

# DEKALKO

LET'S DRAW!



## Règles



8+



3~6



30'

Visitez notre site :

[www.tikieditions.com/dekalko](http://www.tikieditions.com/dekalko)

Vous pourrez créer et imprimer vos propres cartes photos après avoir téléchargé le fichier !

*Pas besoin de savoir dessiner pour gagner !*

## I. Mise en place

- 1 Donnez à chaque joueur une pochette, un feutre et un effaceur.
- 2 Mélangez les photos et placez le paquet au centre de la table.
- 3 Sélectionnez les caches-photo selon leur valeur en fonction du nombre de joueurs :

3 joueurs – 1, 2, 3

4 joueurs – 1, 2, 3, 4

5 joueurs – 1, 2, 2, 3, 4

6 joueurs – 1, 2, 2, 3, 3, 4

Triez ces caches-photo en ordre décroissant. La plus forte valeur doit être au sommet du paquet.

- 4 Placez ces caches-photo au centre de la table, à côté du paquet de photos.
- 5 Notez le nom de chaque joueur sur le plateau de score et mettez-le de côté.



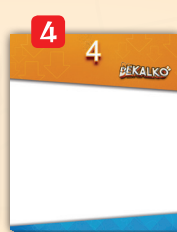
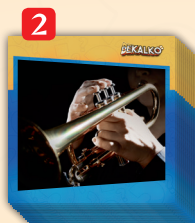
### Exemple de mise en place à 4 joueurs



Pochette Feutre



Effaceur



Plateau de score



**Matériel** 100 cartes photos recto-verso, 6 pochettes, 6 caches-photo, 6 feutres, 6 effaceurs, 1 plateau de score

## II. Résumé du jeu

Prenez une photo et insérez-la dans votre pochette. Vous devez en décalquer les contours le plus rapidement possible puis la recouvrir d'un cache-photo. Plus vous allez vite, plus vous pouvez récupérer un cache de grande valeur et ainsi marquer plus de points. Mais attention, il faudra quand même qu'un autre joueur devine ce que vous avez dessiné !

Vous gagnerez aussi des points si vous devinez quelles sont les photos qu'ont décalquées les autres joueurs.

## III. Alors comment on joue ?

Une manche se déroule dans cet ordre : **1 Décalquez !** ➔ **2 Devinez !** ➔ **3 Scores.**

À 3 ou 4 joueurs : jouez 5 manches. / À 5 ou 6 joueurs : jouez 4 manches.

### 1 Décalquez !

1 Chaque joueur prend une photo, la retourne et la place dans sa pochette **sans que les autres joueurs ne puissent la voir**. Lorsque tous les joueurs sont prêts, comptez jusqu'à 3 et...

2 **Décalquez !** Tracez les contours des éléments de votre photo sur la fenêtre plastifiée de votre pochette.

**IMPORTANT** Vous n'avez pas le droit d'ajouter des éléments qui n'apparaissent pas sur votre photo.

3 Vous pouvez arrêter de décalquer à tout moment.

4 Emparez-vous alors du premier cache-photo encore disponible sur le paquet. Puis glissez-le dans la pochette devant votre photo pour la cacher. Seul votre dessin reste visible. **ATTENTION** Dès que vous avez récupéré un cache-photo, vous ne pouvez plus continuer à décalquer. Posez votre pochette face cachée devant vous et attendez que les autres joueurs aient terminé.

### EXEMPLE



### 2 Devinez !

1 Lorsque chaque joueur a caché sa photo, le joueur dont le cache-photo a la plus grande valeur **dévoile son dessin**.

Les autres joueurs essayent alors de deviner ce qu'il a dessiné ! **Chaque joueur ne peut donner qu'une seule réponse à voix haute.**

2 a - **Un des joueurs a trouvé ?** Révélez la photo cachée dans la pochette.

Le joueur qui a donné la bonne réponse en premier remporte la photo qu'il place devant lui.

Le dessinateur conserve le cache-photo devant lui avec sa valeur visible.

**ATTENTION** Si deux joueurs donnent la bonne réponse en même temps, la photo est remportée par le joueur ayant la plus petite valeur sur son cache-photo. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du dessinateur en sens horaire qui remporte la photo

2 b - **Personne n'a deviné ?** Le dessinateur pose son cache-photo face caché au centre de la table et personne ne gagne la photo.

Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que chaque joueur ait révélé son dessin.



### 3 Scores

- 1 **Marquez : 2 points par photo gagnée** ainsi que la **valeur indiquée sur votre cache-photo** si vous avez réussi à faire deviner votre photo. **ATTENTION** Si personne n'a deviné votre dessin, vous ne marquez pas les points notés sur votre cache-photo.
- 2 Notez les points de chaque joueur sur le plateau de score.

#### EXEMPLE

**Julian**

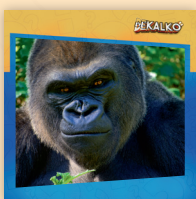
1 photo : 2 points  
Cache-photo : 4 points

Total **6** points



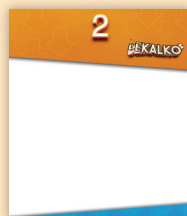
**Chantal**

1 photo : 2 points  
Total **2** points



**David**

0 photo : 0 point  
Cache-photo : 2 points



**Antoine**

1 photo : 2 points  
Cache-photo : 1 point



Round	Julian	Chantal	Antoine	David
1st	6	2	3	2
2nd				
3rd				
4th				
5th				
Total				

Chantal a fini de dessiner en second, prenant alors la cache-photo de valeur 3.  
Malheureusement, personne n'a deviné son dessin. Elle ne marque donc aucun point de cache-photo.  
Mais comme elle a deviné «Gorille» (la photo de Julian), elle gagne néanmoins 2 points pour cette photo.

Après avoir marqué les points, rangez les photos utilisées dans la boîte.  
Répétez les étapes **1 Décalquez !** ➡ **2 Devinez !** ➡ **3 Scores** durant les manches suivantes et jusqu'à la fin de la partie.

## IV. Fin de partie

Le jeu se termine après 5 manches (à 3 ou 4 joueurs) ou 4 manches (à 5 et 6 joueurs). Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

### Crédits :

**Auteurs : Roberto Fraga & Sébastien Decad**

Conception graphique : Ian Parovel  
Traduction française : TIKI Editions  
Editeur original : Happy Baobab  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)  
© 2019 Happy Baobab Co., Ltd. All rights

Version  
Française :

**TIKI**  
EDITIONS

Europe : TIKI Editions  
10 rue de Penthièvre  
75008 Paris, France.  
[www.tikieditions.com](http://www.tikieditions.com)

  
DUDE GAMES

Canada : Distribution DUDE  
5425 Ave Casgrain, Suite #201  
Montréal, QC, H2T 1X6, Canada  
[www.distributiondude.com](http://www.distributiondude.com)