



### Objectif

- Marquer le plus de points (en réalisant les épreuves énoncées par un photographe)

### Mise en place

1. Choisir le photographe de la partie (ne concourt pas)
2. Le photographe positionne l'appareil photo
  - Laisser de l'espace en dehors du cadre
  - Laisser de l'espace au dessus des joueurs
3. Il délimite au sol une frontière ne devant pas être dépassée (bord inférieur du cadre)
4. Il fait une photo de tout le groupe
5. Il montre la photo aux joueurs pour voir les limites du cadre sur l'écran
6. Il choisit 12 cartes
  - Panacher les types d'épreuve suivant la couleur de verso
    - Vert = jeu avec le cadre
    - Orange = performance
    - Cyan = minorité gagnante
    - Bleu foncé = Figure imposée
  - Choisir suivant le niveau des joueurs suivant les pictogrammes
    - Rouge = sportif
    - Bleu = familial
    - Jaune = 1<sup>ère</sup> partie
    - Gris = soluble sur l'écran de l'appareil
7. Optionnellement, explique la variante « les lapins »
  - Carte « Les lapins » s'applique à toute la partie
  - Lire la carte
    - Le plus grand faiseur de lapins sur l'ensemble de la partie gagne 2 points
    - Un joueur pourvu d'oreilles marque immédiatement 1 point s'il mime le lapin (dents et pattes de devant visible)

### Déroulement d'un tour

Le photographe :

1. Lit l'épreuve aux joueurs
2. Retourne la carte si nécessaire et prend en compte les indications sans les lire aux joueurs
3. Déclenche le retardateur, **OU** décompte oralement 10 à 5 puis dans sa tête 4 à zéro  
→ Si joueurs expérimentés : réduire le décompte
4. Prend la photo
5. Empile dans l'ordre la carte lue (nécessaire pour comptage final)

### Fin de partie

#### Décompte final possible

- A chaud
- A posteriori via Internet

#### Critères

- Résultats déterminés uniquement suivant ce qui est visible
- Si litige, le photographe tranche

