

# PANTONE™

## LE JEU

### CONTENU

- 180 cartes de personnage, y compris 6 cartes vierges pour créer les vôtres.
- 60 cartes d'échantillon en 15 couleurs
- Plateau de cartes d'échantillon
- Ce livret de règles

« Pourquoi deux couleurs, quand on les met l'une à côté de l'autre, se mettent à chanter ? Peut-on vraiment l'expliquer ? »  
– Pablo Picasso

Lorsque l'on est enfant, il y a un sentiment d'émerveillement et de satisfaction qui découle de la capacité de reconnaissance visuelle, de pouvoir identifier un personnage d'un simple coup d'œil. **Pantone™ : Le Jeu**, s'efforce de ressaisir cette sensation dans un jeu distrayant et compétitif, dans lequel les joueurs vont devoir reconnaître des personnages célèbres représentés simplement par des combinaisons abstraites de couleurs.

### VUE D'ENSEMBLE

Dans **Pantone™ : Le Jeu**, vous utiliserez des couleurs pour créer des représentations de personnages de la culture populaire et autres. Ces couleurs sont inspirées de Pantone, l'expert mondial de la couleur.

Lorsque vous êtes l'Artiste, vous choisissez une de vos cartes de personnage puis concevez la représentation de ce personnage en utilisant uniquement de cartes d'échantillon de couleur. Arrangez les cartes d'échantillon de telle manière que les autres joueurs puissent reconnaître le personnage. Si l'un des joueurs devine juste, vous gagnez tous les deux des points !

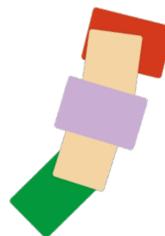
Le jeu se déroule en trois phases, de plus en plus difficiles pour l'Artiste. Une fois que chaque joueur a été l'Artiste trois fois, celui ou celle avec le plus de points remporte la partie !

### L'IDENTIFICATION PAR LA COULEUR

Saviez-vous que l'être humain peut reconnaître les objets plus rapidement par la couleur que par la forme ? Nous pouvons même reconnaître les gens plus rapidement par des représentations abstraites que dans les photographies, c'est fantastique ! Donc, même si vous n'avez pas particulièrement de sensibilité artistique, l'utilisation de la bonne couleur sera souvent l'élément déterminant.

Par exemple :

Reconnaissez-vous ce personnage ? Sinon, voici un indice : « dessin animé ». Les cartes de personnage contiennent des indices que l'Artiste pourra fournir aux joueurs si aucun d'entre eux ne devine la réponse. Même si vous pensez que vos couleurs ne ressemblent à rien, quelqu'un pourra peut-être deviner avec un seul indice. Toujours rien ? Le deuxième indice est « princesse ». Là, ça devrait suffire (réponse en bas de page) !



### MISE EN PLACE

**Mise en place de la première partie :** Placez les quatre copies de chaque carte d'échantillon de la même couleur dans un des espaces inclinés du plateau d'échantillons. Faites cela pour chacune des couleurs de cartes d'échantillon (15 couleurs au total) jusqu'à ce que chaque emplacement du plateau contienne quatre cartes de la même couleur. C'est joli, non ? Il y a même un emplacement pour les cartes de personnage.

**Mise en place des parties suivantes :** Le joueur ayant peint le plus récemment joue l'Artiste en premier. Ce joueur ou cette joueuse mélange les cartes de Personnage et en distribue quatre à chaque joueur, lui ou elle y compris. Défaussez une de ces cartes – par exemple un personnage que vous ne connaissez pas ou que vous trouvez trop difficile à représenter – et gardez les trois cartes restantes en main. Vous pouvez les consulter, mais gardez-les cachées des autres joueurs de la partie !

*Note : notez le score avec une feuille et un crayon, ou vous pouvez utiliser des jetons quelconques,*

*comme par exemple de la petite monnaie. Pour suivre le temps écoulé, utilisez un sablier d'une minute ou bien une montre (non inclus).*

### RÈGLES DE BASE

**Pantone™ : Le Jeu** se déroule en trois phases. Pendant la partie, la création de personnages devient de plus en plus difficile !

