



	
4+	2-6

RÈGLE DU JEU

FR

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 48 cartes illustrées
- 1 pion-figurine (bois)
- 1 pion (bois)



But du jeu

« Devine ce qu'il y a dans mon jardin ? » Qu'est ce que ça pourrait être ?
La belle princesse dans son jardin ou le petit canard dans son étang ?
C'est en posant des questions judicieuses que vous trouverez la bonne réponse.
Le vainqueur de ce jeu communicatif sera celui qui aura accumulé le plus de cartes illustrées en posant un maximum de questions judicieuses.

Préparation

Posez d'abord le plan de jeu sur la table. Mettez-vous d'accord sur le nombre de cartes illustrées, avant de commencer le jeu (exemple : 20 cartes). Mélangez bien les cartes côté verso puis créez deux tas, les illustrations face à la table, disposez un tas à droite et un tas à gauche du plan de jeu, de sorte que chaque joueur puisse facilement atteindre les cartes. Placez le pion-figurine sur le portail situé en bas du plan de jeu (voir fig. page 9) – et c'est parti !

Règle du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Combien de questions peut-on poser ?

15 questions par tour de table. On ne peut donc poser que 15 questions au total. Ce nombre correspond au nombre de pierres permettant d'arriver au pont-levis du château. Sur chaque pierre est inscrit un chiffre allant de 1 à 15.