

MISE EN PLACE

Chaque joueur.euse prend son matériel :

- un plateau individuel,
- un jeton magnétique de chaque couleur des autres plateaux utilisés,
- une feuille de score et un crayon

Mélangez les cartes *Œuvre d'art*, piochez les 8 premières du paquet et placez-les au centre de la table en deux lignes de quatre cartes.

Disposez ensuite les 8 petits jetons *Numéro de l'œuvre*, de 1 à 8, en-dessous des cartes.

Le reste des cartes *Œuvre d'art* forme une pioche.

Chaque joueur.euse prend un kit *Devinette* et note sur sa feuille de score les noms des autres joueurs.euses, en haut de la colonne associée à leurs plateaux.

À moins de 5 joueurs.euses, les kits *Devinette* non utilisés sont placés à côté d'un.e joueur.euse au choix.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur.euse pioche un grand jeton *Numéro de l'œuvre* dans le sac, le consulte secrètement et le place face caché devant lui-elle. Ce numéro correspond à l'œuvre qu'il devra faire deviner aux autres joueurs.euses.

Tous les joueurs.euses utilisent simultanément leur kit *Devinette* pour faire découvrir leur œuvre secrète,

puis tentent de deviner les œuvres secrètes des autres joueurs.euses. Pour cela, ils-elles placent les jetons magnétiques sur leur plateau individuel suivant leur choix.

Chacun des grands jetons *Numéro de l'œuvre* est disponible 3 fois dans le sac en toile. Ainsi, il est possible qu'une œuvre secrète soit la même pour 2 ou 3 joueurs.euses.

COMMENT UTILISER LE MATÉRIEL DE VOTRE KIT DEVINETTE ?

LA CHAÎNETTE

Déposez une extrémité de la chaînette sur le plateau noir et levez la main qui tient l'autre extrémité à la verticale du plateau, baissez la main dans un geste continu en «dessinant» ce que vous voulez représenter.

Une fois la chaînette entièrement posée sur le plateau, vous pouvez faire jusqu'à 3 poussées d'un doigt pour en modifier la forme. Puis utilisez le jeton Baz'Art pour signifier le bas de votre réalisation.



6 Exemple : Pour signifier l'œuvre de la carte 6, Julie a décidé de représenter le papillon avec la chaînette.

LE MOT

Écrivez sur la carte un mot (et un seul !) qui signifie votre œuvre secrète. Les mots composés sont autorisés. Les acronymes ainsi que les mots et chiffres présents sur la carte sont interdits.

6 Exemple : Flore doit également faire deviner l'œuvre de la carte 6, elle écrit le mot «Papillon». Elle aurait pu écrire «Enfant» mais avec une confusion possible avec la carte 7.



LES CURSEURS

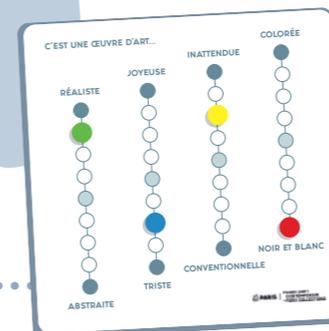
Le plateau propose 4 curseurs avec une graduation pour définir l'œuvre :

- Réaliste / Abstraite
- Joyeuse / Triste
- Inattendue / Conventuelle
- Colorée / Noir et blanc

Placez jusqu'à 4 plots magnétiques sur ces curseurs.

7 Exemple : Nathalie fait deviner l'œuvre 7, qu'elle trouve très réaliste,

plutôt triste et inattendue, et évidemment en noir et blanc.



LA FLÈCHE

La flèche doit pointer un détail d'une autre œuvre (parmi les 7) que votre œuvre secrète, qui permettra aux autres joueurs de l'identifier.

7 Exemple : Romain doit également faire deviner l'œuvre de la carte 7. Il pointe l'ombre du musicien sur la carte 4 qui rappelle l'ombre des enfants.



LES CARTES

Choisissez, sans limites, parmi les 15 cartes Sens, Formes et Thèmes, celles qui signifient votre œuvre secrète et positionnez-les librement devant vous.

5 Exemple : Juliette fait deviner son œuvre en utilisant un triangle (pour la composition), le portrait et le goût (un personnage tire la langue !).



FIN DE TOUR DE JEU ET TOUR SUIVANT

Révélez votre plateau individuel aux autres joueurs.euses. À partir de maintenant, vous ne pourrez plus déplacer les jetons magnétiques.

À tour de rôle, après l'énoncé à voix haute des suppositions des autres joueurs.euses (facultatif), chacun va dévoiler son œuvre secrète en révélant son grand jeton *Numéro de l'œuvre*.

