

Jérôme Saleil 

 Jenny-Laure Bemon
Jérémy Bemon

To me!

... or not
to me?

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

COOPÉREZ POUR QUE CHACUN DEVINE SON PROPRE MOT.
VOUS VOYEZ LES MOTS QUE CHACUN DOIT DEVINER...
SAUF CELUI QUI SE TROUVE DEVANT VOUS...

EN UTILISANT JUDICIEUSEMENT LES CARTES INDICE ET LES TOTEMS DEVINE
TENTEZ DE FAIRE DEVINER L'ENSEMBLE DES MOTS SANS FAIRE TROP D'ERREURS.

MATÉRIEL

- 3 totems Devine
- 6 porte-carte
- 100 cartes Mot
- 18 cartes Indice numérotées
- 2 cartes Indice joker
(à utiliser si le jeu vous paraît trop difficile, voir page 8)
- 6 feutres effaçables

MISE EN PLACE

- 1 Donnez un feutre effaçable et un porte-carte à tout le monde. Les porte-carte doivent être disposés en ordre croissant, dans le sens horaire.
- 2 Chacun pioche une carte Mot et l'insère dans son porte-carte reçu, en veillant à ne pas regarder les mots de la carte !
- 3 Placez au centre de la table autant de totems Devine qu'indiqué dans le tableau ci-contre, selon le nombre de porte-carte en jeu.
- 4 Trouvez les 3 cartes Indice correspondant à chaque chiffre indiqué sur les porte-carte en jeu (laissez les autres dans la boîte). Mélangez ces cartes puis distribuez-les équitablement. Vous devez en prendre connaissance, sans que les autres joueurs ne voient le chiffres.

Les 100 cartes Mot sont de différentes couleurs. Il s'agit uniquement d'un choix esthétique, sans lien avec un quelconque niveau de difficulté.





Nombre de Joueurs-euses	3*	4	5	6
Nombre de totem Devine	2	2	3	3

* Lorsque vous jouez à 3, nous vous recommandons de donner 2 porte-carte par personne, pour un total de 6 mots (et donc 3 totems Devine). Vous avez donc chacun-e deux mots à deviner. Lorsque vous faites une proposition parce qu'un totem Devine vous est donné, votre réponse vaut pour vos deux porte-carte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La personne avec le porte-carte 1 commence la partie, puis chacun-e joue son tour dans le sens horaire.

Lorsque vient votre tour de jouer, vous choisissez UNE action parmi :

1 DONNER UN INDICE OU 2 UTILISER UN TOTEM DEVINE

1 DONNER UN INDICE EN UTILISANT UNE DE VOS CARTES INDICE

Chaque carte Indice comporte deux faces :

■ **une face portant un numéro** correspondant au porte-carte du mot à faire deviner. Vous devez garder cette face secrète jusqu'à la fin de la partie !

■ **une face vierge** sur laquelle vous devez écrire un indice pour faire deviner le mot associé au porte-carte.

Si vous n'avez plus de carte Indice, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Lorsque vous choisissez cette action lors de votre tour, sélectionnez une carte Indice de votre main. Le numéro de cette carte indique à qui vous pouvez donner un indice. Écrivez l'indice sur la face vierge puis placez cette carte devant votre porte-carte face indice.

Attention à ne jamais révéler pour qui sont les indices.

Au début de la partie, chacun a déjà en main toutes ses cartes Indice.

Vous pouvez donc anticiper vos prochains indices et choisir le moment opportun pour les utiliser.



Joker ! Si vous avez en main une carte Indice dont le numéro correspond à votre porte-carte ou au porte-carte d'un mot déjà trouvé, vous pouvez donner un indice pour n'importe quel mot.

TO ME ?
... OR NOT TO ME ?



Lorsque quelqu'un écrit sur une carte Indice, il faudra vous demander si cet indice est pour vous ou pour quelqu'un d'autre.

Indices interdits

- ✗ Les traductions (par exemple Dog pour Chien).
- ✗ Les mots de la même famille (par exemple Dent pour faire deviner Dentiste).
- ✗ Les symboles et abréviations (par exemple un dessin de flèche pour faire deviner Arc, ou SNCF pour faire deviner Train).
- ✗ Les mots des cartes visibles sur les porte-carte des autres joueurs.
- ✗ Les noms propres.
- ✗ Tous les indices donnés au cours de la partie doivent être basés exclusivement sur le sens des mots (et non pas sur leur prononciation ou le chiffre de leur porte-carte, par exemple).



C'est au tour de Jenny (4). Elle a dans sa main des cartes Indice avec les numéros 1, 2 et 4.