Durant la première phase, l'Artiste peut utiliser TOUTES les cartes d'échantillon pour créer son personnage.

Durant la seconde phase, l'Artiste ne peut utiliser qu'une carte d'échantillon de chaque couleur pour créer son personnage.

Durant la troisième phase, l'Artiste ne peut utiliser que trois cartes d'échantillon EN TOUT, quelle que soit leur couleur.

**Première étape :** l'Artiste choisit une des trois cartes de personnage dans sa main et repose les deux autres face cachée. Celles-ci ne serviront pas durant cette phase. La carte choisie reste secrète et peut être posée face cachée en face de l'Artiste. L'Artiste peut consulter la carte autant qu'il ou elle le veut.

**Deuxième étape :** l'Artiste lance un compte à rebours d'une minute et utilise les cartes d'échantillon pour créer une représentation du personnage choisi durant la première étape. Vous pouvez vous arrêter avant la fin du compte à rebours mais vous ne pouvez continuer après qu'une minute s'est écoulée.

*Note : Une fois que le compte à rebours s'est achevé ou que l'Artiste a décidé d'arrêter, celui-ci ou celle-ci ne peut plus modifier la représentation, ni parler ou donner des indices aux joueurs.*

**Troisième étape :** chaque joueur a le droit d'essayer de deviner une fois. En commençant par le joueur ou la joueuse à la gauche de l'Artiste, chacun a cinq secondes pour deviner la réponse. Si le premier joueur ou la première joueuse ne peut deviner le titre de la carte, ou propose une réponse fautive, c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivante d'essayer de deviner.

*Note : il n'y a aucune pénalité pour les réponses erronées, donc n'hésitez pas à vous lancer ! Vous pouvez aussi dire que vous passez votre tour si vous n'avez vraiment aucune idée.*

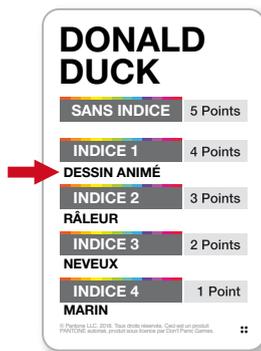
La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ou joueuse non-Artiste ait pu faire une tentative.

*Attention ! Si vous tentez de deviner en dehors de votre tour, vous perdez immédiatement un point. Si vous avez deviné correctement, l'Artiste gagne quand même ses points.*

Si aucun des joueurs ne devine correctement la réponse durant le tour sans indices, l'Artiste donne le premier indice figurant sur la carte de personnage. Une fois que l'indice a été révélé, chaque joueur ou joueuse a de nouveau cinq secondes pour tenter, chacun à son tour, de deviner la bonne réponse.

Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une joueuse devine correctement la réponse ou bien que personne n'y arrive même après que l'Artiste a révélé le quatrième et dernier indice de la carte.

**Points :** l'Artiste ET le joueur ou la joueuse ayant correctement deviné la réponse gagnent les points correspondant au nombre d'indices ayant été nécessaires. Si personne ne trouve la solution, personne ne marque de points, y compris l'Artiste.



*Note : Dans une partie à deux joueurs, seul le joueur qui devine correctement marque des points.*

**Fin du tour de l'Artiste :** une fois que les points ont été marqués, l'Artiste replace la carte de personnage dans la boîte. Elle ne sera plus utilisée durant cette partie. Si vous êtes l'Artiste, piochez deux nouvelles cartes et choisissez-en une, qui vous servira lors de la prochaine phase (lorsque vous serez de nouveau l'Artiste).

Le joueur ou la joueuse à la gauche de l'Artiste devient le nouvel ou la nouvelle Artiste et prend le plateau d'échantillons. L'Artiste précédent redevient un joueur ou une joueuse normale et devra tenter d'identifier les créations de l'Artiste comme les autres jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour de l'être.

Une fois que chacun a pu être l'Artiste une fois, on passe à la phase suivante ! Rappelez-vous, les conditions pour l'Artiste changent à chaque phase, augmentant le niveau de difficulté.

La partie prend fin lorsque chaque joueur ou joueuse a tenté de faire deviner trois réponses.

