UN JEU DE

JAY CORMIER & CHASE DISHER

FOUS À LIER

DESSINEZ, MIMEZ, OBSERVEZ, DEVINEZ !

LIVRET DE RÈGLES

4-8

10+

20'

FOUS À LIER

DESSINEZ, MIMEZ, OBSERVEZ, DEVINEZ !

Besoin d'un petit coup de pouce? Regardez la courte vidéo explicative sur notre site web. jeuxsynapsesgames.com

PRINCIPE DU JEU

Fous à lier est un jeu d'ambiance qui se joue en équipes, simultanément. La première équipe à gagner 3 manches remporte la partie.

Chaque équipe est composée d'un **dessinateur** et d'un **devineur**. Avec un Crayon, le **dessinateur** doit dessiner un mot mystère en reliant des icônes sur son Chevalet. Ensuite, il doit mimer ces icônes et/ou faire le son de chacune des icônes pour que son coéquipier les relie et reproduise le dessin sur son Chevalet afin de trouver le mot mystère. Faites vite pour être la première équipe à le trouver !

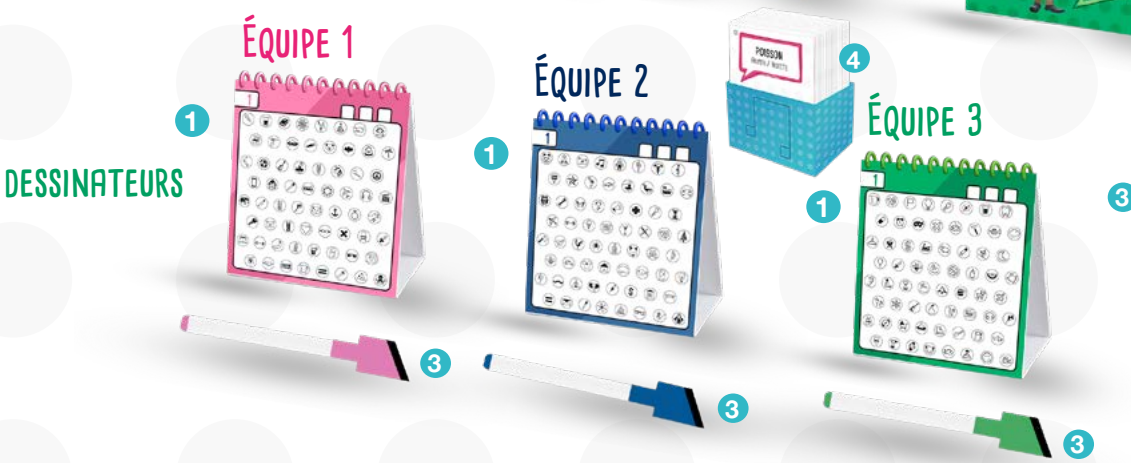
MATÉRIEL

- 8 Chevalets
- 4 Crayons effaçables
- 110 Cartes mot mystère (220 mots mystères)
- 1 Socle de cartes
- 1 Livret de règles

MISE EN PLACE

1. Formez des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe se place de part et d'autre de la table, de manière à faire face à son coéquipier. Puis, ils prennent tous les deux des Chevalets de la même couleur.

2. Écrivez votre nom d'équipe sur la couverture de vos Chevalets puis placez-les à la page 1.



3. Les joueurs du même côté de la table prennent chacun un Crayon. Ce sont les **dessinateurs** pour la première manche. Les autres joueurs sont les **devineurs**.

4. Ensemble, déterminez si vous allez utiliser les Cartes mot mystère du côté rose ou bleu pendant la partie. Prenez le paquet, déposez-le dans le Socle de cartes puis placez-le de façon que tous les **dessinateurs** puissent voir le côté note de musique (♫).

Note : Si vous êtes un nombre impair de joueurs, faites des équipes avec deux **devineurs**.

