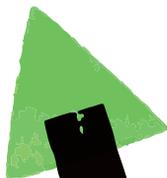


Règles du jeu

INK



T



Matériel

- 300 cartes Mot
- 5 cartes compte-tours
- 4 tampons : Rond, Carré, Triangle, Rectangle
- 4 encresurs : Rouge, Bleu, Vert, Jaune
- Un bloc de feuilles



Faites deviner des mots et des objets à vos coéquipiers en utilisant des tampons encresurs.

Mais attention, plus la partie avance, plus les dessins doivent être minimalistes !
Coopérez pour faire le moins d'erreurs possible et atteindre la dernière manche !



MISE EN PLACE

- Placez au centre de la table les **quatre tampons** sur les **encreurs** correspondants et les **cinq cartes compte-tours**, empilées de manière décroissante (la carte 5 est au-dessus de la pile, le tour 1 en-dessous), ainsi que le **bloc de feuilles**.
- Mélangez les **cartes Mot** et positionnez-les au centre de la table, face cachée.
- Désignez un joueur, qui sera capitaine lors du premier tour.

Ces règles correspondent à la partie d'initiation. Après votre première partie, rajoutez la règle de la section **Après votre première partie** (page 7).

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en deux phases : la **phase de dessin** et la **phase de découverte**.

Phase de dessin

Le capitaine distribue à tous les joueurs, sauf à lui, une carte Mot, face cachée, et une feuille du bloc. Les joueurs peuvent regarder leur carte mais ne peuvent pas la montrer aux autres joueurs (à 3 joueurs et moins, les joueurs doivent faire plus de dessins ! voir page 6).

Les joueurs essaient de représenter sur leur feuille ce que décrit leur carte Mot. Pour cela, ils ne peuvent utiliser que les tampons du jeu. **Le nombre de coups de tampon par dessin est limité** : chaque joueur ne peut utiliser au maximum qu'autant de coups de tampon qu'indiqué sur la carte compte-tours visible (cinq au premier tour, quatre au deuxième tour, et ainsi de suite). Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, faire moins de coups de tampons qu'indiqué par la carte.

Important : le rond doit toujours rester rouge, le triangle doit toujours rester vert, le carré, bleu, et le rectangle, jaune ! N'intervertissez pas les tampons et les encreurs !



Les joueurs qui dessinent peuvent :



Utiliser le même tampon plusieurs fois.



Tamponner partiellement ou hors du cadre (mais attention à la table !).



Superposer partiellement des coups de tampon.



Utiliser leur feuille au format paysage ou portrait.



Il est cependant interdit de :



Se servir du tampon comme d'un feutre en étirant la forme.



Mélanger tampons et encres. Chaque forme de tampon est adaptée à un seul encrer.



Écrire des lettres du mot de la carte Mot (exemple : la lettre A pour « Un ascenseur »)



Les joueurs réalisent leur mot, tous en même temps, sans communiquer sur ce qu'ils sont en train de dessiner. Cela signifie que vous devez remettre à disposition un encrer après l'avoir utilisé !

Quand un joueur a fini son dessin, il le place sur la table, visible, devant le capitaine et dans son sens de lecture (le capitaine devra les interpréter, après tout). Une fois que tous les joueurs ont donné leur dessin au capitaine, passez à la phase de découverte.



Phase de découverte

Tous les joueurs donnent au capitaine leur carte Mot face cachée, sans la révéler. Le capitaine les mélange, puis il les dévoile l'une après l'autre en lisant leur contenu à haute voix.

Il doit ensuite essayer de retrouver quelle carte Mot correspond à quel dessin. Les autres joueurs ne doivent pas l'aider ou l'influencer dans son choix. Le capitaine relie les dessins et les cartes Mot en plaçant les cartes à côté des dessins qu'il pense correspondants.

Une fois qu'il a placé une carte devant chaque dessin, les joueurs font monter le suspense en tambourinant la table en rythme. Au bout de trois secondes de suspense, ils lèvent les mains pour indiquer que l'association du capitaine pour leur dessin est bonne, ou laissent leurs mains sur la table pour indiquer que le capitaine a commis une erreur. Les joueurs peuvent alors dire quelle carte Mot correspond à quel dessin. Placez les cartes Mot près du compte-tours pour indiquer les erreurs, et remettez les autres dans la boîte.

Note : si le capitaine a inversé les 2 cartes Mot de 2 dessins, cela compte comme 2 erreurs.

FIN DU TOUR

Une fois le tour terminé, remettez la carte du dessus du paquet compte-tours dans la boîte. Si le paquet est désormais vide, c'est la fin de partie et vous avez gagné !

