WHAT'S **MISSING** ?

LE MONDE DE L'INVISIBLE

par **Morlock Bob**

« Un seul être vous manque et tout est dépeuplé »… Un être ou une pile, un perroquet, une moto. Cet espace vide contenait, il n'y a pas si longtemps encore, quelque chose ou quelqu'un. Mais quoi ? C'est exactement ce que vous allez tenter de deviner avec ce jeu de dessin, de disparition et d'imagination.

LA NATURE A HORREUR DU VIDE

C'est une grosse boîte qui attend les artistes en herbe, livrée avec 240 cartes aux illustrations noires et blanches, certaines assez réalistes, d'autres plus symboliques. Ce sont surtout les carnets et leur feuille transparente qui occupent la majorité de l'espace. N'oublions pas les feutres, sans lesquels votre travail serait plus difficile. Un stock de rechange sera nécessaire, leur vie étant de courte durée.

EN VOYANT LE LIT VIDE, IL LE DEVINT

« *Qu'est-ce qui manque dans mon dessin ?* » fait partie de la grande famille des jeux de devinettes à crayon comme **Pictionary**, **Esquissé** ou **Dekalko**, sorti au même moment. La subtilité, ici, est de ne pas représenter l'objet, mais de dessiner ce qu'il y a autour pour le faire apparaître dans l'esprit des joueurs. Le *challenge* est donc double : créer un décor assez éloquent pour permettre, par déduction, de visualiser la pièce manquante de l'œuvre. Chaque joueur pioche une carte au hasard, la place dans son calepin sous la feuille transparente sur laquelle il peut dessiner. À partir de maintenant, il faut être imaginatif et positionner les éléments parlants qui vont compléter l'image. Tout est permis, sauf de recopier le modèle ou d'inscrire des mots ou des chiffres. Lorsque l'on enlève la carte pour montrer le dessin, il n'y a pas de nombre de réponses limité pour trouver la bonne. On passe au voisin et on recommence. Sept manches plus tard, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie.

ON NE VOIT BIEN QU'AVEC LE CŒUR

What's Missing est une bonne idée et les démonstrations prouvent que le jeu convainc. Vite expliqué, vite assimilé, on se triture néanmoins les méninges pour être le plus efficace, pour trouver le détail qui fera tilt dans la tête des joueurs, on cherche la meilleure connexion. « *Vous l'aurez compris, il ne s'agit pas d'être Picasso ou Rembrandt, mais bien d'être le plus malin pour faire deviner vos cartes* » déclare la présentation de l'éditeur. Oui, mais non. Si inclure la forme dans un environnement parlant est important, les plus habiles pourront également jouer avec les contours de l'élément, à la fois coller au plus près tout en imaginant l'ensemble. Il y a trois niveaux de difficulté avec des propositions de plus en plus complexes. Le jeu passe à un niveau supérieur plus réfléchi, où savoir dessiner, respecter des proportions et des perspectives, devient un vrai plus, voire une obligation. **What's Missing** est modulaire et peut évoluer dans des sphères différentes selon le public avec qui vous interagissez. Il revisite bien l'exercice d'esquisse et, comme toujours dans les jeux d'ambiance, le résultat sera tributaire du public participant.

AUTEUR
Florian Sirieix
ILLUSTRATEUR
Shanshan Zhu
ÉDITEUR 2020
Ludonaute
GENRE
Ambiance
PUBLIC
Tout public
ÂGE
Dès 7 ans
DURÉE MOYENNE
20 minutes
NOMBRE DE JOUEURS
De 3 à 6
RÈGLES EN FRANÇAIS
Oui
TEXTE SUR LE MATÉRIEL
Non