

RÈGLES DE DUPLIK



But du jeu : le joueur ayant le plus de points a gagné. Pour y arriver, en tant qu'artiste, il faut dessiner aussi fidèlement que possible les scènes décrites par le maître d'œuvre. Et en tant que maître d'œuvre, il faut décrire aussi précisément que possible les scènes aux artistes.

Préparation : désigner un maître d'œuvre, qui prend les cartes de scènes. Les autres joueurs sont les artistes, et prennent une feuille et un crayon.

Déroulement du jeu :

- Le maître d'œuvre choisit au hasard une carte de scène, sans la montrer aux artistes.
- Le maître d'œuvre lance le dé pour désigner le "super critère", et note le numéro obtenu.
- Le maître d'œuvre lit le titre de la scène, puis retourne le sablier : il a 90 secondes pour décrire la scène. Il peut dire tout ce qu'il veut comme il veut, mais ne peut pas faire de gestes, ni regarder les dessins en cours.
- Les artistes dessinent sans parler, ni communiquer entre eux, ni poser de questions au maître d'œuvre.
- Dès que le sablier est terminé, le maître d'œuvre se tait et les artistes posent leur crayon.
- Chaque artiste donne son dessin à son voisin de gauche, et devient juge.
- Le maître d'œuvre place le cache rouge à droite du dessin, et lit chacun des 10 critères, en indiquant bien les numéros.
- Pour chaque critère, les juges doivent apprécier s'il est ou non respecté par le dessin qu'ils jugent. Le maître d'œuvre ne doit pas intervenir pendant les décisions des juges, et il ne peut ni aider à clarifier un critère, ni montrer le dessin original.
- Un joueur peut contester la décision de son juge quant à son dessin. En cas de doute ou de contestation, un juge peut faire appel à ses confrères, et si c'est nécessaire procéder à un vote.

Comptage des points :

Pour les artistes :

- Chaque critère respecté rapporte 1 point.
- Le super critère rapporte 3 points.

Pour le maître d'œuvre :

- Il marque 1 point par critère qui a été respecté par au moins 1 artiste.
- Il ne marque pas de points pour le super critère.

- Noter les scores :

- Le maître d'œuvre montre le dessin original seulement maintenant.
- Le joueur à la gauche du maître d'œuvre devient le nouveau maître d'œuvre, et ainsi de suite.

Fin de la partie : Quand chaque joueur a été maître d'œuvre 1 fois.