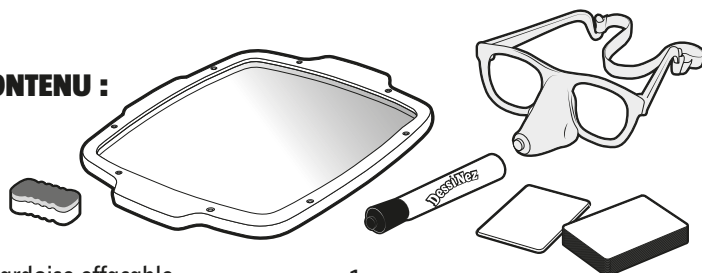


DessiNez

Règle du jeu

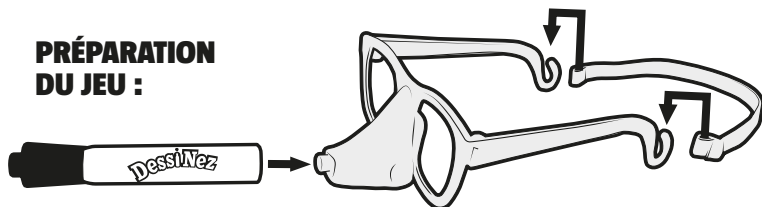
3 joueurs et plus
à partir de 7 ans

CONTENU :



- 1 ardoise effaçable,
- 1 paire de lunettes porte-stylo avec bandeau élastique,
- 2 adaptateurs pour marqueur,
- 1 marqueur,
- 45 cartes-mots (90 listes de 5 mots),
- 1 effaceur.

PRÉPARATION DU JEU :



- Fixez le marqueur (à l'aide de l'adaptateur fourni) et le bandeau aux lunettes.

Remarque : si le marqueur fourni n'a plus d'encre, vous pouvez utiliser votre propre marqueur (marqueur effaçable à sec).

Si le diamètre de votre marqueur est plus petit que celui fourni, vous pouvez utiliser les adaptateurs fournis afin qu'ils puissent correctement fixer le marqueur aux lunettes.

- Les joueurs décident ensemble avec quel côté de la carte ils vont jouer (côté jaune ou orange).
- Chaque joueur choisit une carte et la garde près de lui (face de la couleur choisie cachée) pour effectuer son tour de jeu.

BUT DU JEU :

Dessiner (**avec son nez !**) les objets de la carte sur l'ardoise pour les faire deviner aux autres joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Le joueur le plus jeune commence la partie.
- Insérez la carte (côté mots à dessiner face au dessinateur) dans la fente prévue à cet effet en haut de l'ardoise, mettez les lunettes sur lesquelles le marqueur a été fixé au préalable.
- Maintenez l'ardoise face à vous et **dessinez avec votre nez** le premier des 5 objets indiqués sur la carte. Les autres joueurs devront se dépêcher de deviner ce qui est dessiné.

Remarque : les mots et les chiffres ne sont pas autorisés, sauf s'ils apparaissent sur l'objet que vous dessinez. Exemple : si vous dessinez une horloge, vous pouvez dessiner les chiffres 1 à 12 sur son cadran.

- Le joueur dessine jusqu'à ce que l'objet soit deviné par un des autres joueurs, ou jusqu'à ce qu'il « déclare forfait » ou que les autres joueurs donnent leur langue au chat.
- Pendant son tour, le joueur peut à tout moment effacer le dessin en cours pour le recommencer.
- **Le dessinateur et celui qui a deviné le premier le mot marquent chacun un point** (utiliser un crayon et un papier pour compter les points).
- Dès qu'un mot a été deviné, le dessinateur efface son dessin de l'ardoise pour dessiner l'objet suivant de la liste.
- Le dessinateur continue jusqu'à ce que les **5 mots** de sa carte aient été devinés.
- C'est ensuite au tour du joueur à gauche du dessinateur de porter les lunettes pour dessiner les 5 objets figurant sur sa carte.
- La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient dessiné les objets de la carte choisie au début du jeu.

LE GAGNANT :

C'est le joueur qui a marqué **le plus de points** à la fin de la partie.

VARIANTE DU JEU :

Au-delà de 4 joueurs, il est possible de jouer en équipes.

La partie se déroule comme indiqué dans la règle principale mais en un temps limité.

Pour cela, un chronomètre est réglé sur 60 secondes.

L'équipe choisit le joueur qui devra dessiner les 5 objets figurant sur la carte. Ses coéquipiers auront alors 60 secondes pour deviner le plus de mots de la carte.

L'équipe marque 1 point à chaque bonne réponse.

Après les 60 secondes, le jeu passe à l'équipe adverse.

L'équipe gagnante est celle qui a deviné le plus d'objets après un nombre convenu de tours (c'est-à-dire de cartes).

Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2021 MEGABLEU France. DESSI'NEZ est un marque déposée. Tous droits réservés.

