

INCOGNITO

12+

3/6

20 min

CONTENU

6 ardoises



36 cartes
Vote



50 cartes
Lieu

100 cartes
Mot (avec une
petite blague
pour se mettre
dans l'ambiance)



Recto



Verso

6 tuiles Numéro



6 feutres
effaçables



NOTE

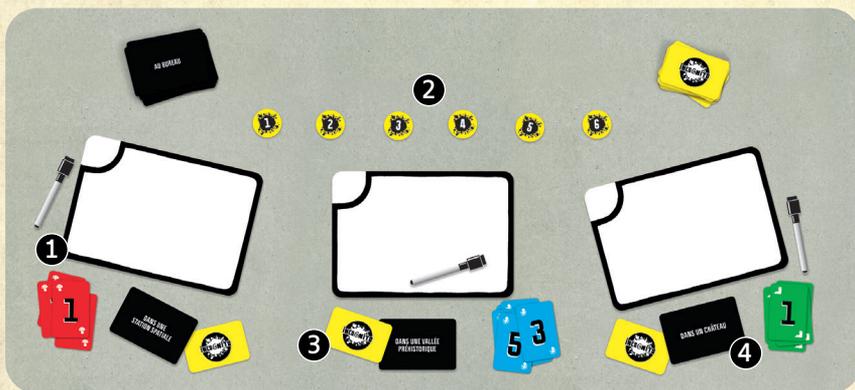
Les petits dessins sur
le verso des cartes Lieu
peuvent vous inspirer pour
représenter votre lieu et trouver
comment y cacher votre mot.



PRINCIPE ET BUT DU JEU

À chaque tour, les joueurs doivent cacher un mot dans un lieu. Il faut réussir à le cacher (*mais pas trop*) pour que certains joueurs arrivent quand même à le trouver (*mais pas tous*). Une fois que les joueurs ont caché leur mot, ils vont essayer de retrouver les mots cachés de leurs adversaires.

MISE EN PLACE



- 1 Chaque joueur prend une ardoise, un feutre et 6 cartes Vote de la même couleur.
- 2 Placez les 6 tuiles Numéro au centre de la table, dans l'ordre croissant.
- 3 Mélangez les cartes Mot et distribuez-en une à chaque joueur, face mot cachée. Chaque joueur consulte secrètement sa carte Mot.
- 4 Mélangez les cartes Lieu et distribuez-en une à chaque joueur. Chacun place sa carte Lieu visible devant lui afin que tous les joueurs puissent en prendre connaissance.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Incognito se joue en 3 manches, chacune divisée en 4 étapes :

1. CACHER LES MOTS
2. RETROUVER LES MOTS CACHÉS
3. COMPTER LES POINTS
4. PASSER À LA MANCHE SUIVANTE

1. CACHER LES MOTS

Durant cette étape, les joueurs doivent dessiner ce que représente leur mot et le dissimuler dans le lieu qu'ils ont reçu.

Cependant attention, si personne ne trouve le mot d'un joueur ou si tout le monde le trouve, le joueur ne marquera aucun point !

NOTE

Vous êtes libre d'imaginer ce que vous voulez pour cacher votre mot, vous êtes même invité à jouer avec les mots, car certains peuvent avoir plusieurs sens.

Juste pour le plaisir nous avons ajouté des petites blagues. Vous pouvez les lire (et rigoler ou pas à notre humour douteux) mais vous n'avez pas à les prendre en compte dans votre dessin.



Exemple : le joueur a tiré la carte Mot Chaussette et la carte Lieu Dans une vallée préhistorique. Il faut donc cacher une chaussette dans un décor préhistorique.

Quand un joueur a terminé son dessin, il repose son ardoise face cachée.

Dès que tous les joueurs ont fini leur dessin, sauf un, faites un décompte à partir de 5 et stop, il doit s'arrêter. On n'est pas là pour faire une œuvre d'art, allez hop, hop, hop !

Il est temps de retrouver les mots cachés.

CONSEIL

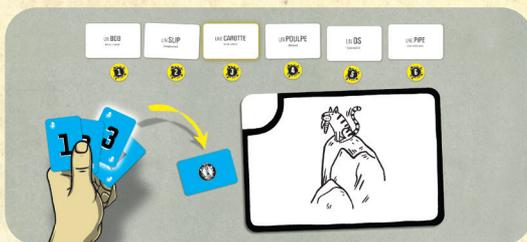
Il est plus facile de commencer par dessiner ce que représente le mot puis de tenter de l'intégrer dans le lieu. Vous pouvez aussi commencer par dessiner le lieu puis intégrer le mot, mais c'est souvent plus difficile.

2. RETROUVER LES MOTS CACHÉS

Rassemblez les cartes Mot, face cachée, et complétez avec la pioche de façon à avoir 6 cartes Mot au total (si vous êtes 6, pas besoin de rajouter d'autres cartes Mot).

Mélangez les 6 cartes Mot puis placez-en une devant chaque tuile Numéro, face mot visible. Les joueurs prennent ensuite leurs 6 cartes Vote et retournent leur ardoise pour montrer leur dessin.

Les joueurs doivent maintenant retrouver qui a caché quel mot dans chaque dessin (sauf le leur, bien entendu). Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé un mot dans un dessin, il place, face cachée, sa carte Vote avec le chiffre associé à ce mot devant l'ardoise du joueur.



Exemple : Marjolaine pense avoir trouvé une carotte dans le dessin de Roméo. La carte Mot Carotte étant devant le numéro 3, Marjolaine place, face cachée, sa carte Vote 3 devant l'ardoise de Roméo.

Dès que tous les joueurs ont fini leur vote, sauf un, faites un décompte à partir de 5 et stop ; s'il n'a pas fini, il doit mettre une carte Vote au hasard devant chaque joueur pour lequel il n'a pas encore voté. Puis on passe au décompte des points.

3. COMPTER LES POINTS

Révélez toutes les cartes Vote puis, pour chaque dessin :
- chaque joueur qui a trouvé le bon mot marque 1 point.
- le dessinateur marque 2 points si au moins un joueur n'a pas trouvé ET si au moins un joueur a trouvé son mot (en d'autres termes, le dessinateur ne marque aucun point si tout le monde trouve OU si personne ne trouve son mot).

NOTE
Notez vos points dans le petit encart en haut à gauche de votre ardoise.

Exemple : parmi ses votes, Marjolaine a trouvé trois mots cachés dans les dessins des autres joueurs, elle marque donc 3 points (1+1+1). Elle gagne aussi 2 points car trois joueurs parmi les cinq de cette partie ont trouvé le mot qu'elle avait caché dans son dessin. Elle marque donc au total 5 points pour cette manche. Elle les ajoute aux points qu'elle a déjà gagnés dans le petit encart en haut à gauche de son ardoise.

4. PASSER À LA MANCHE SUIVANTE

Chaque joueur récupère ses cartes Vote. Les cartes Lieu ainsi que les 6 cartes Mot devant les tuiles Numéro sont défaussées. Chaque joueur efface son dessin de son ardoise et reçoit une nouvelle carte Mot et une nouvelle carte Lieu.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après trois manches. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Auteur : Antonin Boccard - Illustrations : Zongho



Données et adresse à conserver. 01-2021

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



© & © Gigamic 2021
Gigamic
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - France
www.gigamic.com