Le joueur à la gauche du capitaine devient le nouveau capitaine.

Un nouveau tour peut commencer !

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement si les joueurs ont commis trop d'erreurs : il peut y avoir **au maximum une erreur par joueur** (par exemple, 5 erreurs à cinq joueurs). Si vous atteignez ou dépassez ce nombre d'erreurs, vous avez alors collectivement perdu la partie ; il faudra mieux interpréter les tampons des autres, ou mieux communiquer vos mots une prochaine fois !

Si la partie n'a pas pris fin plus tôt, elle s'achève **lorsque vous retirez la dernière carte compte-tours**. Les joueurs triomphent alors tous ensemble ! Pour parfaire votre victoire, vous devez réaliser le moins d'erreurs possible.





COMBIEN DE JOUEURS ?

3 joueurs et moins

Lorsque vous jouez à trois joueurs ou moins, les joueurs réalisent chacun plus de dessins et reçoivent plus de cartes Mot ! Par ailleurs, nous vous recommandons fortement d'introduire les intrus dès la première partie si vous jouez avec moins de joueurs.

3 joueurs : 2 cartes Mot et dessins par joueur qui tamponne

2 joueurs : 3 cartes Mot et dessins pour le joueur qui tamponne

Lorsque vous faites monter le suspense avec plusieurs dessins par joueur les joueurs qui ont dessiné ne lèvent les bras pour montrer le succès du capitaine que si tous leurs dessins ont été associés correctement aux mots !

8 joueurs (et plus !)

Lorsque vous jouez à 8 joueurs ou plus, il y a plusieurs capitaines ! Les capitaines peuvent discuter des associations mot-dessin à faire, ou des éventuels intrus, une fois qu'ils ont reçu les cartes Mot des joueurs.

8 et 9 joueurs : jouez avec 2 capitaines

10 joueurs : jouez avec 3 capitaines

Si vous désirez jouer avec plus de 10 joueurs, jouez avec 1 capitaine supplémentaire par joueur au-delà de 10 !



Après votre première partie

Une fois votre première partie jouée, utilisez cette règle supplémentaire : à chaque tour, ajoutez deux intrus ! Le capitaine pioche deux cartes Mot au début de la phase de découverte et les mélange sans les regarder à celles données par les joueurs. Ainsi, il y aura toujours 2 cartes qui ne correspondent à aucun dessin !

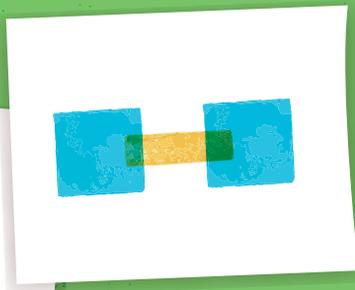
Le capitaine doit donc tenter de retrouver les dessins correspondants en évitant les intrus : associer un intrus à un dessin est toujours une erreur.

En fin de tour, les cartes surnuméraires sont remises dans la boîte.

Note : les intrus peuvent corser la difficulté des parties à six joueurs et plus.

Si vous trouvez le challenge trop relevé, n'hésitez pas à utiliser un seul intrus au lieu de deux.

N'hésitez pas à garder les dessins dont vous êtes les plus fiers ! Vous pouvez même tenter de les faire deviner à des gens n'ayant pas joué votre partie. Nous vous recommandons de réutiliser les feuilles dont vous ne vous servirez plus, par exemple comme liste de courses. Et, si d'aventure vous les jetez, n'hésitez pas à les mettre au recyclage ! Enfin, si vous arrivez à court de feuilles, vous pouvez simplement découper des feuilles blanches !



TINK IT!

Un jeu de Romain Clément & Kévin Gauvin

Direction de projet et édition : Bertrand Arpino

Graphisme : Jérôme Soleil

Communication & Marketing : Matthieu Bonin

Édition des textes : Mathieu Rivero

Gestion de production : Synergy Games / Nicolas Aubry



**Nous espérons que vous
vous amuserez autant
que nous avec ce jeu !**

Veillez noter que Bankiiz Éditions n'assure pas le SAV des encres : vous pouvez en trouver librement dans n'importe quel commerce de loisirs créatifs.

Nous n'assurons pas non plus les tâches d'encre sur les mains, les débats potentiels lors de la découverte des associations (mauvaise foi en option), ni les études dues aux vocations que ce jeu pourrait susciter.

Amusez-vous bien !
C'est tout ce qui
compte pour nous.



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr