



SKETCH!

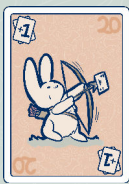


But du jeu

Rempportez la partie en étant le joueur qui a le **plus petit score** à la fin du jeu. Pour ce faire, réalisez un « Sketch! » aussi souvent que possible pour vous débarrasser de vos cartes et pour saboter les plans de vos adversaires avec des cartes Action.

Les cartes

Le paquet contient 40 **cartes numérotées** avec des valeurs allant de 1 à 10 et 24 **cartes Action** avec des pouvoirs spéciaux qui doivent être résolus immédiatement lorsque la carte est défaussée.



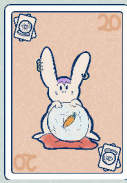
L'Archer (3 cartes)
Faites piocher une carte à un autre joueur. Il ne peut pas regarder cette carte.



La Danseuse (3 cartes)
Mélangez secrètement les cartes d'un joueur.



Le Magicien (3 cartes)
Échangez une carte d'un joueur (cela peut être vous) avec une carte d'un autre joueur sans regarder les cartes.



La Voyante (3 cartes)
Jetez un oeil à une carte que vous ne connaissez pas... Cela ne doit pas être forcément une des vôtres !



Le Bon Roi (3 cartes)
Vous pouvez faire un « Sketch » même avec **Le Méchant Roi**. En dehors de ça, il est tout mignon.



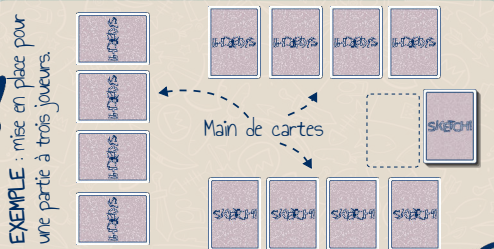
Le Méchant Roi (3 cartes)
Vous pouvez faire un « Sketch » même avec **Le Bon Roi**. En dehors de ça, il n'a pas d'autres effets, mouahahaha...



Veto (6 cartes)
Annule une carte Action qui vient juste d'être jouée ! (Voir « Poser un Veto » pour plus de détails).

Mise en place

- Un joueur, celui qui va distribuer, mélange le paquet et distribue **quatre cartes face cachée** à chaque joueur. Ces cartes forment la main du joueur et sont placées sur la table.
- Chaque joueur peut regarder **deux de ses cartes** et doit soigneusement les mémoriser, car **il ne pourra plus les regarder à nouveau**.
- Le joueur qui distribue les cartes place ensuite le reste du paquet au centre de la table, pour former la **pioche** et laisse assez de place à côté pour une défausse.
- Le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le **sens horaire**.



Aperçu du tour de jeu

- Phase 1 : piocher une carte**
Vous commencez votre tour en piochant une carte d'une des manières suivantes :
 - Prenez la première carte de la pioche et **regardez-la**.
 - Prenez la première carte de la défausse, **mais seulement s'il s'agit d'une carte numérotée**.
 Puis placez la **face cachée** sur la table avec vos autres cartes.
- Phase 2 : défausser une carte**
Ensuite, choisissez une de vos cartes, que vous sachiez ce qu'il y a dessus ou pas et placez-la **face visible** sur la défausse.
Si c'est une carte **Action**, vous devez la résoudre avant de terminer votre tour (voir la section « Les cartes » pour plus de détails).
- Phase 3 : fin du tour**
Après avoir défaussé votre carte, vous avez terminé votre tour et c'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.
Avant que le joueur suivant ne commence son tour, vous pouvez choisir de « **Lancer l'assaut** » en tapant sur la table si vous pensez que vous avez une bonne main (un petit score).
Cela va déclencher la dernière manche de jeu ; la partie se terminera avant que votre prochain tour ne commence. (Voir la section « Fin de la partie » pour plus de détails).


« Sketch ! »

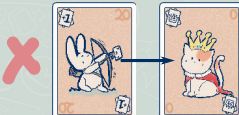
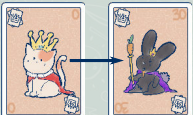
En dehors de votre tour de jeu, vous pouvez défausser vos cartes si elles correspondent à la dernière carte défaussée par un joueur (vous y compris), cela s'appelle un « Sketch ! ».

Pour faire un « Sketch ! », jouez une carte tout en annonçant à voix haute « Sketch ! » avant qu'elle ne touche la défausse (sinon, vous subissez une **pénalité**).

Un « Sketch ! » peut être joué soit avec des cartes numérotées de la même valeur, soit avec des cartes **Action** de la même sorte. Dans ce dernier cas, les actions sont résolues dans l'ordre où elles ont été défaussées.

Si un joueur défausse accidentellement la mauvaise carte lorsqu'il joue un « Sketch ! », il devra reprendre sa carte et subir une **pénalité** !

 **Attention!** Lorsque vous jouez un « Sketch ! » avec des cartes **Action**, assurez-vous que les deux ont le même symbole.



EXEMPLE :

Alice défausse un 7 durant son tour.

Elle sait qu'elle a un autre 7 et choisit de jouer un « Sketch ! » ; elle annonce donc à voix haute « Sketch ! » et défausse sa carte.

Mike sait aussi qu'il en a un, il annonce donc « Sketch ! » à voix haute et le défausse aussi.



Jouer et poser un Vêto


Un **Vêto** est une carte Action avec différents effets en fonction du moment où elle est jouée.

Si elle est jouée pendant votre tour (défaussée pendant la **Phase 2**), elle a pour effet de vous faire subir une **pénalité**. Vous pouvez annuler cet effet en utilisant un autre **Vêto** (voir ci-dessous).

Jouer cette carte à un autre moment pendant la partie, vous permet d'annuler l'effet de la dernière carte Action jouée (même la vôtre).

