

Yesss!



Livret de règles 

Un jeu de
Romaric Galonnier
illustré par
Olivier Fagnère édité
par
Blue Cocker Games

Yesss!

Mode Compétitif :
Pour 3 à 7 joueurs
à partir de 10 ans
pour une partie
de 30 minutes

Mode Coopératif :
Pour 2 à 7 joueurs
à partir de 8 ans
pour une partie
de 5 minutes

Pitch :

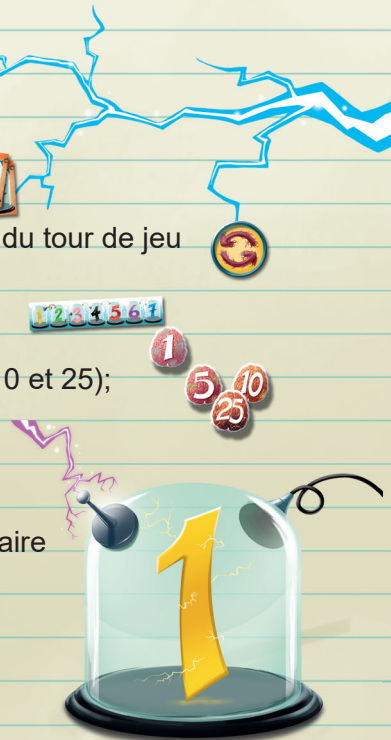
Seule la communication entre les personnes sauvera l'humanité d'elle-même ! Le professeur Emmet BLUE, savant un peu fou mais génial, en est convaincu. Il a donc inventé une expérience pour augmenter notre compréhension mutuelle. ses étudiants doivent traduire une association de deux images en un seul et même concept, susceptible d'être compris par les autres. Serez-vous les plus brillants disciples du professeur BLUE ? Yesss !

Matériel :

- 60 cartes Objets double-face,
- 7 jetons carrés numérotés de 1 à 7;
- 21 jetons rectangulaires portant chacun une des paires de numéros possibles entre 1 et 7;
- 1 marqueur rond double-face pour indiquer le sens du tour de jeu (sens des aiguilles d'une montre ou sens contraire);
- 7 réglettes de vote avec les numéros de 1 à 7 dans l'ordre sur une face, et dans le désordre sur l'autre;
- des jetons Cerveau pour marquer les points (1, 5, 10 et 25);
- 2 livrets de règles (français et anglais).

But du jeu :

Gagner le plus de cerveaux en faisant deviner une paire d'objets, mais en utilisant un seul mot !




Mise en place :

Exemple pour 5 joueurs :



Placez au centre de la table le marqueur de sens du tour sur l'une de ses faces (choisie au hasard) (A). Mélangez et répartissez tout autour de ce marqueur les 21 jetons portant les paires de numéros, faces cachées (B). Mélangez les cartes Objet, puis formez 7 piles de cartes que vous disposerez régulièrement tout autour des jetons (C). Chacune de ces piles contient un nombre de cartes qui dépend du nombre de joueurs.

Note : il est plus lisible de placer les objets de manière à ce que le bas de l'objet soit du côté du centre du cercle.



| | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|
| Nombre de joueurs | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Nombre de cartes dans chaque pile | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 |

Les cartes objets inutilisées sont rangées dans la boîte.

Numérotez les piles dans l'ordre de 1 à 7 en plaçant un jeton carré à côté de chacune d'elles (D).

Groupez sur le côté tous les jetons Cerveaux pour qu'ils soient accessibles aux joueurs.

Chaque joueur prend devant lui une réglette de vote (E) placée sur la face de son choix.

Note : la face avec les numéros dans le désordre évitera que les joueurs copient les uns sur les autres lors des votes !



Déroulement de la partie :

Il y aura autant de tours de jeu qu'il y a de cartes objets dans chaque pile (6 tours de jeu à 4 joueurs par exemple).

