

LEG LOS!

DE
CARLO A. ROSSI



Dites-le avec... des bâtonnets, accompagnés de quelques disques ! Escargot, cuillère ou parachutiste... créez de petits chefs-d'œuvre en une fraction de seconde. Vos adversaires finiront bien par reconnaître ce qui est représenté... Mais que se passera-t-il si votre sifflet ressemble plus à un vampire ? Et si en plus les pièces déjà utilisées disparaissent ? Gardez votre calme, révélez le minimaliste qui est en vous et tirez-en le meilleur parti !

Vous avez tout compris ? Alors, POSE QUI PEUT !

CONTENU

92 tuiles Modèle double face
(184 images)
1 planche « Galerie d'art »

4 grands disques



1 planche de score
1 sablier (durée : 2 minutes)
1 règlette (emplacements 17 à 20)

14 petits bâtonnets



8 petits disques



20 tuiles
numérotées



7 grands bâtonnets



60 cubes
Bonne réponse



BUT DU JEU

Vous devez transformer le plus vite possible des bâtonnets et des disques en images reconnaissables. Mais vous devez économiser le peu de pièces à votre disposition. Vos adversaires doivent deviner ce qui se cache derrière vos réalisations. Celui qui aura les doigts agiles et l'œil vif, aussi bien en reproduisant le modèle qu'au moment de deviner, aura fait un grand pas vers la victoire.

MISE EN PLACE DU JEU

- Installez la planche de score au milieu de la table et le sablier à côté.
- Chacun de vous prend les 10 cubes d'une couleur. Placez-en un sur la case 0 de la planche de score.
- Formez plusieurs piles avec l'ensemble des tuiles Modèle.
- Un joueur est désigné pour être l'artiste du 1er tour. Il reçoit tous les bâtonnets et tous les disques. Il mélange bien les tuiles numérotées de 1 à 16 et forme une pile, face cachée, devant lui. (Les tuiles 17 à 20, ainsi que la règle correspondante ne sont utilisées que dans la règle avancée, expliquée page 15.)
- La galerie d'art est placée à une certaine distance de l'artiste. Il doit lui rester suffisamment de place pour composer des « œuvres » devant lui à l'aide des bâtonnets et des disques.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

EXPOSITION DES MODÈLES

L'artiste pose 16 tuiles Modèles (tirées au hasard) sur les emplacements de la galerie d'art. Il annonce à voix haute le modèle qu'il pose. (Si l'image évoque plusieurs choses à la fois, il choisit un terme qui servira à la désigner).

REPRODUIRE UN MODÈLE ET DEVINER

L'artiste retourne le sablier. Il garde ce rôle jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Il regarde la 1re tuile numérotée, mémorise le nombre inscrit, puis la met de côté, face cachée. Personne, à part l'artiste, ne doit voir le nombre inscrit sur cette tuile. Il indique quel modèle de la galerie il doit maintenant reproduire le mieux possible à l'aide des bâtonnets et des disques. Pose qui peut !



La 1re tuile indique le nombre 15. Sur l'emplacement 15 de la galerie se trouve la voiture de course.

Pendant que l'artiste reproduit le modèle, les autres joueurs essaient de deviner de quoi il s'agit.

Chacun n'a droit qu'à une **seule proposition.**



PONT ?
~~VOITURE DE COURSE ?~~

Si un joueur se trompe, il est éliminé de ce tour. Mais tous les joueurs seront de nouveau en jeu pour deviner le modèle suivant (et ceux d'après).

« Voiture de course » est la bonne réponse mais ce joueur a déjà crié « Pont » et s'est donc trompé. Les joueurs qui n'ont pas encore fait de proposition peuvent maintenant crier « Voiture de course ».

L'artiste peut travailler son œuvre aussi longtemps qu'il veut tant qu'elle n'a pas été trouvée. Mais s'il pense que personne ne trouvera, il peut interrompre cette œuvre à tout moment. De plus, si l'artiste ne peut ou ne veut pas reproduire un modèle, il peut tout simplement passer.



Il pioche alors la tuile numérotée suivante et enchaîne immédiatement avec ce nouveau modèle. Essaie de reproduire et de faire deviner le maximum de modèles avant que le temps ne soit écoulé !

L'artiste n'a **plus le droit de se servir** des bâtonnets et des disques déjà utilisés pour les modèles précédents. Il les met **à l'écart**, ainsi que la tuile numérotée piochée.



Il peut arriver que l'artiste n'ait plus de pièces disponibles avant que le temps ne soit écoulé. Le tour en cours s'arrête immédiatement. (Les joueurs peuvent continuer à essayer de deviner la dernière œuvre jusqu'à la fin du sablier.)

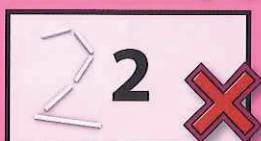
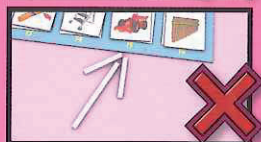
VOITURE DE COURSE ?



L'artiste n'a plus le droit de se servir des bâtonnets et des disques utilisés pour la voiture de course pour reproduire les modèles suivants.

A L'ARTISTE N'A PAS LE DROIT ...

- ... de parler (jusqu'à la découverte de l'œuvre).
- ... de faire de sons, de mimiques, de pantomimes ou de donner tout autre information gestuelle, ni de poser un bâtonnet ou un disque en faisant des « mouvements explicites ».
- ... de poser quoi que ce soit sur ou à proximité de la galerie.
- ... d'utiliser ses cubes pour reproduire le modèle.
- ... de reproduire de chiffres.
- ... de réaliser une reproduction en 3D en la maintenant de façon prolongée : l'œuvre doit respecter la gravité toute seule.
- ... de donner (volontairement) une indication du regard à ses adversaires sur le modèle en cours de reproduction.



TROUVÉ !

Si le modèle est trouvé, l'artiste le signale et annonce quel joueur l'a trouvé le premier. **Celui-ci place alors un de ses cubes sur le modèle correspondant de la galerie.** Si plusieurs joueurs trouvent en même temps, chacun d'eux place un cube sur le modèle. Le joueur qui réussit à placer tous ses cubes durant le tour actuel ne participe plus (jusqu'à ce que le temps soit écoulé).

DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque le temps est écoulé (ou si les bâtonnets et les disques sont épuisés avant), les joueurs comptent leurs points et déplacent leur marqueur sur la planche de score :

- Chaque joueur marque 1 point par cube de sa couleur dans la galerie.
- L'artiste marque 1 point par cube dans la galerie, quelle que soit sa couleur.

UN NOUVEAU TOUR COMMENCE

Chaque joueur reprend ses cubes. Toutes les tuiles Modèle sont retirées de la planche et remplacées par 16 nouvelles tuiles. Le joueur assis à gauche de l'artiste entame le tour suivant en tant que nouvel artiste.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Lorsque chacun a joué le rôle d'artiste une fois, la partie est terminée. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

RÈGLE AVANCÉE

Avant de débiter la partie, installez la règlette avec les nombres 17 à 20 sous la galerie d'art. Au début de chaque tour, l'artiste attribue un modèle supplémentaire aux nombres 17 à 20. Il reçoit donc en plus les tuiles numérotées de 17 à 20.

À part cela, le déroulement de la partie reste identique.



Auteur: Carlo A. Rossi
Licence: studio giochi
Illustrations: Benedikt Beck
Traduction: Eric Bouret
Art.Nr.: 60 110 5060

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

