

Règles de Shape it

Comment jouer Shape it

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Déplacez des formes ensemble pour illustrer un mot, puis devinez tous le même mot en même temps.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif et simultané où chaque joueur déplace une seule pièce par manche sans communiquer verbalement.
- **Condition de victoire** : Récupérez 5 cartes Mot avant de perdre vos 3 vies.

Shape it, c'est le genre de jeu qui va vous faire vivre des moments hilarants et parfois frustrants (dans le bon sens du terme !). Imaginez : vous êtes tous autour de la table, vous déplacez des formes géométriques pour dessiner un mot, sauf que personne n'a le droit de parler, de pointer, ni de faire de gestes. Et le plus drôle ? Vous ne savez même pas quel mot les autres essaient d'illustrer. L'objectif, c'est que tout le monde pense au même mot au moment du décompte. Si vous aimez les jeux de coopération comme [Fiesta de los Muertos](#) ou [Stay Cool](#), vous allez adorer celui-ci !

Le matériel de la boîte

Avant de lancer votre première partie, faisons le tour de ce que contient la boîte :

- **29 pièces recto verso** : ce sont vos formes géométriques. Un côté est uni, l'autre possède un motif. Vous n'en utiliserez que 7 par partie.
- **96 cartes Mot recto verso** réparties en **3 paquets colorés** : Vert, Rose et Orange. Les couleurs ne représentent pas des niveaux de difficulté mais des familles de formes similaires.
- **5 jetons Vie recto verso** : un côté « cœur intact », un côté « cœur brisé ».

- **5 jetons Action** : des bonus à usage unique qui peuvent vous sauver la mise.

Mise en place de la partie

Préparer les pièces et les jetons

Étalez toutes les pièces sur la table. En groupe, choisissez **7 pièces** pour cette partie. Décidez ensemble si vous jouez sur le côté uni ou sur le côté avec motif (c'est purement esthétique, à vous de voir !). Disposez ces 7 pièces **en cercle**, en laissant environ la largeur d'une main entre chaque pièce. Les pièces restantes retournent dans la boîte, elles ne serviront pas.

Installer les jetons et les cartes

Placez les **3 jetons Vie** côté « cœur intact » visible, bien en vue de tout le monde. Disposez ensuite les **5 jetons Action** à côté. Attention : selon le nombre de joueurs, les côtés visibles des jetons Action changent (consultez le tableau fourni dans la boîte pour savoir lesquels retourner).

Enfin, mélangez séparément chacun des **3 paquets de cartes Mot** (Vert, Rose, Orange) et empilez-les dans cet ordre. Vous commencerez toujours par le paquet Vert.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le jeu se joue en plusieurs **manches**. Chaque manche suit 3 étapes dans l'ordre. Il n'y a **aucun ordre de tour** : tout le monde agit librement et simultanément !

Étape 1 : créer la liste de mots

Prenez les **5 cartes du dessus** du paquet de cartes Mot en cours (Vert pour la première manche). Disposez-les face visible à côté de la zone de jeu. Ce sont les 5 mots possibles pour cette manche. Tout le monde peut les lire.

Étape 2 : déplacer les pièces pour illustrer un mot

C'est le cœur du jeu ! Chaque joueur peut déplacer **une seule pièce** pendant la manche pour essayer d'illustrer l'un des 5 mots affichés. Dès que vous vous sentez inspiré, bougez une pièce. Pas besoin d'attendre votre tour !

Voici ce que vous **pouvez faire** avec une pièce :

- La **tourner** dans n'importe quelle orientation.
- La **déplacer** où vous voulez dans la zone de jeu.
- La **placer par-dessus** une autre pièce.

Et voici ce qui est **interdit** :

- Déplacer une pièce qui se trouve **sous** une autre pièce.
- **Retourner** une pièce sur son autre côté.

Mais le plus important, ce sont les **règles de communication**. Pendant cette étape, il est strictement interdit de :

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

Petite astuce : il n'y a pas de « bon sens de lecture » ! La zone de jeu peut être vue depuis n'importe quel angle. Ce qui ressemble à un chapeau vu de votre côté peut ressembler à un bateau vu d'en face. Gardez toujours ça en tête avant de bouger une pièce.

