



# EXPRESSIONS



# LIVRET DE RÈGLES

# CONTENU

50 cartes  
EXPRESSIONS



5 couleurs allant de 1 à 10

1 carte  
de mise en place



Normal & Difficile

5 aides de jeu



1 carte  
«Je commence»



Dans EXPRESSIONS, coopérez afin de placer plus de cartes en Harmonie qu'en Zizanie.  
Pour y parvenir, donnez à vos partenaires de jeu des indices sur votre main et déduisez correctement les cartes dans les leurs.

Attention néanmoins à ce que vous dites car parler des cartes que vous avez en main est strictement INTERDIT !

# MISE EN PLACE

Utilisez les valeurs indiquées sur la carte de mise en place selon le niveau de difficulté choisi.



- 1 Distribuez aux joueurs les cartes face cachée.
- 2 Placez les cartes restantes en une pile face cachée sur la carte de mise en place. Cette pioche fait office de compte-tours.
- 3 Déterminez aléatoirement qui commence et donnez-lui la carte correspondante.

La pioche détermine le nombre de tours dans le jeu.  
Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, le 1er joueur révèle la carte supérieure de cette pioche et la place dans la zone Zizanie.  
Attention : Dès que la dernière carte est révélée, le jeu s'arrête immédiatement. Il n'y a pas de tour supplémentaire !



EXEMPLE:  
mise en place pour 4 Jouveurs

# À VOTRE TOUR

Vous avez le choix entre deux options :

• **JOUER UNE CARTE** de votre main pour donner des informations à vos partenaires de jeu

OU

• **DEVINER UNE CARTE** dans la main d'un de vos partenaires de jeu.

## JOUER UNE CARTE

Jouez l'une des cartes de votre main devant vous. Le côté que vous orientez vers le centre de la table détermine quelle information vous communiquez aux autres : c'est un indice.




Lorsqu'un indice n'est plus en correspondance avec votre main, défaussez-le immédiatement vers la Zisanie. À la fin du jeu, tous les indices sont défaussés vers la Zisanie.



Centre de la table



Exemple : Arnaud a les 6, 7, 8 et 9 vert en main. Il joue le 6 vert, verticalement, avec le  dirigé vers le centre de la table, pour indiquer que c'est sa carte verte de plus faible valeur.

Vous ne pouvez pas mentir quand vous jouez des indices.

Vous ne pouvez pas jouer le 6 vert comme votre «plus petit» vert si vous avez encore le 4 vert en main.

## DEVINER UNE CARTE

Choisissez un de vos partenaires de jeu et tentez de deviner une carte (couleur et valeur) que cette personne pourrait avoir en main.

Si votre supposition est **CORRECTE**, cette personne ajoute la carte à la zone Harmonie. Et vous ajoutez, en récompense, n'importe quelle carte de votre main à la zone Harmonie.



Main d'Arnaud



Exemple : Suite à l'indice d'Arnaud, Darcy présume que ce dernier a le **8 VERT** dans sa main et tente sa chance.

Arnaud a effectivement le **8 VERT**, il ajoute cette carte dans la zone Harmonie. Darcy y ajoute aussi une carte de son choix.

Si votre supposition est **FAUSSE**, la personne possédant la carte annoncée doit l'ajouter à la zone Zisanie. De plus, vous devez, en pénalité, ajouter n'importe quelle carte de votre main à la zone Zisanie.

Si personne n'a la carte annoncée (celle-ci se trouvant dans la pioche compte-tours), seule une carte est ajoutée à la zone Zisanie.



Main de Rachel



Exemple : Suite à l'indice d'Arnaud, Darcy présume que ce dernier a le **10 VERT** en main.

Rachel avait le **10 VERT** ! Elle l'ajoute à la zone Zisanie et Darcy y ajoute aussi une carte de son choix.

## FIN DE PARTIE

Dès que la dernière carte du compte-tours est révélée, la partie prend immédiatement fin.

Toutes les cartes restantes en main ainsi que les Indices sont défaussés dans la zone Zizanie.

S'il y a plus de cartes en Harmonie qu'en Zizanie, vous avez gagné !

## FAQ

**Q :** Quand est-ce que je retourne la carte compte-tours pour la première fois ?

**R :** Avant le second tour du 1er joueur. Vous pouvez placer la carte Premier Joueur entre le premier et le dernier joueur pour être certain de ne pas oublier.

**Q :** Qu'est-ce qu'il se passe si, à mon tour de jeu, je n'ai plus de cartes en main ?

**R :** Vous pouvez seulement tenter de deviner une carte. Si votre supposition est correcte, déplacez une carte de la zone Zizanie vers la zone Harmonie. Et inversement si vous vous êtes trompé dans votre supposition ...

**Q :** Que se passe-t-il si, à mon tour, aucun de mes partenaires n'a de cartes en main ?

**R :** Vous pouvez ajouter n'importe quelle carte de votre main dans la zone Harmonie.

**Q :** Quelles sont les communications interdites ?

**R :** Tout ce qui précise ce que vous avez dans la main. Cela dépend du groupe et peut et devrait être discuté avant le jeu.

## MODE 2 JOUEURS ET MODE DIFFICILE

Dans une partie à 2, les cartes restantes en main à la fin du jeu sont ajoutées à la zone Harmonie.

Dans une partie à 2 et en mode difficile, vous retournerez les cartes du compte-tours deux par deux.

## MODE FACILE

Pour une expérience de jeu facilitée (ou sur vos premières parties), jouez un dernier tour après que la dernière carte compte-tours a été révélée.

## MODE 6 JOUEURS

Distribuez 8 cartes face cachée à chacun. Placez les deux cartes restantes : une en zone Harmonie, l'autre en zone Zizanie.

**JOUER UNE CARTE :** se passe exactement de la même manière.

**DEVINER UNE CARTE :** Quand cette action est réalisée, seule la carte annoncée est ajoutée dans une des zones du jeu (Harmonie si la supposition est correcte, Zizanie si fausse).

La personne ayant réalisé cette action n'ajoute pas une carte comme dans la version classique.

La partie s'arrête immédiatement dès que quelqu'un n'a plus de cartes en main. Toutes les cartes restantes en main ainsi que les Indices sont défaussés dans la zone Zizanie.

## CONSEILS ET ASTUCES

- Prenez en considération les suppositions de vos partenaires, en plus de leurs Indices, pour deviner leurs cartes en main.
- Utilisez les cartes visibles en Harmonie et Zizanie pour alimenter vos déductions.
- Soyez créatif et trouvez de nouvelles manières pour faire deviner les cartes en votre possession. Trouvez vos codes !

## CRÉDITS

Conception du jeu et de ses visuels : Isaac Meyer

