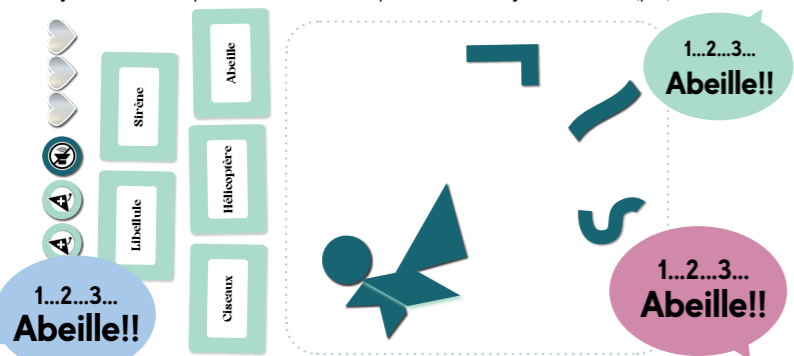


3. Deviner le mot!

Tout le monde est prêt à se prononcer? Les joueurs doivent se regarder, compter jusqu'à trois et en chœur **dire le mot** qu'ils croient reconnaître.

Si un joueur ne veut pas deviner le mot, il peut utiliser un jeton Silence (p.6)



→ Si tous les joueurs disent le même mot, vous avez gagné la manche! Mettez la carte gagnante de côté.



→ Si ne serait-ce qu'un seul joueur ne dit pas le même mot que tous les autres, vous avez perdu la manche. Retournez un jeton Vie sur son côté «cœur brisé» →



Préparer une nouvelle manche

• Laissez les formes et les jetons tels qu'ils se trouvent sur la table.

La prochaine manche commencera avec les formes ainsi que les jetons Action et Vie dans leur configuration actuelle. Ils ne se réinitialisent pas entre les manches.



• Retirez les cartes de la liste de mots. Placez-les en dessous de leur paquet en gardant la carte victorieuse de côté si vous avez gagné la manche.

• Prenez le paquet de cartes Mot suivant puis retournez à l'étape 1: Créer la liste de mots. Important! Les paquets de cartes Mot sont joués en boucle dans l'ordre suivant: 1 Vert → 2 Rose → 3 Orange → 1 Vert... et ainsi de suite.

→ Commencez une nouvelle manche, et n'oubliez pas qu'il n'y a pas d'ordre de tour établi!

Fin de partie

Si vous récupérez 5 cartes Mot, vous gagnez la partie!



Si vous retournez votre 3^e jeton Vie sur son côté « cœur brisé », vous avez perdu. Il faudra essayer encore avec de nouvelles formes.

Peu importe l'issue de la partie, la cohésion de votre groupe n'en sera que plus forte.

Les jetons Action

Ces jetons ne s'utilisent qu'une seule fois. N'importe quel joueur peut décider d'en utiliser un à tout moment durant la partie. Quand un jeton est utilisé, il est retiré et remis dans la boîte.

Mouvement supplémentaire



Si un joueur utilise ce jeton, il peut faire un mouvement de plus pour tenter de clarifier les choses. Les joueurs peuvent utiliser autant de jetons Mouvement supplémentaire disponible qu'ils le désirent.

Silence



Si un joueur utilise ce jeton, il ne participera pas à l'étape 3: Deviner le mot. S'il n'a aucune idée du mot illustré, il peut alors ne pas courir le risque de dire un mot différent de tous les autres.

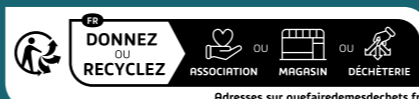
Modes de jeu

Au fur et à mesure que la cohésion du groupe s'affine, vous pouvez augmenter la difficulté du jeu!

- Mode normal: 3 jetons Vie
- Mode difficile: 2 jetons Vie
- Mode mort subite: 1 jeton Vie et jouez jusqu'à ce que vous perdiez votre vie.

Crédits

Auteur: Thomas Dagenais-Lespérance
Chef de studio: Joël Gagnon
Chargée de projet: Catherine Parent
Designer graphique: Fanny Saulnier
Rédacteur en chef: Matthew Legault



© 2026 Groupe Randolph,
9130, avenue du Parc, Montréal,
(QC) Canada, H2N 1Z2
Tous droits réservés



Suivez-nous sur les médias sociaux

Shape it

Concept du jeu

Shape it est un jeu coopératif dans lequel les joueurs déplacent des formes pour deviner un mot. Quel mot votre groupe tente-t-il d'illustrer? C'est ça le jeu: vous ne le savez pas, mais c'est l'un des 5 mots sur la table. Au moment de vous prononcer, verrez-vous tous le même mot? Bonne chance!



Objectif

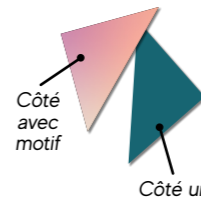
Si la totalité de votre groupe dit le même mot, vous gagnez la manche et récupérez la carte Mot. Si vous ne dites pas tous le même mot, vous perdez une vie.

→ Si vous récupérez 5 cartes, vous gagnez!

→ Si vous perdez vos 3 vies... c'est une défaite.

Matériel

29 pièces recto verso



96 cartes Mot recto verso en 3 paquets colorés.



Les mots ont été organisés par familles de formes similaires et non en niveaux de difficulté.

3 jetons Vie recto verso



5 jetons Action recto verso




Mise en place

1 Étalez toutes les pièces sur la table pour que tous les joueurs puissent les voir. Entendez-vous sur les **7 pièces** que vous utiliserez pour cette partie.