Bonne nouvelle : **vous n'êtes pas obligé de déplacer une pièce**. Si vous reconnaissez déjà un mot dans l'agencement actuel, dites simplement « je suis à l'aise » et levez le pouce.

Quand **tous les joueurs** ont levé le pouce, passez à l'étape 3. S'il reste des indécis et que des joueurs n'ont pas encore utilisé leur déplacement, ils peuvent bouger une pièce pour clarifier. Si tout le monde a déjà bougé sa pièce et que certains hésitent encore, c'est le moment d'utiliser vos précieux **jetons Action** (on en parle juste après). Sinon, il faudra se lancer quand même et lever le pouce malgré le doute !

Étape 3 : deviner le mot

Tout le monde est prêt ? Les joueurs se regardent, comptent jusqu'à trois et **disent en chœur** le mot qu'ils pensent reconnaître.

- Si **tous les joueurs** disent le même mot : bravo, vous avez gagné la manche ! Mettez la carte correspondante de côté comme carte de victoire.
- Si **au moins un joueur** dit un mot différent : c'est raté. Retournez un **jeton Vie** sur son côté « cœur brisé ».

Conseil stratégique : quand vous hésitez entre deux mots, demandez-vous lequel est le plus évident pour l'ensemble du groupe. En coopération, mieux vaut parfois jouer la sécurité plutôt que de tenter l'interprétation trop personnelle. C'est un peu comme dans [Perfect Words](#) : la connexion entre joueurs fait toute la différence !

Les jetons Action

Vos **jetons Action** sont des bonus à usage unique. N'importe quel joueur peut en utiliser un à n'importe quel moment de la partie. Une fois utilisé, le jeton est retiré et remis dans la boîte pour de bon.

Mouvement supplémentaire

Ce jeton permet à un joueur de faire **un déplacement de pièce supplémentaire** pour tenter de clarifier la composition. Vous pouvez utiliser autant de jetons Mouvement supplémentaire qu'il en reste de disponibles dans la même manche.

Silence

Si un joueur utilise ce jeton au moment de deviner (étape 3), il n'a **pas besoin de dire un mot**. Très pratique quand vous n'avez vraiment aucune idée et que vous préférez ne pas faire perdre une vie au groupe !

Préparer la manche suivante

Entre deux manches, attention : **on ne réinitialise rien**. Les pièces restent exactement là où

elles se trouvent, et les jetons Action et Vie gardent leur état actuel. Retirez simplement les 5 cartes Mot de la manche et replacez-les sous leur paquet (sauf la carte de victoire si vous avez gagné). Prenez ensuite le **paquet de cartes Mot suivant** dans l'ordre : Vert, puis Rose, puis Orange, puis de nouveau Vert, et ainsi de suite en boucle. Piochez les 5 nouvelles cartes et c'est reparti !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et modes de difficulté

Conditions de fin de partie

- **Victoire** : vous avez récupéré **5 cartes Mot**. Félicitations, votre groupe est parfaitement synchronisé !
- **Défaite** : vous retournez votre **3e jeton Vie** sur le côté « cœur brisé ». Il faudra retenter l'aventure avec de nouvelles formes !

Quelle que soit l'issue, ce jeu renforce la cohésion de votre groupe. Chaque partie vous apprend à mieux « lire » les intentions des autres, un peu comme dans [Dédale](#) où la communication non verbale fait toute la magie.

Les trois modes de jeu

Au fur et à mesure que votre groupe progresse, vous pouvez corser la difficulté :

Mode	Nombre de jetons Vie	Particularité
Normal	3	Le mode classique pour débuter
Difficile	7	Plus de vies mais aussi plus de manches à gagner
Mort subite	1	Une seule vie, jouez jusqu'à la perdre !

Voilà, vous savez tout ! Choisissez vos 7 formes, retournez les 5 premières cartes Mot vertes, et lancez-vous. Rappelez-vous : personne ne parle, tout le monde observe, et la magie opère quand vos esprits se synchronisent. Bonne partie !