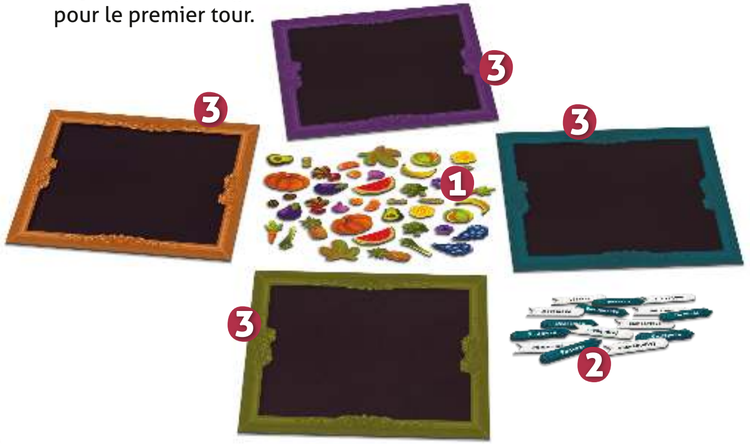
Mise en place

1. Placez tous les éléments de composition au centre de la table, face visible.

2. Placez les demi-étiquettes sur la table.

3. Chaque joueur reçoit un plateau individuel « cadre ».

Le joueur le plus âgé est désigné « Maître Arcimboldo » pour le premier tour.



À LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO

… n'est pas un jeu de dessin ordinaire !

Vous l'aurez certainement compris : pas de stress d'exécution… place à la création !

Pour que chacun puisse exprimer sa créativité,
nous vous conseillons une atmosphère bienveillante dans l'approche des différentes créations, car comme tout le monde le sait, l'art est subjectif.



Les auteurs remercient chaleureusement Giuseppe Arcimboldo
pour son originalité inspirante malgré les siècles qui les séparent !

BANKiiiZ EDITIONS

À LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO

7+ | 20 minutes | 3/6 joueurs

RÉGLES DE JEU

Matériel

120 éléments de composition (fruits, légumes, fleurs, céréales magnétiques)



6 plateaux individuels « cadre »



84 demi-étiquettes (soit 84 mots et 84 compléments différents)



But du jeu

Arcimboldo et ses élèves doivent chacun créer une « œuvre » à l'aide des éléments de composition, fruits, légumes, fleurs et céréales.
Ils devront réaliser la meilleure interprétation d'un titre, composé d'un mot et d'un complément choisi par le maître Arcimboldo.

Déroulement

La partie se déroule en tours. Au début d'un tour, le Maître Arcimboldo prend une demi-étiquette nom, puis une demi-étiquette complément. Il les associe à sa guise, les deux demi-étiquettes étant recto-verso. Une fois la combinaison choisie, le Maître annonce le titre et le place à la vue de tous. Qu'elles soient concrètes, abstraites ou farfelues ces combinaisons stimuleront différemment votre imagination.

Un combat **médiéval**

Le Maître Arcimboldo lance alors le top départ afin que chaque joueur commence la création de son œuvre. Attention, la création d'une œuvre nécessite une ambiance calme et posée que le Maître Arcimboldo veillera à faire respecter grâce à ces quelques règles :

Un joueur ne peut prendre un élément de la réserve qu'avec une seule main.

Un joueur doit prendre un seul élément à la fois et non une poignée.

Il est possible d'échanger un ou des éléments avec un autre joueur, si les deux joueurs concernés sont d'accord.

Lorsqu'un joueur n'utilise pas un élément choisi, il doit le remettre dans la réserve.

Dès qu'un joueur a terminé son œuvre, il pivote son plateau cadre afin que les autres joueurs puissent la visualiser dans le bon sens. Une fois pivoté, il n'est plus possible de modifier son œuvre.
Une fois que tous les joueurs ont terminé leur œuvre, il est temps de passer à la suite du tour. Il n'y a aucun temps imparti pour la création. En revanche, si des joueurs mettent trop de temps à réaliser leur œuvre, le Maître Arcimboldo est autorisé à les mettre en garde afin qu'ils terminent leur création.



Exemple : Ce sont deux chevaliers qui se battent en duel avec des lances

Il est temps pour chacun de commenter son œuvre en quelques mots en commençant par le Maître Arcimboldo, puis chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois que chacun a commenté son œuvre, les joueurs votent pour celle qui leur parait la plus convaincante. Attention, ce sont bien l'œuvre et son idée générale qui doivent être évaluées et non la présentation orale qui en a été faite ! Pour voter, le Maître lance un décompte à l'issue duquel chacun doit pointer l'index vers l'œuvre qu'il a choisie.

Le joueur avec le plus de votes est désigné vainqueur de ce tour et reçoit les demi-étiquettes correspondantes. En cas d'égalité, le Maître Arcimboldo choisit le vainqueur parmi les joueurs concernés.

Le joueur à gauche du Maître devient le nouveau Maître Arcimboldo.

Un nouveau tour peut alors commencer !

Fin de partie

La partie prend fin une fois que :

- tout le monde a été le Maître Arcimboldo 2 fois (pour une partie à 3 ou 4 joueurs)
- tout le monde a été le Maître Arcimboldo 1 fois (pour une partie à 5 ou 6 joueurs)

Le joueur ayant le plus de demi-étiquettes devant lui gagne la partie, mais est-ce vraiment le plus important ?