Décidez si vous voulez jouer les pièces sur leur côté avec motif ou leur côté uni.

Disposez-les en cercle, avec environ la largeur d'une main entre chaque pièce, comme illustré ci-dessous. *Vous pouvez remettre les autres pièces dans la boîte; vous ne les utiliserez pas pour cette partie.*


2 Placez les **3 jetons Vie**, côté « cœur intact » → , sur la table à la portée de tous les joueurs.

Première partie?

Utilisez la combinaison de pièces présentée dans l'exemple.

Tableau des jetons

Joueurs	Silence	Mouv. supp.
7	5	0
6	4	1
5	3	2
4	2	3
3	1	4
2	0	5

3 Placez les **5 jetons Action**  près des jetons Vie. Utilisez ce tableau pour déterminer comment vous devez placer les jetons Action: les côtés visibles sont différents selon le nombre de joueurs.

4 **Mélangez séparément et placez** chacun des 3 paquets de cartes Mot que vous jouerez en boucle dans l'ordre suivant: **1 Vert** → **2 Rose** → **3 Orange**



Comment jouer?

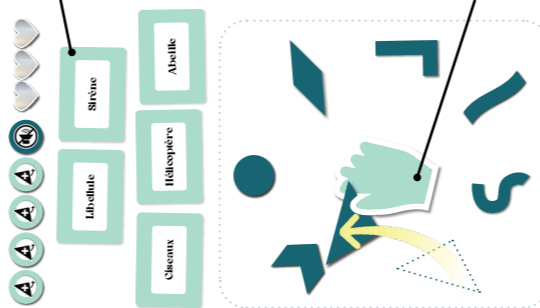
Le jeu se joue en plusieurs manches.

Dans une manche, vous ferez ces 3 étapes dans l'ordre:

1. **Créer la liste de mots**
2. **Déplacer les pièces pour illustrer un mot**
3. **Deviner le mot!**

1. Créer la liste de mots

Pour votre première manche, prenez le **paquet Vert de cartes Mot** et piochez les 5 cartes du dessus du paquet. Disposez-les à côté de l'aire de jeu. C'est votre **liste de mots** pour la manche.



2. Déplacer les pièces pour illustrer un mot

Chaque joueur déplace **UNE SEULE pièce par manche** pour tenter d'illustrer un des mots de la liste. Il n'y a pas d'ordre de tour établi, vous pouvez déplacer une pièce dès que vous vous sentez inspiré.

Sans dessus dessous!



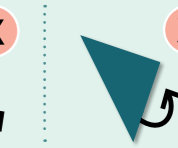
Il n'y a pas de « bon sens de lecture » dans votre aire de jeu; l'orientation d'une image pourrait changer à tout moment selon le point de vue des joueurs.

On ne donne pas d'indice!

Vous avez le droit de bavarder, mais vous **NE POUVEZ PAS**:

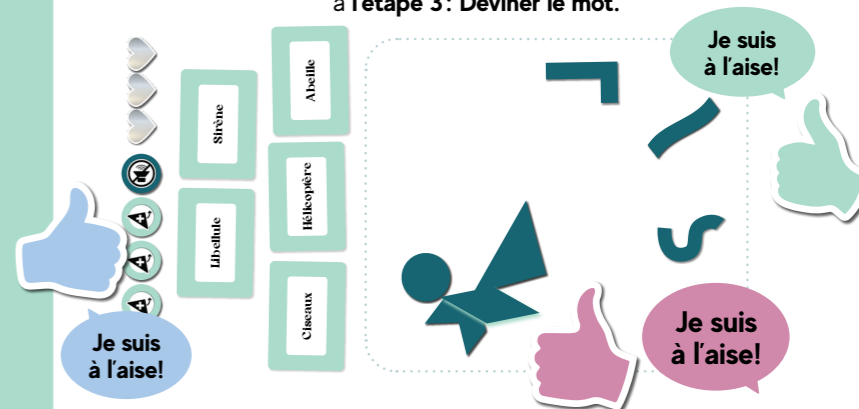
- Parler de la composition en cours
- Parler de son orientation
- Parler des mots sur les cartes
- Animer les pièces
- Faire des gestes de la main
- Pointer du regard
- Utiliser une pièce pour pointer vers une carte Mot
- Former des lettres ou des chiffres avec les pièces pour suggérer une carte Mot

Règles de déplacement

Vous pouvez...		Vous ne pouvez pas...	
Tourner & déplacer une pièce dans n'importe quelle orientation	Placer des pièces par-dessus d'autres pièces	Déplacer une pièce qui est sous une autre pièce	Retourner une pièce sur son côté opposé
			

En tout temps lors de cette étape, lorsqu'un joueur pense reconnaître un des mots de la liste avec l'agencement des formes en jeu, il peut dire « **je suis à l'aise** » et lever le pouce sans même avoir eu besoin de déplacer une pièce! Vous avez bien lu, vous n'êtes **pas obligé de déplacer** une pièce!

→ Si tous les joueurs ont levé leur pouce, votre groupe passe à l'étape 3: **Deviner le mot.**



→ S'il reste un ou plusieurs indécis, un joueur qui n'a **pas encore déplacé** une pièce lors de la manche peut le faire pour **tenter de clarifier la situation.**

→ Si tous les joueurs ont utilisé leur déplacement et qu'il reste un ou des joueurs qui ne sont toujours pas « à l'aise », ils peuvent **utiliser des jetons Action** (voir p.6).

→ Si les joueurs ne peuvent ou ne souhaitent pas utiliser de jetons Action ils devront se risquer et lever le pouce pour passer à l'étape 3.