

Listen Up!

Ecoute Et Dessine

Dis ce que tu vois,

Dessine ce que tu entends!

Listen Up!

Écoute Et Dessine

De 3 à 8 joueurs, âge : 12 ans et plus

But Du Jeu

- ⊙ Décrochez le titre de « grand dessinateur » en écoutant attentivement votre « meneur de jeu », et en dessinant ce que vous avez entendu, puis trouvez le nom de l'objet dessiné.

Préparation

- ⊙ Chaque joueur prend un carnet à dessin et un crayon. Les cartes sont mélangées et sont disposées en un seul tas face cachée. Un joueur

décrit plus loin. Les dessinateurs essaient de représenter sur leur carnet ce qu'ils entendent.

- ⊙ **Le meneur de jeu gagnera d'autant plus de points que le nombre de joueurs ayant identifié correctement l'objet est important.**
- ⊙ Les « dessinateurs » ne doivent pas poser de questions et « le meneur de jeu » ne doit pas chercher à savoir si ses instructions sont claires. Mais il est permis de soupirer ou de rire !
- ⊙ Les « dessinateurs » suivent les directions du « meneur » sans regarder les dessins des autres. Quand le « meneur » dit « terminé », chacun doit écrire le nom de l'objet qu'il pense avoir dessiné.
- ⊙ Ensuite, on montre la carte et on compte les points.
- ⊙ Le joueur à gauche du « meneur de jeu » devient « meneur de jeu » à son tour. Quand on joue avec 3 à 5 joueurs, chacun est

Contenu

- 50 Cartes-dessin • 8 Carnets à Dessin
- 25 Cartes-mot • 8 Crayons
- 25 Cartes-vitesse • Carnet de Scores
- Sablier de 2 Minutes

est nommé responsable du décompte des points. Le carnet de score lui est confié.

Déroulement Du Jeu

- ⊙ A chaque tour un joueur, est « meneur de jeu » et les autres « dessinateurs ». Le joueur le plus âgé commence le premier à être « meneur ». Il prend la première carte du tas, la regarde sans la montrer aux autres et décrit ce qu'il voit en utilisant seulement des termes « techniques »

« meneur de jeu » 2 fois. Quand on joue à 6 joueurs ou plus, chacun ne l'est qu'une fois. Additionnez les points de chaque joueur. Celui qui en a le plus a gagné !

Termes Techniques

- ⊙ Pour décrire les différents objets, vous ne devez utiliser que des mots abstraits, des termes géométriques, mais jamais de mots concrets. Par exemple vous pouvez dire « dessinez un ovale au centre de la feuille », mais vous ne pouvez pas dire « dessinez un œuf au centre de votre feuille ».
- ⊙ « Dessinez un triangle pointant vers le bas, la ligne horizontale ayant disparu » convient.
- ⊙ « Dessinez un V » ne convient pas !
- ⊙ « Dessinez un arc de cercle concave » convient
« Dessinez un sourire » ne convient pas.
- ⊙ Les joueurs peuvent convenir ensemble d'as-soupirer ou au contraire de compliquer la règle.

