

Terms:

If you are not sure which object is depicted on the sheets you can have a look at the chart below. The numbers correspond to the numbers on the right hand bottom side of the sheets.

A term is also considered to have been guessed correctly, if a word related to the term is announced.

Important: do not look at the chart before starting to play.

44. mushroom	33. umbrella	22. bag	11. fork
43. camera	32. candle	21. trousers	10. tulip (flower)
42. hat	31. ghost	20. cup	9. butterfly
41. star	30. duck	19. chair	8. goblet
40. bell	29. hot-air balloon	18. die	7. bottle
39. tree	28. envelope	17. pot	6. shoe
38. house	27. glasses	16. church	5. dragon
37. arrow and bow	26. key	15. ship	4. bow tie
36. sledge	25. car	14. watering can	3. ring
35. coat hanger	24. fish	13. ice cream	2. coat of arms
34. ladder	23. tower	12. flag	1. crown

Aussitôt dit, aussitôt fait !

Un jeu communicatif et coopératif où il faut dessiner et deviner, pour 2 à 6 joueurs de 7 à 99 ans. Avec deux variantes.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 20 minutes

Une fois par an, le roi et son équipe se confrontent au cours d'un grand tournoi de devinettes. Seul le roi connaît le terme à deviner et il ne doit le divulguer à personne !

Heureusement qu'il y a les couronnes royales. Grâce à elles, le roi peut donner des premières indications concernant le contour de l'objet recherché.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! L'équipe qui doit deviner est cependant désorientée: qu'est-ce que ça peut bien être ? Le roi donne alors des instructions indiquant où et comment dessiner des lignes sur le tableau et une image se forme petit à petit.

Mais le temps passe et l'équipe du roi ne peut gagner que si tous coopèrent !

Contenu

- 1 tableau en plusieurs parties (cadre et fond de la boîte avec intercalaire)
- 1 enveloppe avec 22 feuilles d'actions DIN A4, imprimées des deux côtés
- 16 couronnes magnétiques (8 paires)
 - 1 crayon
 - 1 chiffon
 - 1 sablier
 - 1 règle du jeu

deviner des motifs

But du jeu

Si votre roi décrit bien le terme recherché, de manière à ce que votre équipe puisse le trouver avant que le temps soit écoulé, vous gagnez tous ensemble.

Préparatifs

D'abord assembler le tableau: Pour cela, poser le fond de la boîte au milieu de la table. Insérer le cadre dans la fente de l'intercalaire de manière à ce que le côté ouvert du cadre soit tourné vers le haut.



Il y a respectivement deux couronnes d'une couleur. Classer les couronnes selon leur couleur et prendre d'abord la paire de couronnes rouges. Tenir une couronne en posant le côté magnétique sur l'une des faces du tableau et mettre l'autre couronne au même endroit sur l'autre face : elles s'attirent mutuellement et restent collées au tableau !



Faire adhérer les autres paires de couronnes au tableau de la même manière.

N.B. : quand on fait bouger une couronne, l'autre couronne maintenue sur l'autre face se déplace en même temps.

Amener quatre paires de couronnes sur le côté droit du tableau et quatre sur le côté gauche. Préparer l'enveloppe avec les feuilles d'actions, le sablier, le crayon et le chiffon.

assembler le tableau

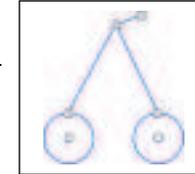
fixer les couronnes par paires

préparer l'enveloppe, le sablier, le crayon et le chiffon

Voici le jeu en résumé

Les feuilles d'actions :

A chaque tour, le roi glisse une feuille d'actions dans l'ouverture prévue sur le tableau. Les 22 feuilles d'actions sont imprimées des deux côtés : chaque côté montre un objet qu'il faut deviner. Chaque objet est marqué à certains endroits par des points noirs :



Exemple : la cerise a six points.

Le roi :

A chaque tour, un autre joueur est le roi. Il est assis tout seul d'un côté du tableau et voit la feuille d'actions glissée dans la fente du tableau.

L'équipe qui va devoir deviner :

Assis de l'autre côté du tableau, les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner. Au début de la partie, ils voient le tableau vide avec les paires de couronnes de chaque côté. Peu à peu, une image va se former. L'équipe essaiera de la deviner.

