

Exemple où
3 joueurs viennent
de dessiner.

❶ - Pour la note artistique, le Maestro accorde 2 points au dessin qu'il trouve le mieux réalisé et 1 point à un deuxième dessin qu'il trouve méritant. ❷A - Il valide ensuite les mots « requin » et « oiseaux » (1 point pour chacun de ces mots). ❷B - Il ne valide pas « île » mais deux joueurs ont noté ce mot en pensant qu'il y avait une île sur leur dessin. Ce mot vaut donc aussi 1 point.

❶ Les points du Maestro (indiqués en haut des cartes Œuvre) :

Il gagne 2 points s'il a parlé durant sa représentation.

Si le Maestro n'a pas parlé et qu'au moins un joueur trouve le nom de 2 éléments sur sa carte, alors le Maestro remporte 3 points (il remporte le titre de Grande Maestro). Dans le cas contraire, il remporte 2 points comme s'il avait parlé.

Il garde sa carte pour se rappeler de ses points.

FIN DE LA MANCHE :

Le Maestro désigne un joueur qui n'a pas encore été Maestro durant la partie. Ce joueur devient le Maestro de la prochaine manche. Si les autres joueurs sont d'accord, un même joueur peut être Maestro durant plusieurs manches (c'est obligatoirement le cas dans une partie à 3 joueurs).

FIN DE PARTIE

La partie se termine après 4 manches (4 joueurs ont été Maestros).

Mais rien ne vous empêche de jouer plus de manches si vous le souhaitez...

Comptez vos points ! Votre score est égal à :

La somme des points de vos dessins (notes artistiques et mots)

+

Les points des cartes Œuvre pour les joueurs qui ont été Maestros.

Auteur : Valéry Fourcade

Chef de projet : Julian Malgat

Illustrations de la boîte et du matériel : Stéphane Escapa

Illustrations des cartes : Bony

Remerciement de l'auteur : Grand merci à Jean-Philippe Mars pour son aide précieuse.

Merci aux premiers testeurs, mes enfants : Yann, Sandra et Julien.

Remerciement de l'éditeur : Merci aux très nombreux joueurs qui ont testé ce jeu pour en faire ce qu'il est aujourd'hui.

Copyright TIKI Editions 2018 / 5322 rue Saint-Urbain, H2T 2W9 Montréal, Qc, Canada

Valéry Fourcade **El Maestro** Stéphane Escapa

PAS ENVIE DE LIRE DES RÈGLES ?

Alors connectez-vous grâce à votre smartphone ou votre ordinateur sur le site www.tikieditions.com ou tapez dans un moteur de recherche internet : « **El Maestro - Tiki - tutoriel 1** ».

Vous pouvez aussi flasher le QR Code à droite, nous allons vous faire jouer immédiatement !



RÈGLE DU JEU

MISE EN PLACE :

- 1 Montez le pupitre et placez-le avec les cartes Œuvre dans la boîte comme indiqué sur la photo ci-dessous. Placez l'ensemble à un bout de la table afin que le Maestro soit bien visible de tous les joueurs.
- 2 Les joueurs désignent un premier Maestro. Il se place debout derrière le pupitre à environ un mètre de celui-ci. Ainsi, les autres joueurs verront bien ses mouvements. Il choisit une carte Œuvre ou la tire au hasard. Nous vous conseillons de commencer par les cartes à 1 étoile. Il place sa carte sur le pupitre de façon qu'aucun autre joueur ne puisse la voir.
- 3 Le reste des joueurs se munissent d'un paravent. Ils prennent chacun une fiche du bloc-notes et un crayon qu'ils placent derrière leur paravent.

JOUEURS

MAESTRO



LES CARTES ŒUVRE :

Elles ont trois niveaux de difficulté.

1 étoile : accessible, 2 étoiles : moyen, 3 étoiles : complexe

PRINCIPE ET BUT DU JEU :

Le Maestro doit faire dessiner aux autres joueurs une œuvre qu'il est le seul à voir. Son seul moyen ? Dessiner dans les airs ce qui figure sur sa carte en s'aidant des codes du Maestro pour associer les formes qu'il dessine ! À la fin de sa représentation, chaque joueur doit indiquer le nom de deux éléments qu'il pense avoir reproduits.

