

William P. Jacobson,
Amanda A. Kohout



LE JEU

Duplik, le jeu de dessin pour ceux qui ne savent pas dessiner !

LES JOUEURS

A partir de 7 ans / 3 joueurs et +

BUT DU JEU

En tant que maître d'œuvre, décrivez aussi précisément que possible les scènes aux artistes. En tant qu'artiste, dessinez aussi fidèlement que possible les scènes décrites par le maître d'œuvre. Pour gagner des points, il faut avoir dessiné les critères à droite de l'image.

LES CARTES

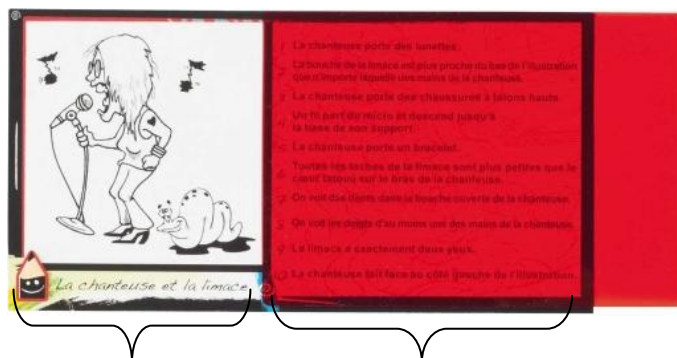


Image à décrire le plus
fidèlement possible

Critères à respecter comme :
La limace a exactement deux yeux.
Le maître d'œuvre ne connaît pas les critères
avant de décrire !

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur lance le dé.

Celui qui obtient le plus grand nombre sera le maître d'œuvre pour la première manche.

Les autres joueurs seront les artistes : chacun prend une feuille de dessin et un crayon.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

1) Le maître d'œuvre choisit ou sélectionne au hasard une carte sans la montrer aux autres. Il ne peut pas lire les critères.

Il donne le titre puis il a 90 secondes pour décrire le plus fidèlement possible la carte. Les artistes dessinent pendant ce temps, sans pouvoir poser de questions.

2) Les artistes échangent leur œuvre entre eux. C'est le moment de compter les points...

On lance le dé pour découvrir le super-critère qui vaudra 3 points.

Le maître d'œuvre lit chaque critère (grâce au transparent rouge). Un artiste obtient un point pour tout critère respecté, et 3 points lorsque le super-critère est respecté. Pour tout critère dessiné une seule fois, le maître d'œuvre obtient 1 ou 3 points.

FIN DU JEU

Une fois que tout le monde a été maître d'œuvre, on compte tous les points. Celui qui a le plus de points est le vainqueur.