BUT DES JOUEURS

LES DESSINATEURS

VOTRE BUT :

Guider votre coéquipier **devineur** afin qu'il trace le même dessin que le vôtre et trouve le mot mystère le plus rapidement possible.

LES DEVINEURS

VOTRE BUT :

Relier les icônes en fonction des indications de votre coéquipier **dessinateur** pour être le premier à dire le mot mystère à voix haute.

DÉROULEMENT DU JEU

Il y a 2 phases dans chaque manche : la phase Préparation et la phase Action.

1- PHASE PRÉPARATION

LES DESSINATEURS

Les **dessinateurs** placent le Socle de manière à ce que le mot mystère soit face à eux. Ce mot mystère sera utilisé par l'ensemble des **dessinateurs**.

IMPORTANT : Les **devineurs** ne doivent pas voir le mot mystère.

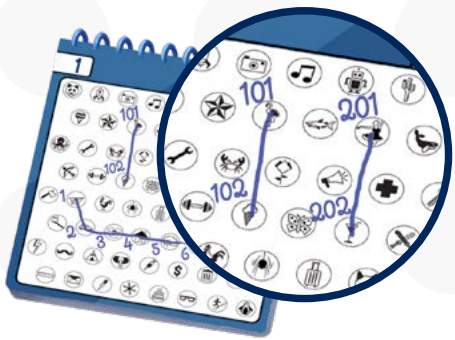
Tous les **dessinateurs** doivent recréer le mot mystère en reliant des icônes sur leur Chevalet. Assurez-vous que personne ne voit les dessins.

Le dessin doit être simple mais efficace afin de bien représenter le mot mystère. Une fois le dessin terminé, numérotez par ordre croissant toutes les icônes qui le composent (1, 2, 3, etc.)

Une icône doit être **numérotée une seule fois**. Si le dessin passe plus d'une fois sur une même icône, passez par-dessus et continuez la numérotation avec les icônes suivantes.

Une fois que tous les **dessinateurs** ont terminé leur dessin, ils placent leur Chevalet debout, face à eux.

Note : Un **dessinateur** peut lever son Crayon et continuer son dessin sans que deux icônes soient reliées. Le **dessinateur** devra alors indiquer le numéro 101 (102, 103, etc.) à côté de l'icône (ou 201, 301, etc.) avant de continuer cette nouvelle section du dessin.



LES DEVINEURS

Placez votre Chevalet à plat sur la table, à la vue de tous les joueurs, et prenez un Crayon. Regardez attentivement les icônes afin de les reconnaître lorsque votre coéquipier fera des mimes et des sons durant la phase Action.

2- PHASE ACTION (SIMULTANÉE)

MIMEZ, FAITES DES SONS ET DESSINEZ

LES DESSINATEURS

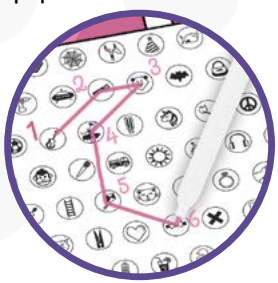
Une fois que TOUS les **dessinateurs** ont terminé leur dessin et que leur Chevalet est debout, ils doivent dire «FOUS À LIER!» tous ensemble pour débuter la phase Action.

Les **dessinateurs** miment et font des sons (sans mot) pour faire deviner à leur coéquipier **devineur** respectif l'icône numérotée «1» qui débute le dessin.

LES DEVINEURS

Regardez et écoutez votre coéquipier **dessinateur** pour identifier l'icône qu'il mime.

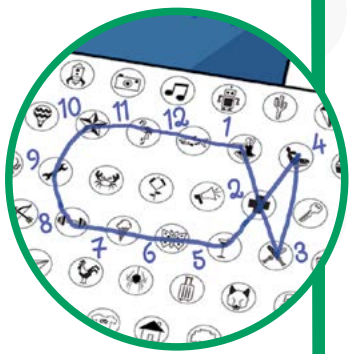
Dès que vous croyez avoir identifié la bonne icône, numérotez-la «1». Dites à votre coéquipier **dessinateur** de passer à la prochaine icône.
Une fois que vous avez identifié la deuxième icône mimée, numérotez-la «2» et reliez les deux icônes. Continuez de numéroter et de relier les icônes que votre **dessinateur** vous fait deviner pour que le dessin prenne forme !



