

Un jeu de Philippe des Pallières

OBJETS TROUVÉS

Les objets ont la parole

45 MINUTES

4-9 JOUEURS

10 ANS ET PLUS

Règle du Jeu

Sans aucun geste, sans l'aide des mots, sans mimique et sans effet oratoire, vous allez découvrir enfin ce que signifie « communiquer ». En vous aidant seulement d'une douzaine d'objets que vous disposerez à votre guise au centre du jeu, vous réussirez à faire comprendre aux autres joueurs des choses aussi essentielles que « Rouler à tombeau ouvert », « S'aimer à en perdre la tête » ou « Rire à gorge déployée ».

Mais aussi, des histoires plus étranges telles que « Le petit chaperon rouge habite à Paris, rue Stendhal, avec un grand blond curieusement chaussé » et convaincre que : « Tout jeune, Napoléon était fort mince ».

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur à son tour devra faire comprendre aux autres une phrase, un mot, un concept, choisis parmi 6 possibilités. Pour cela, il aura à sa disposition 13 objets. C'est le choix judicieux de ces objets, leur position les uns par rapport aux autres, qui donne du sens et qui permet la communication entre les joueurs.

Ceux dont le rôle est de « deviner », devront réagir aussi rapidement que possible en pariant sur l'une des 6 possibilités qui sont offertes.

Les joueurs marquent des points : soit parce qu'ils ont gagné leur pari, soit parce qu'ils ont été de bons « émetteurs », et sont parvenus à se faire comprendre du plus grand nombre.

BUT

Atteindre la case arrivée, après un tour complet du plateau ou bien avoir parcouru la plus longue distance possible sur le circuit, lorsque la 18^e et dernière carte a été jouée.

MATÉRIEL DE JEU

(voir figure 1)

- 1 Un plateau circulaire de 40 cases servant à marquer les scores des joueurs. 3 cases « spéciales » sur les 14^e, 23^e et 33^e cases.
- 2 Un jeu de 55 cartes « Vote » (9 paquets de 6 cartes de couleurs distinctes, numérotées de 1 à 6 et 1 carte « À votre avis ? », servant à recevoir les paris).
- 3 200 cartes « Situations » : histoires, choix de mots, etc., offrant à chaque fois 6 possibilités.
- 4 13 objets : une pince à linge, des jambes de poupée, une planchette, un galet, une plume, une figurine, un insecte, un pion de bois, un élastique, un ballon, un anneau, une brosse à dents, un jeton.
- 5 9 pions « score », destinés à marquer la progression de chaque joueur sur le plateau.
- 6 7 tuiles « case spéciale ».



fig. 1

PRÉPARATION DU JEU

- Déployez le plateau au centre de la table de jeu.
- Placez tous les objets au centre du plateau.
- Séparez les cartes numérotées et triez-les par couleur. Chaque joueur reçoit un paquet de 6 cartes de la couleur de son choix. Ces cartes sont placées devant chaque joueur, face cachée. Les cartes restantes sont retirées définitivement du jeu.
- Chaque joueur reçoit un pion « score » de couleur identique à ses cartes et le place sur la case de départ du plateau.
- Piochez au hasard 3 tuiles « case spéciale », que vous placez face cachée sur les 3 cases spéciales du plateau (une tuile sur chaque case).
- La carte « À votre avis ? » est placée sur le bord intérieur du plateau de jeu en face du premier joueur (l'émetteur), voir figure 2.
- Piochez au hasard 18 cartes « Situations » parmi les 200 proposées. La partie se termine lorsque la 18^e carte a été jouée (ou qu'un joueur est parvenu à faire le tour du plateau).
- Les joueurs désignent celui ou celle qui débutera la partie dans le rôle de l'émetteur.

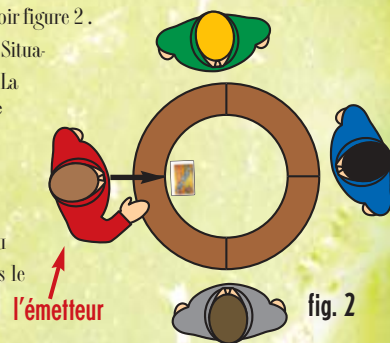


fig. 2

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'Objets Trouvés est composée de 18 manches.

Une manche se déroule en suivant toujours les 6 étapes :

- 1 - Sélection et lecture d'une situation par l'émetteur.
- 2 - Choix imposé et secret d'une des 6 propositions.
- 3 - Réalisation du « message » avec les objets.
- 4 - Paris et propositions des autres joueurs.
- 5 - Résolution des paris, décompte des points et déplacement des pions « score ».
- 6 - Préparation de la manche suivante.

