

Titre **Creationary**Auteurs Bastiaan Brederode
Cephas HowardÉditeur [Lego](#) ↗

Année 2009

Joueurs 3 à 8

Public enfants, ados, adultes

Durée 45 min

Caractéristiques variante, vidéo en ligne

Mécanismes ambiance, dessine et devine,
expressionEmplacements étagères du rayon C, jeu commençant
par C, rayon CSite officiel [Site officiel](#)Règle du jeu [ESCALE À JEUX](#) La règle à l'Escale à jeuxRessources [🔥](#) [📷](#) [🧊](#) [🤖](#) [VIN D'JEU](#)

Lego est certainement très doué pour créer des jouets développant l'imagination. Ses concepteurs de règles, en revanche, n'ont pas fait preuve de grande créativité lors de leur incursion récente dans le domaine des jeux de société.

Creationary est certainement le meilleur jeu de la gamme, mais ce n'est pas pour sa règle, particulièrement insipide. Pour être exact, plusieurs règles sont proposées, mais aucune ne tient vraiment la route. Le mieux est donc d'adapter les règles de jeux du même style, comme [Pictionary](#) ou [Patamania](#).



Variante Escale à jeux

Pour 4 à 8 joueurs

Chaque joueur sera tour à tour créateur. On peut faire un ou plusieurs tours de table selon le temps de jeu voulu.

Le créateur commence par désigner un challenger parmi les autres joueurs. Puis, il tire une carte du paquet 1, 2 ou 3, pour essayer de gagner de un à trois points. Son challenger tire à son tour une carte du paquet de son choix. Les deux paquets choisis peuvent être différents.

Au signal, le créateur et son challenger commencent leur création. Les chercheurs peuvent faire une seule proposition, sur l'une ou l'autre création. Si la réponse est bonne, le créateur et le chercheur gagnent de un à trois points selon la difficulté de la carte choisie. Si la réponse est fausse, le chercheur ne peut plus faire de proposition pour l'instant. On pose un marqueur devant lui pour se rappeler qu'il a déjà proposé une solution.

Lorsque tous les chercheurs sauf un ont fait une proposition erronée, on marque une pause. Le chercheur qui n'a pas encore proposé de réponse a dix secondes pour faire une proposition. Si la proposition est bonne, lui et le créateur de l'objet trouvé reçoivent les points de victoire. Sinon, toutes les marques des chercheurs sont retirées, la partie reprend et chaque chercheur peut à nouveau faire une proposition.

Deux précisions importantes :

- C'est le premier joueur qui commence ;
- C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne à la fin.



François Haffner



8 mai 2011