INFORMATIONS POUR LES DESSINATEURS

- Il est uniquement possible de parler pour dire les chiffres qui déterminent l'ordre des icônes.
- Si vous voulez que votre coéquipier **devineur** relie une icône pour une deuxième fois (comme le «2» de l'exemple ci-dessous), vous n'avez qu'à dire le chiffre déjà inscrit.

Exemple : Ollie a dessiné le poisson, il dit : «1» et mime la ballerine, «2» et mime la croix, «3» et mime les épées, «4» et mime la baleine. Ensuite, il peut dire «2» puisque l'icône est déjà reliée, puis dire «5» et mimer le verre à martini, etc.



Conseil de pro :
Vous pouvez gagner du temps en sautant des icônes. Dans l'exemple précédent, vous pourriez sauter l'icône 2 pour que votre coéquipier **devineur** relie l'icône 1 directement à l'icône 3 (la ligne passera sur l'icône 2)!

- Si votre **devineur** ne trouve pas l'icône que vous tentez de lui faire deviner, vous pouvez passer à la suivante. Par contre, le dessin sera incomplet et peut-être même difficile à identifier.
- Il n'est **PAS** permis de mimer ou de faire des sons pour faire deviner le mot mystère.

INFORMATIONS POUR LES DEVINEURS

Si vous n'êtes pas certain de l'une des icônes que vous avez numérotées, vous pouvez demander à votre coéquipier **dessinateur** de la mimer à nouveau.

DEVINEZ LE MOT MYSTÈRE

À tout moment, les **devineurs** peuvent tenter d'identifier le mot mystère, même s'ils n'ont pas terminé leur dessin... mais attention ils n'ont que 3 essais!

BONNE RÉPONSE:

Le **devineur** devine le mot mystère et son équipe gagne la manche. Cette dernière prend donc fin immédiatement.

NOTE: Un synonyme, une similitude ou un équivalent est considéré comme une bonne réponse.

Exemple: Crocodile (mot mystère) et alligator (réponse donnée) sont considérés comme des animaux similaires; la réponse est donc acceptée.

MAUVAISE RÉPONSE:

Si vous donnez une mauvaise réponse, vous devez faire un «X» dans l'une des cases «faute» en haut de votre Chevalet.

Votre coéquipier **dessinateur** lit à voix haute l'indice écrit sous le mot mystère.

Tous les **devineurs** peuvent tenter de deviner le mot mystère à tout moment.

Chaque **devineur** peut tenter un total de 3 réponses. Après **3 essais**, vous ne pouvez plus tenter de réponse et devez attendre la fin de la manche.

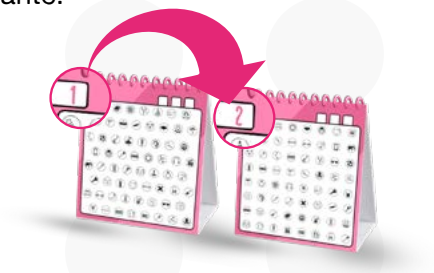
FIN D'UNE MANCHE

La fin de la manche est déclenchée lorsque :

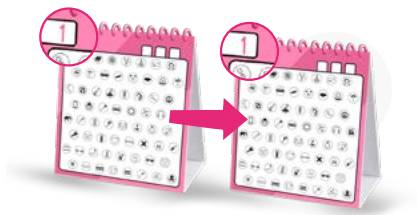
- Un **devineur** trouve le mot mystère ;
- Aucune équipe ne trouve le mot mystère.

Tous les joueurs effacent leur dessin et leurs «X», s'ils en ont.

✓ L'équipe qui a trouvé le mot mystère utilise la prochaine page du Chevalet pour la manche suivante.