Le rôle d'émetteur sera tenu à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, par chacun des joueurs.

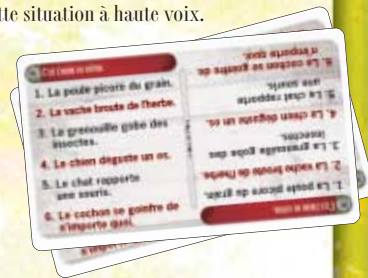
1 - SÉLECTION ET LECTURE D'UNE SITUATION

- L'émetteur pioche une carte « Situation ».
- Quand tous les joueurs sont prêts, il lit cette situation à haute voix.

Par exemple, la carte

« C'est l'heure du goûter » :

- La poule picore du grain.
- la vache broute de l'herbe.
- la grenouille gobe des insectes.
- le chien déguste un os.
- le chat rapporte une souris.
- le cochon se goinfre de n'importe quoi.



2 - CHOIX IMPOSÉ ET SECRET D'UNE DES 6 PROPOSITIONS

L'un des joueurs prend les 6 cartes « Vote » de l'émetteur, les bat soigneusement et fait choisir l'une d'elle à l'émetteur.

Ce dernier prend connaissance secrètement du numéro figurant sur la carte qu'il a piochée.

Ce numéro indique laquelle des 6 propositions il va devoir illustrer à l'aide des objets.

Exemple : sa carte porte le numéro 3. Il devra illustrer la proposition : « La grenouille gobe des insectes ». Une fois qu'il a pris connaissance de la carte il la pose, face cachée, à proximité de la carte « À votre avis ? » mais à l'extérieur du cercle.

3 - RÉALISATION DU « MESSAGE » AVEC LES OBJETS

L'émetteur choisit les objets avec lesquels il entend faire découvrir aux autres cette phrase « La grenouille gobe des insectes ».

- Il n'y a pas de limite au nombre d'objets qu'il peut utiliser.
- Il n'y a pas non plus de limite de temps (on verra cependant plus loin que le temps est une variable à prendre en compte).

- Les objets devront être posés. Ils peuvent être également superposés, empilés, coincés les uns dans les autres... mais dans ce cas, ils doivent tenir seuls, sans que l'émetteur doive les maintenir avec ses mains.
- Il est interdit de bouger, déplacer, remuer les objets, dans le but d'indiquer une notion de vitesse ou de mouvement par exemple.
- Il est interdit à l'émetteur de parler, de chanter ou de donner toute forme d'indication verbale ou sonore.
- Il est interdit de tenter de représenter des lettres de l'alphabet ou des chiffres.

À part ces quelques réserves, tout est possible !

- En particulier, les autres joueurs peuvent redemander lecture de la carte et des 6 propositions.
- Ils peuvent également déplacer cette carte, pour lire plus commodément les textes qui y figurent.
- Lorsque l'émetteur juge qu'il a terminé, il le signale verbalement aux autres joueurs.

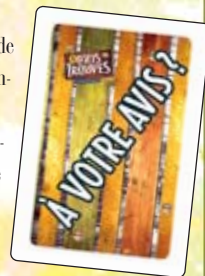
4 - PARIS ET PROPOSITIONS DES AUTRES JOUEURS

Pendant tout le temps où l'émetteur assemble ses objets, les autres joueurs peuvent prendre des paris.

Il est important de prendre son pari aussi rapidement que possible et tant qu'à faire, avant les autres, car la valeur des points gagnés va en diminuant, en fonction du temps que l'on a mis à prendre position !

Comment prendre un pari

- Les joueurs ont en main leurs 6 cartes numérotées de 1 à 6. Ces numéros représentent les 6 propositions annoncées par l'émetteur.
- Dès qu'un joueur pense avoir compris quelle proposition l'émetteur cherche à représenter, le joueur peut poser la carte dont le numéro correspond au choix supposé.
- Les cartes paris sont posées, face cachée, sur la carte « À votre avis ? ».
- Les joueurs suivants poseront leur carte « Vote » par dessus celle(s) déjà posée(s) et ce jusqu'au dernier joueur.



En cas de pari réussi, la carte la plus proche de la carte « À votre avis ? » - donc celle posée en premier - gagne le maximum de points.

- Une carte « Vote » qui a été posée ne peut plus être reprise.
- Les cartes « Vote » doivent être posées face cachée.

Lorsque le dernier joueur a posé sa carte « Vote », l'émetteur recouvre la pile avec la carte de sa couleur portant le numéro de la proposition qu'il a illustrée. Lorsque cette phase du jeu prend fin, on décompte les points.

