

Concept



But du jeu : faire deviner un mot à l'aide de différentes icônes universelles et en les associant entre elles.

Préparation :

- Mettre le plateau au centre de la table bien visible pour tous.
- 1 pioche avec les 110 cartes « Concept ».
- 1 tas avec les JETONS en forme d'ampoules : point Simple (1 PV) et Double (2 PV)
- mettre les PIONS et CUBES dans le BOL. Il y a 5 séries de pions :
 - > 1 série VERTE composée du PION CONCEPT PRINCIPAL (Grand « ? ») et de 10 CUBES.
 - > 4 séries (BLEU, ROUGE, JAUNE, NOIR) d'un PION SOUS-CONCEPT (« ! ») et de 8 cubes.
- 2 JOUEURS VOISINS DE TABLE, forment la 1^{ère} équipe.
- Donner les AIDES DE JEU qui représentent une SIGNIFICATION non-exhaustive des icônes universelles. (voir à la fin)



Déroulement du jeu :

- ▶ L'équipe PIOCHE 1 carte « Concept » et CHOISIT 1 MOT de la liste à faire deviner aux autres joueurs. ! Les mots « Challenge » demandent une réelle maîtrise du jeu par tous les joueurs.
- ▶ 1 des 2 joueurs de l'équipe pose le PION « ? » CONCEPT PRINCIPAL (VERT) qui est le 1^{ER} PION à POSER : il représente le MOT A FAIRE DEVINER.
- ▶ L'équipe pose ensuite des CUBES de la même couleur, pour apporter des PRECISIONS au concept principal.
- ▶ Elle peut, si elle le désire, DEVELOPPER plusieurs SOUS CONCEPTS en posant les autres pions « ! » d'autres couleurs et leurs cubes de couleur correspondants.
- ▶ Quand le mot est trouvé :
 - > 1 jeton « Point Double » (2PV) au joueur qui trouve la solution en premier.
 - > 1 jeton « Point Simple » (1PV) à chaque membre de l'équipe ayant fait deviner le mot.
 Variante : Vous pouvez valoriser la difficulté en donnant 1 ou 2 PV de plus à l'équipe et au joueur qui a deviné un mot « difficile » ou « challenge ».
- ▶ C'est ensuite aux 2 joueurs suivants de faire deviner un mot à l'aide d'une nouvelle carte.

Règles de conduite :

- Les AUTRES JOUEURS peuvent faire AUTANT DE PROPOSITIONS qu'ils le souhaitent.
- Les EQUIPIERS peuvent :
 - SE PARLER et SE CONCERTER DISCRETEMENT (très conseillé).
 - DIRE "OUI" lorsqu'une bonne réponse ou une piste correcte est donnée, mais ils ne peuvent PAS COMMUNIQUER DIRECTEMENT avec les autres joueurs !
 - POSER les CUBES COMME ILS LE SOUHAITENT > ils NE sont PAS OBLIGES DE LES POSER A TOUR DE ROLE !
 - REMONTRER l'ORDRE D'APPARITION DES CUBES. Cela peut avoir de l'importance !
 - utiliser AUTANT DE CUBES QU'ILS LE SOUHAITENT pour faire deviner le mot, mais attention à ne pas trop embrouiller les autres joueurs.
 - RETIRER TOUT ou UNE PARTIE DES CUBES DU PLATEAU et RECOMMENCER D'UNE AUTRE MANIERE, si les autres joueurs sont perdus.
 - Faire appel à une 3^{ème} PERSONNE pour vous venir en aide après un certain temps.
 - Si malgré cela, personne ne trouve, le mot est abandonné et personne ne marque de points ce tour-ci.

Fin de partie : Lorsque **12 jetons « Point Double »** ont été gagnés, la partie s'arrête.

> Celui ou ceux qui ont marqué **le plus de points de victoire remportent la partie.**

Variante :

- **Abandonner le système de points** pour ne garder que le plaisir de deviner et faire deviner.
- **Un seul joueur peut tenter de faire deviner à tous les autres joueurs.**

LES ICONES :