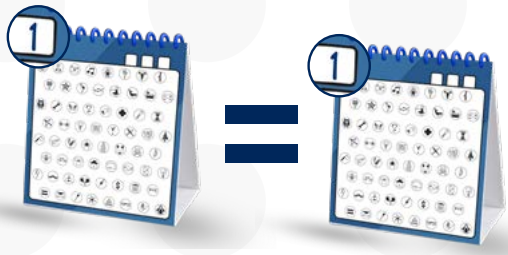
✗ Les autres équipes restent à la même page.



! Si aucune équipe n'a trouvé le mot mystère, tous les joueurs débutent une nouvelle manche sur cette même page.

Replacez la Carte mot mystère dans le paquet. Enchaînez les manches en suivant les étapes de la section « Déroulement du jeu », jusqu'à ce qu'une équipe ait gagné 3 manches (voir « Fin de la partie »). Lors de la prochaine manche, les **devineurs** deviennent les **dessinateurs** et vice-versa.

Note : Avant de débuter une nouvelle manche, il est important de vérifier que les membres d'une même équipe sont à la même page du Chevalet.

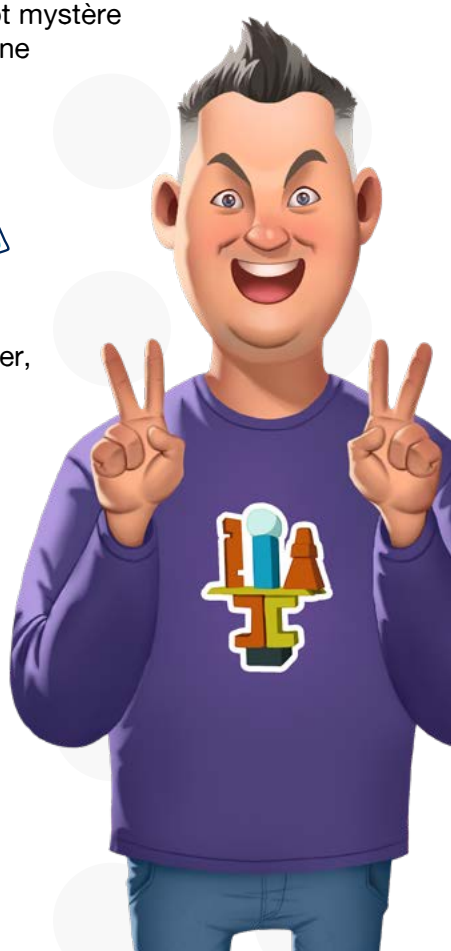


FIN DE LA PARTIE

La première équipe à remporter 3 manches (c'est-à-dire à deviner un mot mystère à la page 3 du Chevalet) gagne la partie.

PARTIE AVANCÉE

Une fois que vous avez joué plusieurs parties de Fous à Lier, essayez une partie avancée ! Les règles sont les mêmes à l'exception que les Chevalets des **devineurs** doivent être cachés en tout temps. Ainsi, les **dessinateurs** ne verront pas le dessin de leur coéquipier et les **devineurs** ne pourront pas regarder les dessins des autres joueurs. Il faudra donc se fier uniquement aux capacités de communication.



Remerciements

Jordan Ball, Luke Bassett, Jamie Bennett, Tammy-Lynn Haché, Keenan Isaac, Lori Knight, Jessie McLean, Elijah Rogers, Dani Cormier, Sen-Foong Lim, Gordon Oscar, Stephanie Kwok, Eric Raué, Garrett M. Petersen, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole et Game Artisans of Canada.

Crédits

Auteurs : Jay Cormier et Chase Disher
Développeurs : Jay Cormier, Chase Disher et Carl Brière
Illustrateur : Chris Setra
Directrice artistique : Marie-Elaine Bérubé
Graphiste : Marie-Elaine Bérubé
Éditeur : Jeux Synapses Games Inc.

© 2022 Jeux Synapses Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite de :
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
Qc J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

@jeuxsynapsesgames