



# IDEM

## Devine ce que je pense ?



### Règle du jeu

#### Contenu :

6 raquettes, 6 gommes, 6 feutres, 71 cartes COMMENT, 71 cartes QUOI, 1 plateau de jeu, 1 dé

#### But du jeu :

Soyez le premier à arriver à la huitième et dernière case en donnant les mêmes réponses que vos adversaires.

#### Préparation :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend la raquette correspondante.
- Chaque joueur prend un feutre et une gomme. Le dé est placé à côté du plateau de jeu.
- Battez les cartes COMMENT et placez-les faces cachées sur la case correspondante du plateau de jeu. Faites de même avec les cartes QUOI. Le texte imprimé sur les cartes des deux pioches est donc caché.

#### Le jeu :

C'est le plus jeune joueur qui commence : il lance le dé pour démarrer la première manche. Le dé indique la manière dont va être jouée cette manche :



Chacun pour soi ! Chaque joueur travaille seul et en secret. Les joueurs inscrivent sur leur raquette une réponse qui correspond à la combinaison de cartes demandée. Ils essayent de donner la même réponse que les autres joueurs.



Au lieu d'inscrire leur réponse, les joueurs doivent la dessiner. Ils peuvent tout de même ajouter quelques explications pour que ce soit clair.



Le joueur qui tombe sur cette possibilité en lançant le dé choisit un autre joueur : ils pourront travailler en équipe. Les autres joueurs jouent seuls, comme d'habitude. Les joueurs de l'équipe peuvent échanger des idées. Ils décident ensemble de la réponse et l'inscrivent sur la raquette (il n'y a qu'une seule raquette par équipe).

Dès que le dé est jeté et que chacun connaît la manière dont va être jouée la manche, l'un des joueurs - choisi au hasard - retourne la carte supérieure de chaque pioche et la place face visible sur la case correspondante du plateau de jeu. Les joueurs voient maintenant la combinaison COMMENT/QUOI qui leur est proposée.

Selon les indications du lancer de dé, chaque joueur inscrit ou dessine une réponse sur sa raquette. Dès que tous les joueurs ont donné leur réponse, ils retournent leurs raquettes et comparent les réponses. Les mêmes réponses données marquent.

#### Le score

La ou les deux réponses qui reviennent le plus fréquemment sont les réponses gagnantes de la manche ! Les joueurs qui ont donné la bonne réponse cochent une case de leur couleur sur le plateau de jeu.

Si deux joueurs jouent en équipe et si la réponse de leur équipe est bonne (donc la réponse qui revient le plus fréquemment), ils marqueront chacun un point !

Et s'il n'y a pas de réponses identiques, personne ne marquera de point.

### Exemples

C'est la combinaison « Drôle - Coiffure » qui a été tiré pour cette manche. Le dé indique IDEM DITO, Guillaume, Léa et Nicolas écrivent « Crête de coq ». Chloé et Laura optent pour « Catogan », tandis que Julien, qui veut toujours en remonter à tout le monde, a opté pour « la coiffure de Laura ». Guillaume, Léa et Nicolas ont donné la réponse qui revient le plus fréquemment : ils empochent donc chacun un point !

Si Léa et Nicolas avaient tous les deux inscrit « Crête de coq », et si Chloé et Guillaume avaient de leur côté opté pour « Catogan », les deux réponses auraient été données deux fois chacune. Les quatre joueurs - à égalité - auraient donc eu un point chacun !

### La manche suivante

Chacun efface sa raquette. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) lance le dé. Les deux cartes suivantes des pioches sont alors retournées et placées faces visibles sur les cartes de la manche précédente.

### Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur à arriver à la huitième et dernière case.



### Remarques :

#### Des joueurs sont à égalité !

Si deux joueurs atterrissent en même temps à la huitième et dernière case, tous les joueurs joueront une manche supplémentaire pour se départager. Le vainqueur sera celui qui remportera cette manche supplémentaire ! Si personne ne gagne cette dernière manche, ou si les joueurs sont de nouveau à égalité, continuez à jouer jusqu'à ce que quelqu'un gagne ! Attention ! Des adversaires qui n'ont l'air de rien et qui ne remuent pas d'air peuvent parfaitement revenir en force et rafler la mise!

#### Comment ça s'écrit ?

Ne vous en faites pas, écrivez comme vous voulez. Si les autres joueurs comprennent ce que vous voulez dire, vous marquerez quand même vos points !

#### Les dessins

Essayez de dessiner de manière que ce soit reconnaissable. Pour éviter des discussions, inscrivez un petit commentaire.

#### Vous avez le mot sur le bout de la langue, mais...

Si le mot ne vous revient pas, vous pouvez le décrire ou le dessiner.

#### En panne d'inspiration ?

Ce n'est pas un marathon mental... Écrivez tout de même quelque chose ! Même si ce n'est pas la même réponse que les autres... Vous pouvez tout de même inscrire une réponse amusante pour déclencher l'hilarité générale !

#### Recommandation

Nettoyez vos raquettes après chaque jeu ou bien l'encre risque de s'incruster. N'oubliez pas de reboucher les feutres.

©2009 University Games Corporation. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Pays-Bas. info@ug.nl

Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter. Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.

Graphisme : Grafiek pre-press  
Kristine Nuyens