Marquez vos points du tour sur votre feuille de score, soit :

- 1 point pour chaque œuvre trouvée,
- 1 point de bonus si vous trouvez toutes les œuvres,
- 1 point pour chaque joueur.euse qui a trouvé votre œuvre.

	Juliette	Nathalie	Julie	Flore	Romain	BONUS	TOTAUX
TOUR 1	1	1	4	1	1	1	9
TOUR 2							
TOUR 3							
TOUR 4							
TOUR 5							

Dans l'exemple de feuille de score ci-contre, Julie a réussi un premier tour parfait. Elle a trouvé toutes les œuvres des autres joueurs.euses et marque 1 point pour chaque œuvre trouvée, plus le bonus de 1 point. Son œuvre a été trouvée par l'ensemble des 4 joueurs.euses, elle marque 4 points. Soit un score de 9 points pour ce tour de jeu.

Remettez les grands jetons *Numéro de l'œuvre* dans le sac, changez les 8 cartes *Œuvre d'art* au centre de la table en les retournant ou en piochant de nouvelles.

Passez votre kit *Devinette* à la joueuse ou au joueur à votre gauche.

Donc si vous jouez à 5, tous les joueurs.euses donnent leur kit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous jouez à 4 ou à 3, il y a 1 ou 2 kits placés à côté d'un-e joueur.euse. Ces kits tournent de la même façon à la fin d'un tour. Ainsi cette joueuse ou ce joueur reçoit un kit qui n'a pas été utilisé dans le dernier tour et le kit de sa voisine ou son voisin de droite n'est pas utilisé dans la prochain tour.

Commencez le tour suivant par la pioche, par chaque joueur.euse, d'un nouveau grand jeton *Numéro de l'œuvre*.

En fin de tour, avant de changer les cartes *Œuvre d'art*, vous pouvez consulter ce livret pour échanger vos points de vues et en apprendre plus sur les œuvres secrètes présentées au cours du tour qui vient de se terminer. Retrouvez facilement l'œuvre dans le livret grâce au numéro indiqué en bas de la carte.

VARIANTE JEU COOPÉRATIF

Cette variante peut être jouée à 3 joueurs.euses ou plus. Elle sera préférée pour les équipes les plus jeunes ou les plus âgées.

Déterminez le nombre de tours (minimum 6) afin que chaque joueur.euse puisse faire deviner une œuvre au moins une fois.



Sortez le dé spécial.

Rangez dans la boîte les plateaux individuels, les jetons magnétiques et les blocs de score, vous n'en aurez pas besoin.

Comme dans le jeu de base, il y a toujours 8 cartes *Œuvre d'art* au centre de la table, mais seule la carte *Œuvre d'art* à faire deviner sera changée en fin de tour.

Mettez tous les kits *Devinette*, le sac de grands jetons et le dé d'un côté de la table.

Un-e joueur.euse se place seul-e face aux autres.

Il-elle pioche un jeton dans le sac et examine toutes les œuvres afin de ne pas révéler par son regard

son œuvre secrète, puis il-elle lance le dé pour déterminer le kit *Devinette* utilisé lors de son tour.

La face « ? » permet de choisir son kit.

Quand il-elle a utilisé son kit, les autres joueurs.euses échangent sur le choix de l'œuvre secrète et décident ensemble d'une seule proposition.

En cas de bonne réponse, mettez la carte *Œuvre d'art* de côté et constituez une pile.

En cas de mauvaise réponse, rangez la carte *Œuvre d'art* dans la boîte.

Changez de joueur.euse pour un nouveau tour et continuez la partie.

En fin de partie, comptez le nombre de cartes *Œuvre d'art* de la pile gagnée :

- Si vous avez autant ou moins de cartes que la moitié du nombre de tours de jeu, l'art contemporain a pour vous encore beaucoup de mystères, plongez-vous dans le livret des œuvres pour en savoir plus.

- Si vous avez plus de cartes que la moitié du nombre de tours de jeu, votre connaissance et votre sensibilité à l'art contemporain sont formidables, continuez !

- Si vous avez autant de cartes que le nombre de tours de jeu, bravo ! Vous voici experts en art contemporain, déjà prêts pour la prochaine expo des œuvres de la Ville de Paris.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin après 5 tours, c'est-à-dire après que tous les joueurs.euses auront utilisé chacun des kits *Devinette*.

Additionnez les 5 totaux de la colonne de droite de votre

feuille de score. La joueuse ou le joueur avec le plus grand score gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs.euses au premier rang partagent la victoire.