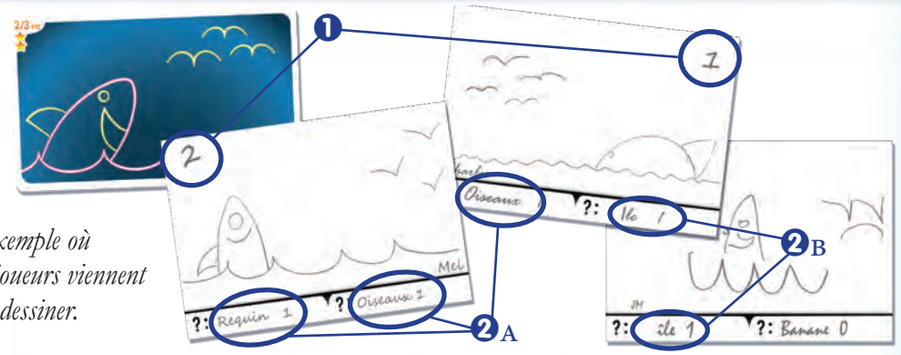


Exemple où 3 joueurs viennent de dessiner.

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 :

❶ **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.

❷ **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.

❸ 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.

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.

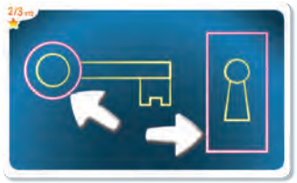
Une partie se déroule en 4 manches.

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 <u>le droit de parler</u>.
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

❶ 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.

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

❷A - 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.

❷B - 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.

EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DES CODES

Voici une explication détaillée des codes de base du Maestro.
En les utilisant et en les adaptant en fonction de vos besoins, vous pourrez tout air-dessiner. Mais n'hésitez pas à inventer vos propres gestes du moment qu'ils sont compris par les joueurs qui dessinent.

CADRER :

« JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME PAR RAPPORT AUX BORDS DE LA FICHE ! »

Indiquez les deux coins opposés de la carte pour positionner la prochaine forme par rapport aux bords de la carte.
Cela permet d'indiquer la position et la taille de la forme qui va être dessinée.

Exemple : Le Maestro indique les coins pour cadrer puis dessine un petit triangle en bas à droite. Les joueurs reproduisent donc ce petit triangle en bas à droite de leur fiche.

Conseil : Pensez à bien écarter les bras pour bien montrer un grand cadre rectangulaire. Car si vous faites un cadre trop petit ou carré, les autres joueurs vont avoir du mal à positionner la forme correctement ou à lui donner la bonne taille.

Important : pour les codes suivants, si vous n'indiquez aucun numéro avec les doigts avant de faire le code (voir « Numéro », à droite), vous faites simplement référence à la forme dessinée juste avant.

DESSUS :

« COLLEZ LA PROCHAINE FORME SUR LA PRÉCÉDENTE ! »

Exemple : Le Maestro vient de dessiner un carré. Il fait le geste « Dessus » pour coller dessus la nouvelle forme, ici un triangle. Ça commence à ressembler à une maison !

DESSOUS, SUR LE CÔTÉ... OU MÊME EN DIAGONALE :

Cela fonctionne exactement de la même façon qu'avec le code « Dessus ».
Vous pouvez avec ces gestes coller une nouvelle forme par rapport à la précédente.

INTÉRIEUR (DEDANS) :

« JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME À L'INTÉRIEUR DE LA PRÉCEDENTE ! »

Exemple : Le Maestro a précédemment dessiné un cercle. Il fait le code «à l'intérieur» et dessine rapidement deux petits cercles. Ça commence à ressembler à un visage !

EXTÉRIEUR (AUTOUR) :

« JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME AUTOUR DE LA PRÉCEDENTE ! »

Exemple : La même chose que l'exemple précédent... mais à l'envers.

