WHAT'S MISSING ?

QU'EST-CE QUI MANQUE DANS MON DESSIN ?

But du jeu

« WHAT'S MISSING ? » est un jeu d'imagination dans lequel vous allez devoir dessiner pour faire deviner une image. Mais au lieu de représenter cette image, vous devrez imaginer et dessiner ce qui l'entoure, son contexte.
Pour gagner, l'astuce l'emportera sur le talent artistique !

X240

Matériel

- **6 carnets à dessin**
- **6 feutres effaçables**
- **240 cartes illustrées**
- **1 règle de jeu**

X6

X6

Si vous possédez la première édition jaune de What's Missing?, vous pouvez la coupler à cette nouvelle édition et ainsi doubler le nombre d'artistes passant à 12 et le nombre de cartes illustrées.

Mise en place

Les cartes sont de 4 niveaux différents : facile, normal, difficile et très difficile (en fonction du nombre de symboles « ? » au dos de la carte).

En fonction des personnes présentes (enfants/adultes), sélectionnez un ou plusieurs niveaux de difficulté.

Mélangez les cartes dessin de votre choix et placez-les en une pioche face cachée au centre de la table.

Chaque artiste prend un carnet de dessin et un feutre effaçable.

Déroulement

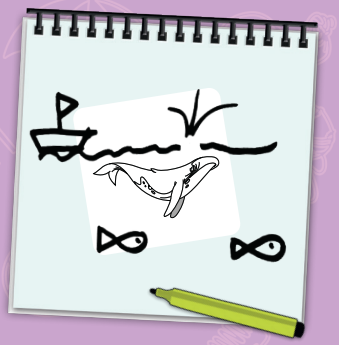
Le jeu se déroule en **7 manches**. Chaque manche se déroule comme suit :

Piocher

Chaque artiste pioche une carte qu'il garde secrète. La carte est placée face visible sous la page transparente de son carnet, dans le sens et à la position de son choix, de manière à pouvoir dessiner autour.

Attention : ***Vos adversaires ne doivent pas voir votre carte !***

DESSINER



Simultanément, chaque artiste dessine avec son feutre sur la page transparente de son carnet.

Le but est de dessiner tout ce qu'il pourrait y avoir autour de l'image présente sur la carte afin que les adversaires puissent deviner de quoi il s'agit.

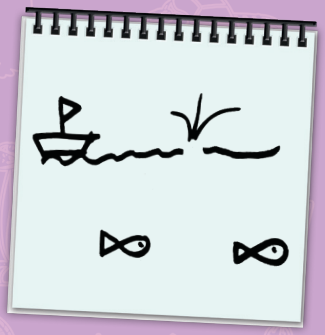
Utilisez la couverture du carnet afin de cacher votre dessin.

Quand il ne reste plus qu'une personne à n'avoir pas terminé son dessin, les autres artistes peuvent faire un compte-à-rebours de 10 secondes à voix haute et la phase de dessin prend fin.

Chaque artiste enlève alors discrètement la carte de son carnet et la place **face cachée** à côté de lui.

Attention : ***Il est interdit de reproduire le dessin original, ou d'en faire une copie. Il est aussi interdit d'écrire (lettres ou chiffres). Seuls les dessins sont autorisés.***

DEVINER



Tour à tour, les artistes vont enlever discrètement leur carte de leur carnet et la placer à côté d'eux face cachée, puis révéler la page transparente de leur carnet aux adversaires afin de trouver ce qui manque…

Les adversaires donnent leurs réponses à voix haute à la volée. Il n'y a pas de limite au nombre de réponses données par chaque adversaire.

Une île déserte ? Une fontaine ? Une BALEINE !!!

Attention : ***L'artiste qui fait deviner ne peut répondre aux propositions que par « OUI », « NON », ou « PRESQUE ».***

GAGNER

L'adversaire qui donne la bonne réponse avant les autres gagne votre carte et la conserve face visible devant lui.

Attention : *Si personne ne trouve, vous devez défausser votre carte ainsi qu'une des cartes que vous aviez gagnées dans une manche précédente (si vous en aviez) !*

EFFACER

Tous les artistes effacent leur dessin et se préparent pour le nouveau tour.

FIN DU JEU

Quand le jeu se termine, à la fin du 7e tour de jeu, l'artiste qui a gagné le plus de cartes remporte la partie.

Vous pouvez utiliser du nettoyant vitre pour les feuilles transparentes.

CRÉDITS

Auteur
Florian SIRIEIX

Illustratrice
Shanshan ZHU

L'auteur tient à s'excuser auprès d'Emilie d'avoir passé la nuit à bosser sur le jeu la veille de leur déménagement.

L'auteur remercie Benoît pour son support et Pepette pour la relecture. Et inversement.

L'éditeur remercie Ian parce qu'il faut toujours remercier Ian.

Ludonaute

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – Tous droits réservés