Elle regarde les différents mots sur les portes-carte des autres personnes autour de la table et choisit le numéro 1.

Le mot à faire deviner est Dragon.

Elle écrit alors "Reptile" et place la carte devant son porte-carte, face indice visible.

2 UTILISER UN TOTEM DEVINE

Lors de votre tour, si vous estimez que quelqu'un a suffisamment d'indices pour deviner son mot, vous pouvez prendre un totem Devine au centre de la table et le poser devant cette personne.

Il peut s'agir de vous-même ! Placez alors le totem Devine devant vous.

La personne qui donne un totem Devine dit alors à haute voix : « **Devine ?** »

La personne qui reçoit un totem Devine annonce à haute voix le mot qu'elle pense être inscrit sur son porte-carte.



Si ce mot est bien le même que celui inscrit sur son porte-carte, la réponse est correcte !

Le totem Devine est remis au centre de la table et pourra être utilisé à nouveau. Le porte-carte est retourné pour indiquer que ce mot a bien été deviné.

Pour rappel, les cartes restantes portant son numéro deviennent des jokers.

Les cartes Indice qui correspondaient à ce mot restent en place. Il est important d'attendre la fin de partie avant de révéler qui a écrit quoi, et pour quelles raisons.

X Si le mot annoncé ne correspond pas au mot sur le porte-carte, les autres joueurs doivent lui dire que sa réponse est incorrecte !

Le porte-carte reste en place sans révéler le mot à deviner et le joueur pourra à nouveau tenter de deviner son mot par la suite.

Le totem Devine est remis dans la boîte.

S'il n'y a plus de totem Devine au centre de la table la partie s'achève, et vous avez, ensemble, perdu la partie.

COMMUNICATION

Dans To me! la communication passe par les cartes Indice. Vous n'avez pas le droit de discuter ouvertement de ce qui vous semble un indice pour vous ou pour les autres. Ne commentez pas les indices qui sont donnés pendant la partie. Par exemple, si vous félicitez quelqu'un pour un indice donné, vous indiquez que cet indice n'est pas pour vous.



C'est au tour de Jérémy qui a le porte carte numéro 1.
 Il pense que Reptile et Donjon sont des indices pour lui.
 À son tour, il décide de prendre un totem Devine du centre de la table,
 le pose devant lui et annonce « Dragon ».

Puisqu'il s'agit bien du mot sur son porte-carte, sa proposition est validée !

- 1 Jérémy retourne son porte-carte.
- 2 Le totem Devine revient au centre de la table.

Les cartes Indice 1 peuvent désormais servir pour faire deviner un mot sur n'importe quel porte-carte.

X Si Jérémy s'était trompé (sa proposition étant « Hyde »), les autres joueurs lui auraient dit que sa réponse était incorrecte ! Jérémy pouvait continuer à jouer... par contre le totem Devine serait perdu et remis dans la boîte.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

Il n'y a plus de totem Devine et il reste des mots à deviner : **c'est perdu !**

OU

Les mots de tous les porte-carte ont été devinés : **c'est gagné !**

Plus il vous reste de cartes Indice vierges, plus votre victoire collective est impressionnante !

La prochaine fois, essayez de faire encore mieux.

LE JEU VOUS PARAÎT TROP **DIFFICILE ?**

UTILISEZ UNE OU PLUSIEURS
DE CES PROPOSITIONS :

AUTORISEZ L'UTILISATION DES
NOMS PROPRES COMME INDICES

UTILISEZ LES CARTES INDICE JOKER
SUPPLÉMENTAIRES

AUGMENTEZ LE NOMBRE DE TOTEMS DEVINE

QUAND IL N'Y A PLUS DE TOTEM DEVINE
CHACUN E A DROIT À UNE DERNIÈRE RÉPONSE
POUR CHACUN DE SES PORTE-CARTE
NON RETOURNÉ

LE JEU VOUS PARAÎT TROP **FACILE ?**

UTILISEZ UNE OU PLUSIEURS
DE CES PROPOSITIONS :

AUGMENTEZ LE NOMBRE DE PORTE-CARTE ET
DONC DE MOTS À DEVINER ET FAIRE DEVINER

RÉDUISEZ LE NOMBRE DE TOTEMS DEVINE



CRÉDITS

Auteurs : Jenny-Laure Bemon & Jérémy Bemon | Édition : Bertrand Arpino
Maquette & Graphisme : Jérôme Soleil | Mots / Relecture : Mathieu Rivero
Marketing & communication : Matthieu Bonin
Gestion de production : Nicolas Aubry - Synergy Games



Adresses sur quefaireindemedecheats.fr

