

# TORTI CROQUIS

## RÈGLE DU JEU



Heu...  
Un nuage ?

Mais  
NON !

C'est un  
MOUTON !



**ENREGISTRE TON JEU  
ET GAGNE UN CADEAU !**  
[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)



## CONTENU :

1 tableau effaçable, 2 poignées, 4 clips, 1 bandeau porte-stylo, 1 paire de menottes porte-stylo, 1 marqueur effaçable, 54 cartes, 1 chiffon, 1 sablier, 1 carnet de score, 1 dé, la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Être le premier joueur à obtenir 10 points.

## MISE EN PLACE :

Fixer les poignées au tableau effaçable.

Vérifier que toutes les cartes soient orientées dans le même sens puis placer le paquet au centre de la zone de jeu. Le côté avec les mots à dessiner orienté vers la table.

Garder le dé et le sablier à portée de main.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

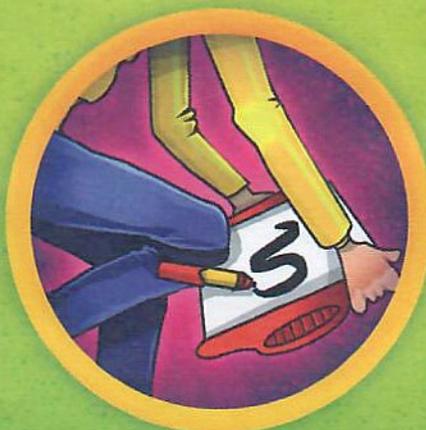
Le plus jeune joueur va tenir le rôle de l'Artiste lors du premier tour. Puis ce sera au tour du voisin de gauche etc.

L'Artiste pioche une carte, lance le dé puis vérifie secrètement à quel mot correspond la couleur indiquée par le dé. Il s'agit du mot qu'il doit faire deviner aux autres joueurs. La case multicolore permet de choisir quel mot de la carte il souhaite dessiner.

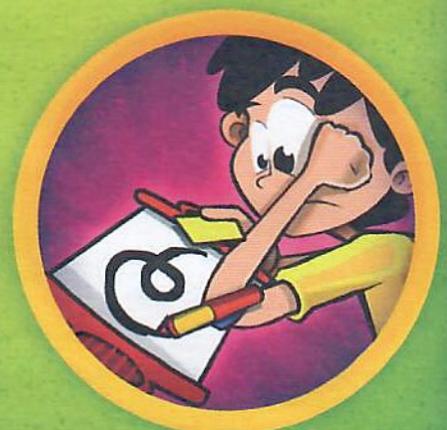
Pour savoir quelle **technique de dessin** doit être utilisée, il suffit de vérifier l'information donnée par le **dos de la carte visible au sommet de la pioche** :



Avec le bandeau  
autour du front



Avec le genou



Avec le coude



Avec les menottes  
(1 seul joueur)



Avec les menottes à 2 joueurs  
(choisissez le joueur avec le moins de points,  
en cas d'égalité, choisissez celui que vous préférez)

L'Artiste choisit le matériel dont il va avoir besoin, introduit le marqueur et se prépare à dessiner. Il peut avoir besoin d'aide pour s'équiper. Il peut commencer à dessiner dès que le sablier est retourné.

Il n'est pas autorisé à parler.

Les joueurs essaient de deviner ce qu'il dessine. Le nombre de propositions n'est pas limité.

Si le mot est deviné avant la fin du sablier, l'Artiste et le joueur ayant trouvé la réponse gagnent des points.

- 2 points chacun en cas d'utilisation du bandeau.
- 1 point chacun pour l'utilisation des menottes en solo.
- 2 points pour chacun des 3 joueurs pour l'utilisation des menottes à deux.

Notez votre score sur le carnet.

Effacez le tableau et préparez-vous pour le tour suivant.

## FIN DE PARTIE :

Le premier joueur à obtenir 10 point gagne la partie.

## PRÉCISIONS :

- L'artiste peut utiliser la pointe de son crayon pour pointer des détails de son dessin.
- L'artiste n'est pas autorisé à parler.