La vitesse à laquelle elle est jouée est cruciale ! Si la carte Action a déjà été appliquée, le **Vêto** n'a pas d'effet et alors, il est simplement ignoré.

Remarque pour un « Sketch ! » : si un joueur utilise un **Vêto** sur une action, vous ne pouvez plus jouer un « Sketch ! » sur cette action, car elle n'est plus sur le haut de la pile.

 **Chaîne de Vêto**
Un **Vêto** peut aussi être joué pour annuler l'effet d'un autre **Vêto** ; dans ce cas, le **Vêto** précédent est traité comme s'il n'avait pas été joué.

EXEMPLE :

Alice a joué une carte Archer pour faire piocher une carte à Mike.

Mike essaie de l'annuler en défaussant une carte **Vêto**.

Ensuite, Alice défausse une carte **Vêto** pour annuler le **Vêto** de Mike et réactiver son Archer.

Laura, pour saboter le coup d'Alice, défausse une carte **Vêto** pour annuler le **Vêto** d'Alice et ainsi réactiver le **Vêto** de Mike.

Par conséquent, le **Vêto** a bien été posé sur la carte Archer et Mike ne doit donc pas piocher une carte.



Subir une pénalité

Lorsqu'un joueur réalise quelque chose qu'il n'est pas supposé faire (par exemple, regarder une carte alors qu'il ne le peut pas, jouer la mauvaise carte pour un « Sketch ! », etc.), il doit prendre une carte face cachée de la pioche et l'ajouter à sa main.

Cette carte **ne doit pas être regardée**, ou alors il subira une autre **pénalité** !

Si la pioche est vide, la carte Pénalité est piochée au hasard dans la **moitié inférieure** de la défausse. Cette carte **ne doit pas être regardée** non plus.

Fin de la partie

Une partie de « Sketch ! » se termine immédiatement lorsque :

- ▶▶▶ Un joueur qui a « **Lancé l'assaut** » est sur le point de commencer son tour.
- ▶▶▶ Un joueur qui n'a plus de cartes en main est sur le point de commencer son tour.
- ▶▶▶ Il ne reste plus de cartes dans la pioche au début du tour d'un joueur.

À ce moment, passez au décompte des points en faisant la somme des valeurs de toutes les cartes numérotées et les cartes Action que vous avez (indiquées sur les cartes individuelles). Ne pas avoir de cartes en main signifie que vous avez zéro point. Le joueur qui a le **plus petit** score l'emporte !

Remarque : à la fin de la partie, avant le décompte des points, il est toujours possible de jouer n'importe quel nombre de « Sketch ! » et de résoudre toutes les cartes Action défaussées s'il y en a.

EXEMPLE :

À la fin de la partie, Alice, Mike et Laura ont les cartes suivantes en main :

- ▶▶▶ Alice a un **Bon Roi** et un **Vêto** (les deux valent 0 point) pour un total de **0 point**.
 - ▶▶▶ Mike n'a plus de cartes en main, ce qui fait qu'il a **0 point**.
 - ▶▶▶ Laura a un **7**, un **3** et un **Archer** (qui vaut 20 points) pour un total de **30 points**.
- Alice et Mike sont à égalité pour la victoire.



Variantes de jeu

Mode Pénombre : au début de la partie, vous distribuez **5 cartes** et chaque joueur **ne peut en regarder qu'une seule**. Le reste des règles reste inchangé.

Mode Obscurité totale : au début de la partie, vous distribuez **6 cartes** et **personne ne peut regarder les cartes reçues**. Le reste des règles reste inchangé.

Mode en Équipe : les joueurs se répartissent en équipes de 2. La partie se déroule comme d'habitude, sauf pour les éléments suivants :

- ▶▶▶ Lorsqu'un joueur d'une équipe subit une **pénalité**, l'autre joueur de l'équipe la subit aussi.
- ▶▶▶ À la fin de la partie, pendant le décompte des points, le score de l'équipe correspond à la **somme des points des deux joueurs**.

Rendez-nous visite sur <https://meneocats.com/sketch> pour recevoir les mises à jour des règles et les news.

Auteurs, conception et images
Davide Menegatti et Laura Jachetti

Remerciements à

Sammy pour l'idée de départ et à tous nos amis pour les nombreuses heures passées à tester le jeu et à affiner les règles.



SKETCH!



Kids



Si votre mémoire n'est pas votre principal atout, ou que vous préférez un défi sans surprise, **Sketch! Kids** est la variante qu'il vous faut.

Changements de règles

La principale différence entre **Sketch! Kids** et **Sketch!** est ce qui suit :

À chaque fois qu'un joueur devrait être autorisé à regarder une de ses cartes (même pendant la mise en place), à la place, la carte est placée **face visible** sur la table. Elle est visible par tous les joueurs.

Les cartes

La Danseuse : retournez toutes les cartes d'un joueur **face cachée** et mélangez-les secrètement.

Le Magicien : échangez une carte d'un joueur (cela peut être vous) avec une carte d'un autre joueur **sans retourner les cartes**.

La Voyante : retournez une carte **face visible** ou **face cachée**, cela ne doit pas forcément être une des vôtres !

Poser un Vêto

Poser un Vêto est une règle optionnelle dans **Sketch! Kids**.

▶▶▶ Si vous **ne voulez pas l'utiliser** (par exemple, pour simplifier le jeu pour les joueurs les plus jeunes), retirez les **6 cartes Vêto** du paquet avant de mettre le jeu en place.

▶▶▶ Si vous **choisissez d'inclure la possibilité de Poser un Vêto**, appliquez ce changement :
Jouer une carte Vêto pendant votre tour (la défausser pendant la **Phase 2**) **nia pas d'effet**