## GAGNER LA PARTIE

Le joueur ou la joueuse avec le plus haut nombre de points après que chacun a été Artiste trois fois remporte la partie !

## JEU EN ÉQUIPE

Diviser les joueurs en deux groupes de taille égale. Vous gagnez ou perdez en équipe. Un seul Artiste est choisi ou choisie au hasard au début de la partie et reçoit le plateau d'échantillons comme dans une partie normale.

La première et la deuxième étape restent identiques à celles d'une partie normale, mais les règles changent un peu pour la troisième étape. Une équipe n'a le droit qu'à une tentative par tour. Les joueurs et les joueuses dans l'équipe de l'Artiste tentent de deviner en premier. Si leur tentative est un échec, l'équipe adverse peut faire une proposition à son tour. Si celle-ci est également erronée, la partie continue et l'Artiste révèle le premier indice.

Les tentatives et les indices se succèdent ensuite de cette manière, jusqu'à ce qu'une équipe devine correctement ou bien qu'aucune équipe n'y parvienne même avec l'aide du quatrième indice. L'équipe qui découvre la bonne réponse en premier gagne les points. L'Artiste ne gagne pas de points dans une partie par équipes ; tout est dans la coopération !

## MODES DE JEU AVANCÉS

Essayez ces différentes façons de jouer pour des parties plus difficiles !

- **Peintre éclair :** réduisez la durée du compte à rebours de l'Artiste à 30 secondes pour réaliser sa création.

- **Peintre minimaliste :** l'Artiste ne peut utiliser que trois cartes d'échantillon en tout dans chaque phase.
- **Peintre abstrait :** l'Artiste peut utiliser autant de cartes d'échantillon qu'il ou elle le souhaite, mais celles-ci ne peuvent se toucher.
- **Peintre de la Renaissance :** Jouez jusqu'à ce que quelqu'un ait gagné un nombre de points décidé à l'avance. Nous suggérons de jouer jusqu'à vingt points, mais vous pouvez définir un objectif aussi haut que vous le souhaitez !

## CRÉDITS

**CONCEPTEUR DU JEU :** Scott Rogers

**CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT**

**CEO & Founder:** John Sepenuk

**Founder:** John Nee

**VP of Global Sales:** Mike Lauter

**VP of Marketing & Product Development:** Jamie Kiskis

**VP of Creative:** Adam Sblendorio

**Graphic Design:** Larry Renac & John Vineyard

**Editing:** Shahriar Fouladi

**Product Manager, Games:** Dekan Wheeler

**Additional Game Development:**

Cory Jones, Adam Sblendorio, Matt Hyra, Matt Dunn, Dekan Wheeler

© 2018 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Dr. Suite 250 Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

Cryptozoic Entertainment. [www.cryptozoic.com](http://www.cryptozoic.com)

**ÉDITION FRANÇAISE : DON'T PANIC GAMES**

**Président :** Cédric Littardi

**Directeur éditorial :** Sébastien Rost

**Traduction :** Nicolas Lion

**Maquette :** Vincent Diez

**Correction :** Sarah Touzeau

**Distribution :** MAD Distribution

**Production :** Nicolas Aubry

**Communication :** Thomas Thus, Camille Nogueira

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

L'identification PANTONE Color est utilisée uniquement comme support thématique et ne doit pas servir à la spécification. Consultez les publications actuelles de PANTONE Color pour les couleurs précises. PANTONE et le PANTONE Chip Design sont des marques déposées de Pantone LLC aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. © Pantone LLC 2018. Tous droits réservés. Ceci est un produit PANTONE autorisé et fabriqué sous licence par Don't Panic Games.

PANTONE Color identification is solely for artistic purposes and not intended to be used for specification. Refer to current PANTONE Color publications for accurate color. PANTONE and the PANTONE Chip Design are trademarks of Pantone LLC in the United States and/or in other countries. © Pantone LLC, 2018. All rights reserved. This is an authorized PANTONE product manufactured under license by Cryptozoic Entertainment.

Représentant autorisé : Emergo Europe, Prinsessegracht 20, 2514 AP The Hague, The Netherlands P+31 70 345 8570

**PANTONE**

**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