UNE PARTIE SE DÉROULE EN 4 MANCHES.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

1. LE MAESTRO RÉALISE SON INTERPRÉTATION

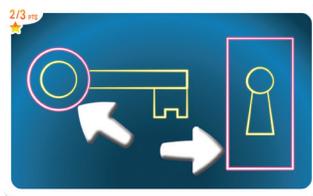
Il prend le temps de bien observer son œuvre. Il aura ainsi de meilleures chances de bien la communiquer aux autres joueurs.

- Le Maestro commence alors à dessiner dans les airs avec ses doigts les formes qui composent son œuvre. On dit qu'il air-dessine.

Il peut utiliser une ou deux mains.

- Le Maestro doit commencer par les formes rouge-fuchsia sur sa carte.

Dans l'exemple à droite, les deux première formes que le Maestro doit air-dessiner sont le rond et le rectangle, dans l'ordre qu'il souhaite.



- Les autres joueurs essayent de reproduire sur leurs fiches ce que le Maestro air-dessine.



Exemple : Le Maestro air-dessine un rond. Les joueurs doivent donc dessiner un rond dans le cadre de leur fiche.

« Ok, mais où est-ce que je mets ce rond sur ma fiche ? »



C'est là qu'interviennent les **CODES DU MAESTRO** :

Pendant qu'il air-dessine les formes, le Maestro donne des informations aux autres joueurs pour qu'ils assemblent correctement ces formes aux bons endroits.

Posez le livret « Codes du Maestro » sur la table côté ★ visible de tous.

Vous aurez ainsi un rappel de ces codes et des gestes qui leur sont associés.

Il y a deux façons de jouer avec ces codes.

VERSION SIMPLIFIÉE : le Maestro a le droit de parler.

Il peut annoncer les codes dont il fait les gestes et peut aussi parler tout au long de l'exécution de son œuvre. Il rend ainsi l'information plus compréhensible et plus précise.

Nous vous conseillons de jouer de cette façon durant vos premières parties.

RÈGLE D'OR : SI LE MAESTRO PARLE, IL LUI EST INTERDIT D'ANNONCER DES FORMES OU DES TAILLES !

Le maestro doit donc toujours air-dessiner les formes à leurs bonnes tailles.

Exemple en version simplifiée : Le Maestro n'a pas le droit de dire « triangle », « carré », « petit » ou « grand ». Mais il peut dire « Je vais coller la prochaine forme que je dessine SUR la forme que j'ai dessinée juste avant. Et je la colle juste ici » (en joignant le geste à la parole).

VERSION AVANCÉE « GRANDE MAESTRO » :

Si vous êtes déjà à l'aise avec les codes, essayez cette version.

Le Maestro n'a pas le droit de parler. Il peut seulement mimer. Il peut ainsi prétendre au **titre de Grande Maestro** pour gagner 3 points au lieu de 2 (voir page 4).

2. LE MAESTRO A TERMINÉ SON ŒUVRE

Chaque joueur essaye maintenant de deviner ce qu'il a bien pu dessiner.

- Les joueurs notent chacun 2 mots en bas de leurs fiches et signent leurs dessins.

Il y a toujours au moins deux éléments sur une œuvre. Il n'y a rien à perdre à tenter un mot même si vous n'êtes pas certain de ce que vous avez dessiné.

- Le Maestro dévoile la carte Œuvre aux autres joueurs.
- Chaque joueur dévoile son dessin.

3. LES POINTS

- 1 La note artistique :

Le Maestro accorde **2 points** au dessin qui lui paraît le mieux réalisé et **1 point** à un autre dessin qu'il trouve **méritant**.

Note : les dessins sont souvent en miroir de l'original, cela n'a aucune importance.

- 2 Les mots :

Chaque mot inscrit par un joueur vaut **1 point** si :

2A - Le Maestro valide ce mot car il décrit un élément de l'œuvre.

Remarque : si un joueur a noté le mot « guêpe » alors qu'il s'agissait d'une abeille, le Maestro doit valider ce mot car il s'agit d'un mot de la même famille.

2B - Au moins un autre joueur a noté ce mot.

Cela peut arriver si le Maestro a mal réalisé son œuvre. Le Maestro a mal air-dessiné un mouton. Plusieurs joueurs ont noté « robot » car leurs dessins ressemblent à un robot... Eh bien ce mot « robot » vaut 1 point pour ces joueurs.

UN DESSIN VAUT DONC SA NOTE ARTISTIQUE PLUS LA VALEUR DE SES DEUX MOTS.