («son» joueur suivant) s'est trompé.*
4. *Étonnamment, le joueur 5 a bien fait deviner le symbol au joueur 6, mais il ne marque pas de ★ car la chaîne de bonnes réponses a été rompue.*
5. *Enfin, le joueur 6 ne marque pas de ★ non plus car il n'a pas fait deviner le symbole au premier joueur; celui-ci le connaissait déjà, depuis le début de la manche.*

Le premier joueur ayant décidé de jouer cette manche en dessinant deux fois, 1★ est perdu. ***Score final : 2★****. Le maximum possible était 5★ (en une seule tentative).*

FIN DE PARTIE

Une partie se termine après la 10e manche.

VICTOIRE

La hauteur de la victoire est définie par le nombre total de ★ marqués au terme des 10 manches. Elle varie en fonction du nombre de joueurs. Utilisez le carnet de score fourni pour garder une trace de vos hauts faits !

NOMBRE DE JOUEURS & ★ MARQUÉS	HAUTEUR DE LA VICTOIRE
4 joueurs: 0 à 3 ★	**Échec pathétique**
5 joueurs: 0 à 4 ★	
6 joueurs: 0 à 5 ★	
7 joueurs: 0 à 6 ★	
8 joueurs: 0 à 7 ★	
9 joueurs: 0 à 8 ★	
10 joueurs: 0 à 9 ★	
4 joueurs: 4 à 9 ★	**Vous avez compris le jeu, c'est déjà bien**
5 joueurs: 5 à 12 ★	
6 joueurs: 6 à 15 ★	
7 joueurs: 7 à 18 ★	
8 joueurs: 8 à 21 ★	
9 joueurs: 9 à 24 ★	
10 joueurs: 10 à 27 ★	
4 joueurs: 10 à 21 ★	**Beau succès**
5 joueurs: 13 à 28 ★	
6 joueurs: 16 à 35 ★	
7 joueurs: 19 à 42 ★	
8 joueurs: 22 à 49 ★	
9 joueurs: 25 à 56 ★	
10 joueurs: 28 à 63 ★	

NOMBRE DE JOUEURS & ★ MARQUÉS	HAUTEUR DE LA VICTOIRE
4 joueurs: 22 à 27 ★	**Aux portes de la gloire**
5 joueurs: 29 à 36 ★	
6 joueurs: 36 à 45 ★	
7 joueurs: 43 à 54 ★	
8 joueurs: 50 à 63 ★	
9 joueurs: 57 à 72 ★	
10 joueurs: 64 à 81 ★	
4 joueurs: 28 à 30 ★	**Vos noms seront gravés en lettres d'or**
5 joueurs: 37 à 40 ★	
6 joueurs: 46 à 50 ★	
7 joueurs: 55 à 60 ★	
8 joueurs: 64 à 70 ★	
9 joueurs: 73 à 80 ★	
10 joueurs: 82 à 90 ★	