

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Draw 'n' Roll™

Rules
Règles
Regeln
Regole
Reglas
Regras
Spelregels





Matériel de jeu

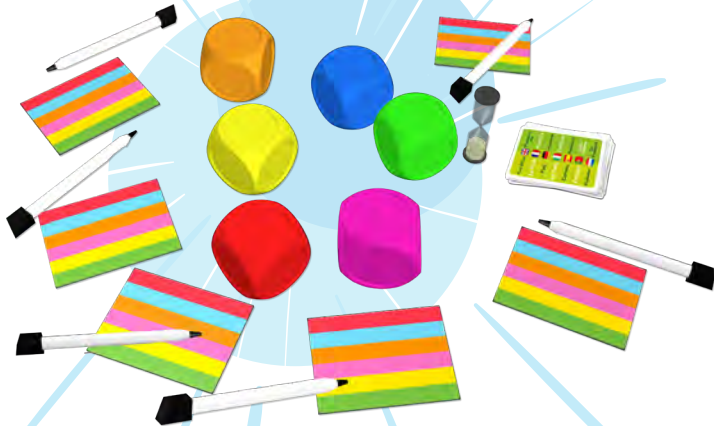
- ◆ 6 dés effaçables
- ◆ 6 plaquettes effaçables
- ◆ 6 feutres/effaceurs
- ◆ 1 sablier de 2 minutes
- ◆ 50 cartes Thème recto-verso

But du jeu

Dessinez des indices sur les faces de votre dé pour que les autres joueurs identifient votre thème. Lancez les dés et essayez de retrouver les thèmes des autres joueurs pour cumuler un maximum de points.

Mise en place

- ◆ Chaque joueur prend un dé effaçable d'une couleur, un feutre et une plaquette effaçable.
- ◆ Mélangez les cartes Thème pour former une pioche et posez-la sur un côté de la table.
- ◆ Placez également le sablier sur un côté de la table.



Déroulement du jeu

1) Piochez

Les joueurs se mettent d'accord sur la difficulté des mots (**Vert** : simple, **Orange** : plus difficile). Puis chaque joueur pioche une carte Thème, mémorise secrètement l'un des deux thèmes proposés, puis place la carte devant lui, face cachée.

Exemple : Préhistoire



2) À vos dés, prêt ? Dessinez !

Retournez le sablier : les joueurs ont alors 2 minutes pour faire des dessins correspondant au thème de leur carte sur les faces de leur dé.

Exemple : Pour le thème « Préhistoire », Roméo dessine sur ses 6 faces de dé : un Cro-Magnon sur la première face, un silex sur la deuxième, un feu sur la troisième, une grotte sur la quatrième et un tigre à dents de sabre sur les 2 dernières faces.

Important :

- ◆ Un seul dessin peut être représenté en deux exemplaires. Tous les autres doivent être différents entre eux.
- ◆ Il est interdit de dessiner des chiffres, des lettres ou encore des flèches afin de désigner un élément du dessin.



Note : Si à la fin des 2 minutes, des joueurs n'ont pas fait de dessin sur une ou plusieurs face(s) de dé, ce n'est pas éliminatoire mais ce sera plus difficile pour les autres joueurs de deviner son thème.

3) Devinez

Une fois le sablier écoulé, les joueurs lancent leur dé sur la table. À partir de ce moment-là, les joueurs peuvent se déplacer librement afin de bien voir toutes les faces des différents dés, mais ils n'ont jamais le droit de les toucher !

Le but des joueurs est de trouver le thème correspondant aux dés des autres joueurs.

Quand un joueur pense avoir trouvé un thème, il doit le noter sur sa plaquette sur la couleur du dé correspondant.

Note : Quand il est lancé, un dé à 6 faces laisse facilement voir sa face supérieure. 4 autres faces sont également bien visibles, mais sur le côté... à vous de vous déplacer pour bien les voir ! Et forcément, une face du dé restera cachée...

Le premier joueur à avoir noté tous les thèmes commence à décompter lentement et à voix haute, « 10, 9, 8... », et à Zéro, tous les joueurs arrêtent d'écrire.

4) Décomptez

Désignez une couleur de dé. Chaque joueur annonce le thème qu'il a trouvé pour cette couleur. Le joueur à qui appartient le dé doit ensuite révéler sa carte Thème.

Remarque : Les mots de la même racine que le thème sont également valides (exemple : boulanger pour boulangerie est accepté).

- ◆ Chaque joueur ayant trouvé le thème de la carte marque 1 point.
- ◆ Le joueur à qui appartient le dé marque 1 point pour chaque personne ayant trouvé son thème.

Faites de même pour les autres dés afin de compter les points de chaque joueur. Notez vos points de victoire sur votre plaquette, à l'emplacement de votre couleur.

Fin de partie

Après 4 tours de jeu la partie s'arrête et les joueurs comptent leurs points. Le gagnant est le joueur qui a cumulé le plus de points. En cas d'égalité tous les joueurs concernés par l'égalité gagnent.