5 - RÉSOLUTION DES PARIS, DÉCOMPTE DES POINTS ET DÉPLACEMENT DES PIONS « SCORE ».

L'émetteur retourne sa propre carte et révèle ainsi le numéro du choix qu'il a cherché à représenter.

Puis, (en commençant par le sommet du tas), il retournera une à une les cartes « Vote » jouées par ses adversaires.

Les points gagnés par les joueurs :

La première carte retournée vaut 1 point :

- le joueur s'est trompé, il recule son pion de 1 case ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 1 case.

La deuxième carte retournée vaut 2 points :

- si le joueur s'est trompé, il recule son pion de 2 cases ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 2 cases.

La troisième carte retournée vaut 3 points :

- si le joueur s'est trompé, il recule son pion de 3 cases ;
- si le joueur a fait le bon choix, il avance son pion de 3 cases.

Et ainsi de suite...

Attention : on ne peut pas redescendre en deçà de la case départ.

Les points gagnés par l'émetteur

L'émetteur avance d'autant de cases que le nombre de joueurs ayant gagné leur pari.

Exemple : si, dans un jeu à 9 joueurs, 6 ont gagné leur pari, l'émetteur avancera son pion de 6 cases.

6 - PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Les joueurs ramassent leurs cartes respectives.

Les objets sont rassemblés.

Le joueur assis à la gauche du précédent émetteur devient émetteur à son tour.

Une nouvelle manche peut débuter.

ARRIVÉE SUR L'UNE DES 3 « CASES SPÉCIALES »

Il y a sur le plateau 3 cases spéciales, sur lesquelles en début de partie les joueurs ont placé, face cachée 3 tuiles (une par case).

Dès que le pion d'un joueur atteint ou dépasse une de ces cases, il retourne la tuile et il applique la recommandation qui y est indiquée et la défausse. Dorénavant, la case qui accueillait la tuile spéciale est considérée comme une case normale.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque la 18^e carte a été jouée. Un gagnant peut cependant être désigné avant : c'est le premier joueur qui parvient à la case arrivée.

- Sinon, le gagnant est le joueur en tête après que la 18^e carte « Situations » a été jouée.
- En cas d'égalité, les joueurs peuvent convenir d'effectuer une manche supplémentaire.

LISTE DES TUILES « CASES SPÉCIALES »



Retirez 1 objet du jeu et remplacez-le par 1 objet qui se trouve dans la pièce où vous jouez.



Retirez 2 objets du jeu et remplacez-les par 2 objets qui se trouvent dans la pièce où vous jouez.



Retirez 3 objets du jeu et remplacez-les par 3 objets qui se trouvent dans la pièce où vous jouez.



Retirez 3 objets du jeu et remplacez-les par 3 objets personnels contenus dans vos poches, sur vous ou dans votre sac à main.



Retirez jusqu'à 3 objets en bois (s'ils sont encore présents dans le jeu) et remplacez-les par autant d'objets qui se trouvent dans la pièce où vous jouez.



Retirez jusqu'à 3 objets avec du rouge (s'ils sont encore présents dans le jeu) et remplacez-les par autant d'objets personnels contenus dans vos poches, sur vous ou dans votre sac à main.



Retirez les jambes de femme, l'insecte et la figurine (s'ils sont encore présents dans le jeu) et remplacez-les par autant d'objets qui se trouvent dans la pièce où vous jouez.

Objets trouvés est un jeu de Philippe des Pallières, édité par Asmodee Éditions.

L'auteur remercie :

- Tous les testeurs et plus particulièrement : « Fred et Guéna », Laurent de Sortilèges (et son équipe), Delphine 66 pour son aide énorme.
- David, le beau-frère de « Fred de Guéna » qui a sauvé une centaine de fiches perdues dans le néant informatique.
- Tous les rédacteurs des fiches de situation (y compris Sylvie Barc dont les fiches ont été perdues quand même).
- Toute l'« Asmodee team » dont Marc, Arnaud, Pierre et Pierre, Gérard et Philippe, Nico et Emma, Bouly, Cédric et bien sûr Croc (sans qui le jeu serait toujours en train de presque se terminer).
- Pierre Gaubil, François Bruel et Cyril Daujean (dont je souhaite que la prophétie se réalise : « Si tu gagnes des thunes avec ce jeu, tu l'auras mérité, cette fois ! »)
- Michel Lalet, pour son pertinent compagnonnage durant l'aventure éditoriale.

Enfin l'auteur dédie ce jeu à son frère Arnaud, son meilleur ami...

www.asmodee.com

