


### 3 Marquez !

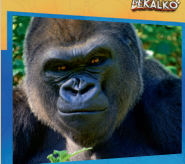
- Vous marquez 2 points par photo gagnée ainsi que la valeur indiquée sur votre cache-photo si vous avez réussi à faire deviner votre photo. **ATTENTION** Si personne n'a deviné votre dessin, vous ne marquez pas les points notés sur votre cache-photo.
- Notez les points de chaque joueur sur le tableau de pointage.

#### EXEMPLE

**Julian**  
1 photo : 2 points  
Cache-photo : 4 points  
**Total : 6 points**

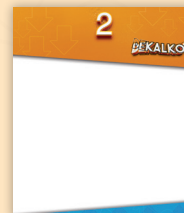


**Isabelle**  
1 photo : 2 points  
**Total : 2 points**



Isabelle a fini de dessiner en second, prenant alors le cache-photo de valeur 3. Malheureusement, personne n'a deviné son dessin. Elle ne marque donc aucun point de cache-photo. Mais comme elle a deviné « Gorille » (la photo de Julian), elle gagne néanmoins 2 points pour cette photo.

**David**  
0 photo : 0 point  
Cache-photo : 2 points  
**Total : 2 points**



**Mélanie**  
1 photo : 2 points  
Cache-photo : 1 point  
**Total : 3 points**



	Julian	Isabelle	Mélanie	David
1	6	2	3	2
2				
3				
4				
5				
=				

Après avoir marqué les points, rangez les photos utilisées dans la boîte. Répétez les étapes **1 Décalquez !** ➔ **2 Devinez !** ➔ **3 Marquez !** durant les manches suivantes et jusqu'à la fin de la partie.

## Fin de partie

Le jeu se termine après 5 manches (à 3 ou 4 joueurs) ou 4 manches (à 5 et 6 joueurs). Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Version Française :

**TIKI**  
EDITIONS

Europe : TIKI Editions  
10 rue de Penthièvre  
75008 Paris, France.  
www.tikieditions.com

**DUDE**  
GAMES

Canada : Distribution DUDE  
5425 Ave Casgrain, Suite #201  
Montréal, QC, H2T 1X6, Canada  
www.distributiondude.com

### Crédits :

Auteurs : **Roberto Fraga & Sébastien Decad**  
Conception graphique : Ian Parovel  
Traduction française : TIKI Editions  
Editeur original : Happy Baobab  
www.happybaobab.com  
© 2019 Happy Baobab Co., Ltd.  
All rights reserved.



# DEKALKO

1, 2, 3, GO!

Pas besoin de savoir dessiner pour gagner !

## Règles



Visitez notre site :  
[www.tikieditions.com/dekalko](http://www.tikieditions.com/dekalko)  
Et téléchargez le fichier qui vous permettra de créer et imprimer vos propres cartes !

## I. Mise en place

- Donnez à chaque joueur une pochette, un feutre et un effaceur.
- Mélangez les photos et placez le paquet au centre de la table.
- Sélectionnez les cache-photos selon leur valeur en fonction du nombre de joueurs :  
**3 joueurs – 1, 2, 3**   **4 joueurs – 1, 2, 3, 4**   **5 joueurs – 1, 2, 2, 3, 4**   **6 joueurs – 1, 2, 2, 3, 3, 4**  
Triez ces cache-photos en ordre décroissant. La plus forte valeur doit être au sommet du paquet.
- Placez ces cache-photos au centre de la table, à côté du paquet de photos.
- Notez le nom de chaque joueur sur le tableau de pointage et mettez-le de côté.

Exemple :  
Cache-photos sélectionnés à 4 joueurs.



### Exemple de mise en place à 4 joueurs

- 1 Pochette, Feutre, Effaceur
- 2 Paquet de photos
- 3 Cache-photos
- 4 Tableau de pointage

**Matériel** 100 cartes photos recto-verso, 6 pochettes, 6 cache-photos, 6 feutres, 6 effaceurs, 1 tableau de pointage.



## II. Principe du jeu

Prenez une photo et insérez-la dans votre pochette. Vous devez en décalquer les contours le plus rapidement possible puis la recouvrir d'un cache-photo. Plus vous allez vite, plus vous pouvez récupérer un cache-photo de grande valeur et ainsi marquer plus de points. Mais attention, il faudra quand même qu'un autre joueur arrive à deviner ce que vous avez dessiné ! Vous gagnerez aussi des points si vous identifiez correctement les photos qui ont été décalquées par les autres joueurs.

## III. Comment on joue ?

Une manche se déroule dans cet ordre : **1 Décalquez !** ➔ **2 Devinez !** ➔ **3 Marquez !**  
À **3 ou 4 joueurs** : jouez 5 manches. / À **5 ou 6 joueurs** : jouez 4 manches.

### 1 Décalquez !

- Chaque joueur prend une photo, la retourne et la place dans sa pochette **sans que les autres joueurs ne puissent la voir**. Lorsque tous les joueurs sont prêts, dites « 1, 2, 3, Go ! » et...
- Décalquez !** Tracez les contours des éléments de votre photo sur la fenêtre plastifiée de votre pochette.  
**IMPORTANT** Vous n'avez pas le droit d'ajouter des éléments qui n'apparaissent pas sur votre photo.
- Vous pouvez arrêter de décalquer à tout moment.
- Emparez-vous alors du premier cache-photo encore disponible sur la pile puis glissez-le dans la pochette devant votre photo pour la cacher. Seul votre dessin reste visible. **ATTENTION** Dès que vous avez récupéré un cache-photo, vous ne pouvez plus continuer à décalquer. Posez votre pochette face cachée devant vous et attendez que les autres joueurs aient terminé.

### EXEMPLE



2

3

Arrêtez-vous quand vous voulez!



4



Plus vous arrêtez rapidement, plus vous pourrez marquer de points grâce au cache-photo!

### 2 Devinez !

- Lorsque chaque joueur a caché sa photo, le joueur dont le cache-photo a la plus grande valeur **dévoile son dessin**. Les autres joueurs essaient alors de deviner ce qu'il a dessiné ! **Chaque joueur ne peut donner qu'une seule réponse à voix haute.**
- a - Un des joueurs a trouvé ?** Révélez la photo cachée dans la pochette. Le joueur qui a donné la bonne réponse en premier remporte la photo qu'il place devant lui. Le dessinateur conserve le cache-photo devant lui avec sa valeur visible.  
**ATTENTION** Si deux joueurs donnent la bonne réponse en même temps, la photo est remportée par le joueur ayant la plus petite valeur sur son cache-photo. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du dessinateur en sens horaire qui remporte la photo.
- b - Personne n'a deviné ?** Le dessinateur pose son cache-photo face cachée au centre de la table et personne ne gagne la photo.

Répétez les étapes **1** et **2** jusqu'à ce que chaque joueur ait révélé son dessin.

### EXEMPLE



3