

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsque le nombre de cartes-image, déterminé au départ, a été découvert.

Celui qui, à la fin de la partie, aura rassemblé le plus de cartes sera félicité pour son remarquable esprit de déduction et sera déclaré vainqueur de la partie.

Variante pour les plus forts:

Si deviner l'illustration de la carte en 15 étapes vous paraît trop facile, vous pouvez bien sûr raccourcir le parcours.

Vous fixerez ensemble, au début de la partie, le nombre de questions-réponses et vous marquerez la case choisie par le pion en bois.

Exemple: vous décidez de fixer le nombre de questions-réponses à 13. Vous posez le pion en bois sur la 13ème case du chemin qui relie le portail à la maison.

Le tour de questions est terminé lorsque la figurine en bois atteint le pion en bois fixant la limite.

Bon amusement à tous!

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France



257 580

Les devinettes

Devine ce que je vois

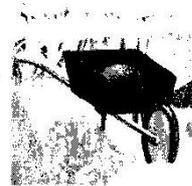
Jeu Ravensburger® n° 00 612 0

Jeu de devinettes pour adultes et enfants dès cinq ans.

Auteur: Max Kobbert

Illustration: Katrin Lindley

Contenu: 1 plan de jeu
48 cartes-image
1 figurine en bois
1 jeton en bois
1 règle de jeu



But du jeu:

Ce jeu consiste à deviner, en posant des questions très judicieuses, l'illustration se trouvant sur les cartes-image.

Celui qui possèdera le plus de cartes-image à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Préparation:

Tout d'abord, on pose le plan de jeu sur la table. Puis, après avoir mélangé les cartes-image, on les répartit en deux tas, face cachée. L'un est posé à droite du plan de jeu, l'autre à gauche, pour être facilement accessible par tous les joueurs.

On pose à présent la figurine en bois près du portail, au bord du plan de jeu et voilà que la partie peut commencer.

Règle du jeu:

Avant de débiter la partie, les joueurs déterminent le nombre de cartes-image à deviner. Pour débiter, il est conseillé d'en prendre douze.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est le plus jeune joueur qui commence.

Le joueur tire une carte d'une des deux piles. Il la regarde sans la montrer aux autres et dit: «Devinez ce que je vois?».

C'est en posant les questions les plus judicieuses que les joueurs découvriront ce qui est représenté sur la carte.

Un petit truc: l'illustration de chaque carte figure sur le plan de jeu, représentant le jardin des devinettes. Mais de quoi peut-il bien s'agir?

Comment pose-t-on les questions?

On pose les questions à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, les questions posées devront être des questions fermées, c'est-à-dire auxquelles on devra répondre uniquement par oui ou non.

Exemple: Michel (M) joue avec Thomas (T) et Sabine (S).

M: Devine ce que je vois?

T: Est-ce une plante?

M: Non

S: Un jouet?

M: Oui

T: Est-ce...

M: Oui.

A chaque tour, le joueur n'a le droit de poser qu'une seule question à la fois. Il n'est pas autorisé à poser des questions de localisation sur le plan de jeu.

ex: «l'objet se trouve-t-il en bas à droite sur le plan de jeu?»

Si un joueur croit deviner ce que représente l'image cachée et si c'est à son tour de jouer, il pourra exprimer sa supposition au lieu de poser une question.

Quel est le rôle de la figurine?

Au début de la partie, on place la figurine à l'entrée du plan de jeu, près du portail.

Après chaque question posée, et quelle que soit la réponse, le joueur interrogé fera avancer la figurine d'une case. Lorsque la figurine aura atteint la maisonnette à l'autre bout du jardin, le tour de questions sera terminé.

La figurine permet donc de signaler aux joueurs le nombre de questions restant à poser, pour deviner l'illustration cachée.

Quelle est la durée d'un tour de questions?

Un tour de questions totalise environ 15 questions-réponses au maximum (c'est le nombre de cases qui sépare le portail de la maisonnette). Cependant, un tour de questions peut être interrompu à tout moment lorsqu'un des participants aura deviné l'illustration de l'image cachée.

Qu'advient-il des cartes-image?

Lorsque l'un des joueurs devine ce qui est illustré sur la carte cachée, avant même que la figurine en bois n'atteigne la maison, il se verra attribuer ladite carte et la posera face cachée devant lui.

Comment poursuit-on?

Le jeu se poursuit toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque un tour de questions est terminé, le joueur suivant tire la première carte qui se présente sur l'une des deux piles. Un nouveau tour de question débute en plaçant la figurine en bois au pied du portail.