NUMÉRO :

« JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME PAR RAPPORT... »

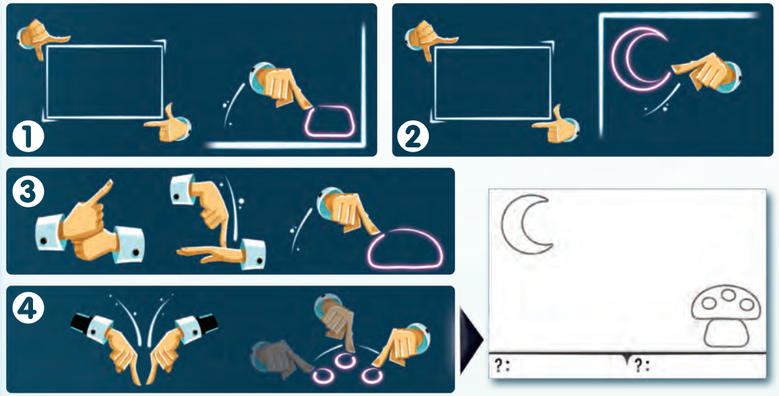
Ce code vous permet de signaler aux autres joueurs que vous revenez sur une forme dessinée auparavant. Mais attention, cela demande un effort de mémoire aux autres joueurs qui pourraient bien se tromper.

Exemple : Le Maestro veut placer la prochaine forme à l'intérieur de la toute première forme qu'il a dessinée. Il réalise le code « Un » puis le code « À l'intérieur ».

JOUEZ AVEC CES CODES, ASSOCIEZ-LES ET ADAPTEZ-LES À VOS BESOINS.

Vous pouvez même en inventer qui vous semblent utiles.
Voici des exemples vus et entendus lors de parties :

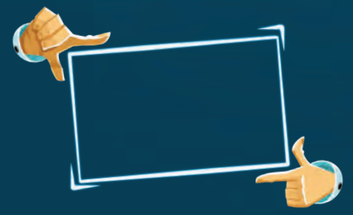
Exemple complet :



LES CODES DU MAESTRO

(Explications détaillées au dos du livret)

JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME PAR RAPPORT AUX BORDS DE LA FICHE !



JE VAIS COLLER LA PROCHAINE FORME SUR LA PRÉCÉDENTE !

JE VAIS COLLER LA PROCHAINE FORME SOUS LA PRÉCÉDENTE !

COLLEZ-LÀ SUR CE CÔTÉ-CI DE LA FORME PRÉCÉDENTE !

COLLEZ-LÀ SUR CE CÔTÉ-LÀ DE LA FORME PRÉCÉDENTE !

JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME À L'EXTÉRIEUR (AUTOUR) DE LA PRÉCÉDENTE !

JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME À L'INTÉRIEUR DE LA PRÉCÉDENTE !

JE VAIS PLACER LA PROCHAINE FORME PAR RAPPORT À LA PREMIÈRE FORME À LA DEUXIÈME FORME À LA TROISIÈME FORME

ETC.

EXEMPLES DE CODES AVANCÉS OU D'ADAPTATIONS DE CODES ('POUR LES EXPERTS') :

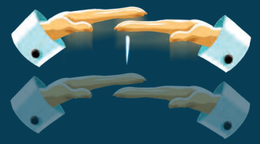
SOUS LA FORME, PAS COLLÉ MAIS PLACÉ ICI (UN PEU EN DESSOUS)

SUR LA FORME, TOUT AU BORD DE CE CÔTÉ-LÀ

PAR ICI

VERS LE BAS

VERS LE HAUT



LES CODES DU MAESTRO

Ils sont la base pour associer correctement toutes les formes que vous dessinez.

Durant vos premières parties, parlez pendant que vous mimez les codes.

Vous apprendrez ainsi rapidement les différents gestes associés aux codes.

« AUTOUR DE LA PREMIÈRE FORME DESSINÉE ! »

« PLACEZ LA FORME QUE JE DESSINE DANS CE COIN-LÀ ! »

« PAR RAPPORT AUX BORDS DE LA FICHE, DESSINEZ ÇA ICI »

« DE CE CÔTÉ-LÀ ! »

« COLLEZ LA FORME SUR CE CÔTÉ-CI DE LA PRÉCÉDENTE ! »

« À L'INTÉRIEUR DE LA DEUXIÈME FORME QUE VOUS AVEZ DESSINÉE ! »

- **La règle d'Or :**
  Il est interdit au Maestro d'annoncer des formes ou des tailles.
  Le Maestro doit air-dessiner les formes à leurs bonnes tailles.

- **Vous pouvez enchaîner plusieurs codes d'affilée**
  Cela vous permet d'être plus précis.

- **Jouez avec ces codes, associez-les et adaptez-les.**
  Vous pouvez même en inventer tant que vous respectez la règle d'Or.

EL GRANDE MAESTRO !

Lorsque vous vous sentez à l'aise avec les gestes, tentez de devenir « Grande Maestro » en air-dessinant **sans parler** pour gagner plus de points !