

Règles d'Esquissé

Comment jouer à Esquissé

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Dessiner un mot secret, deviner ce que votre voisin a gribouillé, et surtout rire aux éclats des quiproquos visuels.
- **Mécanique principale** : Dessins et devinettes qui s'enchaînent dans des carnets passés de main en main, un peu comme un téléphone arabe graphique.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points après trois manches, grâce à ses dessins et ses définitions préférés.

Esquissé, c'est le jeu parfait pour les soirées entre amis où personne ne se prend au sérieux. Pas besoin de savoir dessiner, c'est même tout l'inverse : plus vos croquis sont approximatifs, plus les fous rires sont garantis. Installez-vous confortablement, on vous explique tout.

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de démarrer, vérifiez que vous avez bien tout le **matériel** sous la main :

- 70 cartes recto-verso (soit 840 thèmes différents, de quoi tenir un bon moment)
- 6 **carnets effaçables** à spirales colorées
- 6 **stylos effaçables** et 6 chiffons pour tout nettoyer
- 1 **sablier** de 60 secondes
- 1 dé et la règle du jeu

Petit conseil d'ami : utilisez uniquement les stylos fournis, sinon vos carnets risquent de garder des traces indésirables. Et pensez bien à les effacer en fin de partie pour éviter que l'encre ne sèche.

La mise en place

Chaque joueur attrape un stylo, une carte et un carnet. Première chose à faire : inscrivez votre nom sur la première page de votre carnet et **retenez bien la couleur de sa spirale**. C'est elle qui vous signalera la fin de la manche plus tard.

Mettez-vous d'accord sur le côté de carte utilisé pour cette partie : **face jaune** ou **face bleue**.

Un joueur lance ensuite le dé : le chiffre obtenu indique quel mot de la carte chacun doit recopier secrètement dans la case 'MON MOT SECRET' de son carnet. Rangez les cartes utilisées sans les montrer, c'est parti.

Si vous êtes 4 ou 6 joueurs

Ouvrez votre carnet à la page 1, le crayon à la main. Vous allez dessiner votre propre mot secret.

Si vous êtes 5 joueurs

Passez simplement votre carnet à votre voisin de droite sans dessiner. Il découvre votre mot secret et prépare le premier dessin à votre place. Astuce : c'est une configuration un peu spéciale, lisez bien cette étape deux fois avant de démarrer.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Tout le monde joue **en simultané**, c'est ça la magie du jeu. Les carnets circulent, les pages s'alternent entre dessins et devinettes.

Les pages 'Dessine'

Chaque joueur lit discrètement le texte inscrit sur la page ouverte, puis la tourne. On retourne le **sablier** et c'est parti pour **60 secondes** de dessin. Attention, règle d'or : **interdiction d'écrire des lettres ou des chiffres**. Que du dessin, même approximatif, même ridicule, c'est le but. Quand le sablier est écoulé, chacun passe discrètement son carnet au voisin de gauche, en

laissant la page ouverte.

Les pages 'Devine'

Pas besoin de sablier ici. Vous découvrez le dessin de votre voisin et vous écrivez ce que vous pensez qu'il a voulu représenter. Quelques secondes suffisent, puis on passe à nouveau le carnet. Petit avertissement bienveillant : ne cherchez pas la perfection, écrivez votre première intuition, c'est toujours la plus drôle.

La fin d'une manche

La partie se termine toujours par une phase 'Devine'. Gardez un oeil sur la **couleur de la spirale** de votre carnet : dès qu'il revient entre vos mains, la manche s'arrête. Et là, la grande rigolade commence. À tour de rôle, chaque joueur montre à tous l'évolution complète de son carnet, page après page, du mot de départ jusqu'à la définition finale. Préparez-vous à pleurer de rire.

Compter les points

Après le grand dévoilement, c'est l'heure du décompte. Notez tout sur la page prévue en début de carnet.

Situation	Points attribués
La définition finale correspond au mot de départ	1 point pour le propriétaire du carnet
La définition finale est fausse	1 point à votre définition préférée (la plus drôle, la plus inventive)
Votre dessin préféré de la manche	1 point (vous ne pouvez pas voter pour vous-même)

La partie se joue en **trois manches**. À la fin, le joueur avec le plus de points remporte la victoire. Mais honnêtement, à Esquissé, tout le monde gagne un peu puisque tout le monde rigole.

[IMAGE_FIN]

Les petites subtilités à connaître

Quelques détails qui facilitent la vie en cours de partie :

- Si une carte affiche un **trait** à la place d'un mot, bonne nouvelle : vous choisissez librement le mot que vous préférez sur la carte.
- Si le mot indiqué par le dé vous est totalement inconnu, pas de panique, piochez une nouvelle carte.
- Effacez bien tous les carnets avant de les ranger, l'encre pourrait sécher sinon.
- Astuce stratégique : lors des phases 'Devine', osez les interprétations improbables. Un dessin raté peut mener à des définitions hilarantes et vous rapporter le vote du 'plus drôle'.

Si vous aimez les jeux où l'ambiance prime sur la compétition, jetez aussi un oeil aux [règles de So Clover](#) ou aux [règles de Maudit Mot Dit](#), deux pépites dans le même esprit. Pour varier les plaisirs créatifs, [Bazar Bizarre](#) et [Time Bomb](#) sont aussi d'excellents choix pour vos prochaines soirées.