

Trait Rapide

Chris Choi 9george

Règles

8+

3~6

20'

Trait Rapide est un jeu de dessin express. Les joueurs, sauf le joueur actif, font tout d'abord un croquis du mot-clé à deviner et cela... le plus rapidement possible. Une fois les croquis terminés, le joueur actif va tenter de deviner le mot-clé. Pour cela, il regarde d'abord le croquis du joueur le plus rapide : s'il trouve le mot-clé, ces deux joueurs marquent des points. S'il se trompe, il observe le croquis du deuxième joueur le plus rapide, et ainsi de suite. Mais attention, à chaque essai, les points à gagner diminuent.

1 Matériel



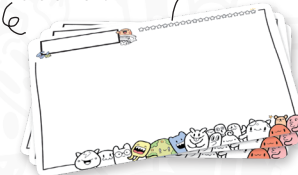
5 jetons Défi
(numérotés de 1 à 5)



6 marqueurs

Écris ton nom.

Suis ton score!



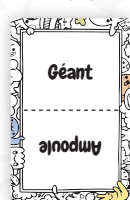
RECTO



VERSO

6 plateaux Croquis

RECTO



Géant

Ampoule

VERSO

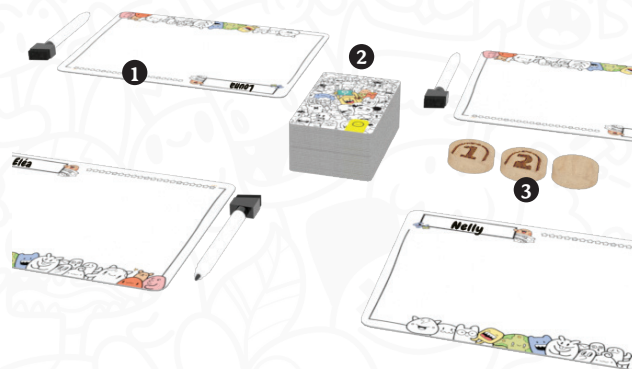


Si ce symbole est en bas de la carte, le mot à deviner est plus facile.

100 cartes Mot-Clé

2 Mise en Place

- 1 Chaque joueur prend 1 plateau Croquis et 1 marqueur.
- 2 Mélange les cartes et placez-les en un paquet, face cachée.
- 3 Placez les jetons Défi au centre de la table : les jetons Défi 1 et 2 sont placés face visible, alors que les autres (s'il y en a) sont placés face cachée.



REMARQUE

Utilisez autant de jetons Défi qu'indiqué ci-dessous. Rangez les jetons restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour cette partie.

3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
1 et 2	1, 2 et 3	1, 2, 3 et 4	1, 2, 3, 4 et 5

3 Déroulement

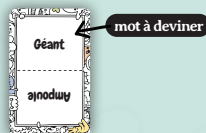
Dans le sens horaire, en commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur joue un tour.

Le tour d'un joueur est divisé en deux phases : la phase de Croquis et la phase d'Observation.

Phase de Croquis

À son tour, le joueur actif pioche une carte Dessin du paquet et la place, **face cachée**, devant lui. **Il n'a pas le droit de consulter le recto de cette carte!**

Le recto de chaque carte présente deux mots-clés. Le mot-clé écrit dans le bon sens est le mot à deviner pour ce tour.



Une fois que tous les joueurs sont prêts, le joueur montre sa carte à tous les autres joueurs. Il est important que le joueur actif ne regarde pas le recto de sa carte.

Chaque autre joueur (pas le joueur actif) commence alors à faire un croquis sur son plateau Croquis afin d'aider le joueur actif à deviner son mot-clé.

! Règles à respecter pour les croquis

- 1 Vous devez dessiner aussi vite que possible pour deux raisons : plus vous finissez tôt, plus vous pouvez gagner de points, et tous les joueurs doivent arrêter de dessiner dès que deux joueurs ont fini (*dès qu'un joueur a fini lors d'une partie à 3 joueurs*).
- 2 Vous dessinez en tenant votre plateau Croquis dans vos mains afin que les autres joueurs ne puissent pas le voir avant la phase d'Observation.
- 3 Vous pouvez dessiner ce que vous voulez, mais tout texte (lettres et chiffres) est interdit.

Le joueur qui finit en premier de dessiner place son plateau Croquis face cachée devant lui et prend le jeton Défi 1. (*Il n'a pas le droit de prendre le jeton Défi 2 à la place du jeton Défi 1.*)



Le deuxième joueur à finir son dessin place son plateau Croquis face cachée devant lui et prend le jeton Défi visible restant au centre de la table et crie «STOP!». Les joueurs restants doivent immédiatement arrêter de dessiner : ils placent leurs plateaux Croquis face cachée devant eux et prennent chacun un jeton Défi au hasard parmi ceux face cachée au centre de la table. Procédez maintenant à la phase d'Observation.



Phase d'Observation

Les joueurs vont révéler leurs plateaux Croquis dans l'ordre croissant des jetons Défi.

Le joueur actif peut tenter de deviner le mot-clé une fois par plateau Croquis ainsi révélé.