Chaque tour se décompose en deux phases :

- 1) Sélection des paires d'objets : chaque joueur, en même temps que les autres, choisit une paire d'objets pour l'un de ses voisins de table.
- 2) Proposition des concepts par les joueurs et distribution des points : chacun essaie de faire deviner aux autres la paire d'objets qui lui a été proposée à l'aide d'un mot et d'un seul !

1) Sélection des paires d'objets :

Chaque joueur pioche au hasard au centre de la table 3 des jetons rectangulaires « paire de numéros ».

Chaque jeton désigne par ses deux numéros un couple d'objets parmi les 7 visibles.

Chaque joueur consulte secrètement ses 3 jetons puis il en choisit 1 qu'il place face cachée entre lui et l'un de ses voisins : son voisin de gauche ou de droite, en fonction du sens indiqué par le marqueur rond.

Les deux autres jetons « paire de numéros » inutilisés sont défaussés et replacés faces cachées au centre de la table.

Chaque joueur prend connaissance de la paire d'objets que son voisin a sélectionnée pour lui, et il replace entre eux ce jeton face cachée (chacun des deux joueurs pourra ainsi le consulter à tout moment).

2) Propositions des joueurs :

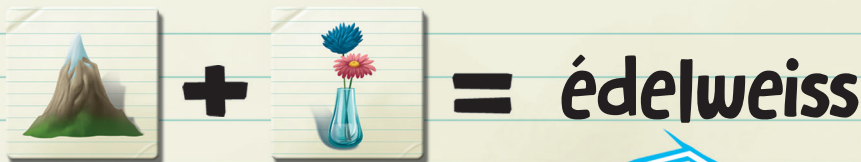
a) Proposition

Dès que tous les joueurs ont pris connaissance du jeton que leur voisin a placé entre eux deux, ils peuvent tenter de faire deviner aux autres joueurs la paire d'objets qui lui a été ainsi confiée par ce voisin: pour cela il doit annoncer à voix haute **UN MOT, ET UN SEUL**, pour faire deviner les **DEUX** objets .

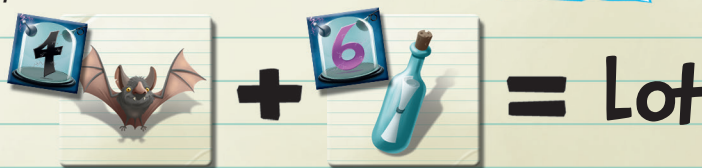
Il n'y a pas d'ordre dans les propositions : chacun peut faire la sienne dès qu'il est prêt.

Le mot annoncé doit uniquement faire référence aux objets eux-mêmes, mais pas à leur numéro. Le mot annoncé ne peut pas être une couleur, ni un mot composé. Tous les autres mots sont autorisés : verbes conjugués ou à l'infinitif, mots au pluriel, noms propres, marques, sigles, etc.

Exemple correct :



Exemple incorrect :



Lot, référence au numéro (Lot = département 46)
et non pas aux cartes.

b) Distribution des Points :

Dès qu'une proposition est faite, tous les joueurs cherchent immédiatement quelle paire d'objets correspond au mot annoncé, à l'exception bien sûr du joueur qui a sélectionné cette paire d'objets pour son voisin (le «sélectionneur »), et de celui qui a lui-même fait la proposition (l' « annonceur »).

Quand tous les joueurs (sans se concerter entre eux) se sont fait une opinion sur la paire d'objets désignée par le mot annoncé, l'« annonceur » compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs, simultanément, pointent avec leurs deux index sur leur réglette de vote les deux numéros correspondant à la paire d'objets qu'ils pensent être correcte. L'« annonceur » révèle alors à tous le jeton « paire » que son voisin avait placé entre eux. Chaque joueur qui a trouvé la bonne paire d'objets gagne un Cerveau qu'il prend devant lui.

L'« annonceur » gagne un Cerveau pour chaque joueur qui a répondu correctement. Le « sélectionneur » gagne, quant à lui, un Cerveau pour chaque joueur qui s'est trompé.

Le jeton « paire » reste face visible entre ces deux joueurs jusqu'à la fin du tour. On peut faire la monnaie de ses Cerveaux avec le stock de jetons Cerveau à tout moment.



Règle du retour à l'envoyeur : Attention si un joueur juge que la paire d'objets que son voisin a choisie pour lui est trop difficile à faire deviner, il peut la refuser ! Le joueur qui avait initialement sélectionné cette paire d'objets se retrouve alors obligé de la faire deviner lui-même (en plus de la paire d'objets que lui avait sélectionnée son autre voisin, sauf s'il la refuse à son tour !). Il faut donc veiller à choisir une paire d'objets difficile à faire deviner, mais pas trop, sinon ce sera retour à l'envoyeur !

c) Fin de tour

Le tour de jeu se termine une fois que chaque joueur a effectué sa sélection, et qu'une proposition a été faite pour chaque jeton « paire » choisi. On retire alors la première carte Objet de chacune des 7 piles, ce qui révèle ainsi les 7 nouveaux objets du tour suivant. Le marqueur du sens du tour est retourné sur son autre face. Puis les jetons « paire » sont replacés, faces cachées, au centre de la table et mélangés.

Changement de place : à chaque fin de tour de jeu, un joueur peut rendre un des Cerveaux qu'il a gagné pour échanger sa place avec celle d'un autre joueur.

Fin de la partie :

La partie se termine quand les piles de cartes objets sont vides.
Le gagnant est celui qui a le plus de cerveaux !

Variante coopérative :

Attention : pour cette variante, vous devez disposer d'un minuteur d'une durée de 3 minutes (minuteur ou sablier de cuisine, chronomètre de téléphone portable, etc.).

Mise en place :



Placez au centre de la table comme indiqué ci-dessus, les jetons « paire de numéros » (A) faces visibles. Choisissez au hasard 7 cartes objets (B) et placez-les en cercle autour des jetons « paire ».

Numérotez ces objets dans l'ordre de 1 à 7 en plaçant un jeton carré à côté de chacun d'eux (C).

Le reste du matériel n'est pas utilisé et reste dans la boîte.

But du jeu :

Trouver le plus possible de paires d'objets correctes en 3 minutes.

Déroulement de la partie :

Déclenchez le minuteur.

Tous les joueurs peuvent lancer à la cantonade une proposition, c'est-à-dire un seul mot donc, qui respecte les mêmes règles que dans le jeu compétitif, pour faire deviner une paire d'objets de leur choix.

Dès qu'un autre joueur pense avoir deviné la paire d'objets qui correspond à ce mot, il annonce les deux numéros associés.

Seule la première réponse proposée est prise en compte !

Si cette réponse est correcte, retirez le jeton « paire » correspondant du centre de la table et placez le face visible en dehors du cercle.

Si la réponse est fausse, retirez le jeton qui correspond à cette réponse fausse du centre de la table et placez le face visible en dehors du cercle, à l'opposé des paires correctes.

À la fin des trois minutes, le score de l'équipe est de 1 point par paire correctement devinée, et de 1 point en moins par paire fausse.

Auteur : **Romarc Galonnier**

Développement : **Blue Cocker**

Relecture : **Sandra Grès**

Illustrateur & maquettiste : **Olivier Fagnère**

Rédaction des règles : **Dominique Bodin**

Traduction anglaise : **Camille Benoit**

Le Chien Bleu fait des léchouilles à Andrée Frances, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Mathieu Halfen, Renault Challiat, Nathalie Geoffrin, Fred, Yannick et à tous ceux qui le soutiennent.

L'auteur remercie les auteurs du MALT qui ont accompagné le jeu depuis ses débuts, le Buena Partida Social Club, son comité de soutien tarnais, sans oublier la Blue Cocker Team !!!

YESSS! est un jeu **BLUE COCKER GAMES.**

BlueCockerGames : Tél. : +33 (0) 534 280 501.

209, avenue de Castres 31 500 Toulouse FRANCE

www.bluecocker.com