S'il trouve le mot-clé, lui et le joueur qui vient de révéler son Croquis gagnent des points, comme indiqué ci-dessous.

S'il n'a pas trouvé le mot-clé, alors que le dernier Croquis a été révélé, son tour s'achève sans qu'il ait marqué de points.

Les deux joueurs marquant des points les indiquent sur leurs plateaux Croquis. Le tour du joueur actif est désormais terminé.



Partie à 3 joueurs

Premier Croquis : **3** points chacun

Autre Croquis : **1** point chacun



Partie à 4 joueurs
ou plus

Premier Croquis : **3** points chacun

Deuxième Croquis : **2** points chacun

Autres Croquis : **1** point chacun

4 Fin du Tour

À la fin du tour, tous les joueurs ayant fait un croquis effacent leurs plateaux et replacent les jetons Défi au centre de la table (*les jetons Défi 1 et 2 sont visibles, les autres sont cachés*). C'est maintenant au tour du joueur situé à gauche du joueur actif. Les autres joueurs se préparent à faire un nouveau croquis.

5 Fin de la Partie

La partie se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait joué trois tours ou qu'un joueur ait atteint 20 points (il peut dessiner des ☆ supplémentaires s'il en cumule plus de 20).

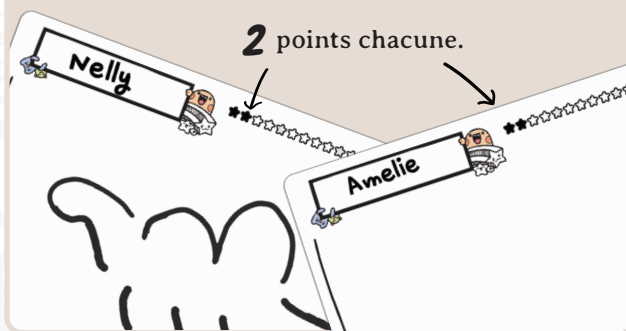
Exemple d'Observation (partie à 4 joueurs)



Au tour d'Amélie, Éléa a récupéré le jeton Défi 1, alors que Nelly et Louna ont respectivement gagné les jetons Défi 2 et 3. Éléa révèle son plateau Croquis en première. Amélie observe et propose « une montagne ». Malheureusement, ce n'est pas ça. Nelly révèle donc son croquis et Amélie devine que c'est en fait « un chameau » !

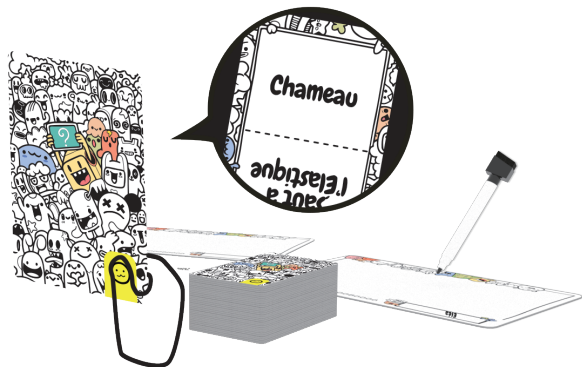
Amélie et Nelly gagnent donc 2 points chacune.

Elles colorient 2 ☆ sur leurs plateaux Croquis.



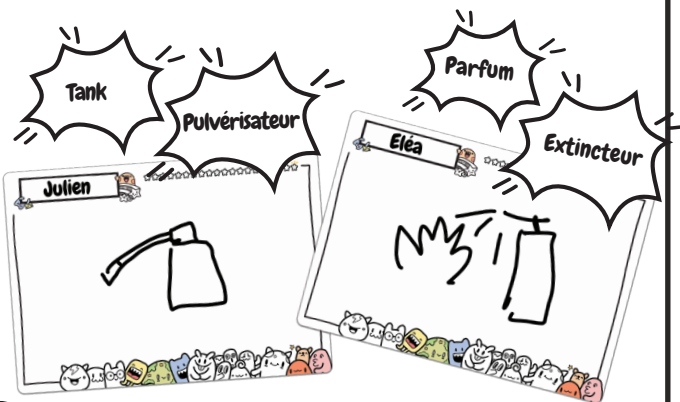
6 Jouer avec de jeunes joueurs

Avec de jeunes joueurs, tenez la carte en mettant votre pouce sur le symbole jaune pour que le mot-clé soit plus facile.



7 Partie à 3 joueurs

À 3 joueurs, le premier joueur à finir son croquis prend un jeton Défi et crie «STOP!». Les joueurs restants doivent immédiatement arrêter de dessiner et prennent les jetons Défi restants. Le joueur actif a le droit à deux propositions à chaque croquis révélé.



Crédits

- ✓ Auteur : Chris Choi
- ✓ Illustrations : 9george
- ✓ Graphisme : Eva Dream
- ✓ Relecture VO : Tylor Kim
- ✓ Producteur : Marco Jung
- ✓ Traduction : MeepleRules.fr
- ✓ Version française : PixieGames



© 2021. Mandoo Games Co., Ltd.
www.mandooogames.com

© 2026. PixieGames.
www.pixiegames.fr