Aussitôt dit, aussitôt fait :

Le roi donne les instructions que l'équipe doit exécuter :

- Pendant la première étape, le roi indique à quel endroit les couronnes magnétiques doivent être posées. Elles doivent si possible être déplacées pour coïncider avec le point du modèle de l'autre côté du tableau. Les joueurs de l'équipe observent au fur et à mesure comment les couronnes sont placées. Les joueurs peuvent déjà essayer de deviner l'objet recherché.
- Pendant la deuxième étape, on dessine. Le roi dit où et comment les lignes doivent être dessinées par rapport aux couronnes.

Les joueurs de l'équipe voient alors apparaître de mieux en mieux le motif. Ils doivent cependant se dépêcher de trouver la solution : le sable coule en limitant le temps !

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus noble commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le roi du tour.

La disposition des places !

Le roi pose le tableau devant lui de manière à ce que le côté avec le cadre soit tourné vers lui.
Les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner et s'assoient du côté opposé du tableau. Ils doivent pouvoir voir le tableau directement.

Les joueurs de l'équipe ferment les yeux.
Le roi prend une feuille dans l'enveloppe et choisit un motif. Il glisse la feuille dans le tableau de manière à ce que le chiffre illustré soit visible en bas à droite.

Il dit alors aux autres joueurs d'ouvrir les yeux.

Le premier tour commence !

Un tour comprend deux étapes successives :

1. déplacer les couronnes
2. dessiner le motif

Le roi retourne le sablier et le pose à côté du tableau de manière bien visible pour tous. La première étape commence :

1ère étape : déplacer les couronnes

Le roi annonce la couleur d'une couronne et donne des instructions indiquant où elle doit être amenée. Les joueurs de l'équipe conviennent auparavant lequel d'entre eux va déplacer la première couronne.
Dès qu'une couronne se trouve exactement sur un point, le roi dit : « parfait ! ».
La couronne suivante est déplacée par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles royales :

- Le roi indique seulement la direction dans laquelle la couronne doit être déplacée. Il ne doit rien dire sur le terme recherché.
- S'il le veut, le roi peut indiquer la direction en faisant un mouvement correspondant de la main. Après plusieurs parties, on pourra aussi convenir de ne plus faire de mouvements avec la main.
- Pour indiquer la direction, il peut aussi faire référence aux illustrations du cadre (par ex. : « Amène la couronne rouge vers le souris »).

*les couronnes sont
fixées sur tous les
points de la feuille
de tâche =
la 2ème étape
commence*

*le roi donne des
instructions, les
joueurs de l'équipe
dessinent*

*proposition =
annoncer le motif*

- Le roi peut aussi prendre en référence les couronnes qui sont déjà en bonne position (par ex. : « Amène la couronne verte à environ cinq centimètres en dessous de la couronne rouge »).
- Si des couronnes tombent par terre en les déplaçant, on les remet sur le tableau.

Dès qu'une couronne est fixée sur chaque point de la feuille d'actions, le roi dit : « arrêtez-vous ! » et termine ainsi la première étape.

N.B. : il peut arriver que vous ne soyez pas obligés de déplacer les huit couronnes. Dans ce cas, les couronnes restantes sont mises de côté sur le tableau.

Ensuite, le joueur suivant de l'équipe prend le crayon et la deuxième étape commence.

2ème étape : dessiner le motif

Le roi doit maintenant expliquer quelles couronnes doivent être reliées entre elles. Il annonce les couleurs des couronnes et indique s'il faut dessiner une ligne droite entre ces couronnes ou s'il faut dessiner un grand cercle autour de l'une des couronnes.
Le roi tient le tableau pendant que les joueurs de l'équipe dessinent chacun à tour de rôle.

Exemples d'instructions :

- Dessine un trait droit de la couronne rouge à la couronne verte.
- Dessine un arc courbé vers le haut de la couronne verte vers la couronne bleue.
- Dessine un grand cercle autour de la couronne orange. La couronne orange doit être au milieu du cercle. Le cercle doit toucher la couronne rouge.

Après chaque trait, arc ou cercle, le crayon est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Annoncer une proposition :

Si un joueur de l'équipe pense avoir trouvé le bon terme, il le dit tout haut. Il a le droit d'annoncer sa proposition aussi bien pendant la première étape qu'au cours de la deuxième.
Le roi dit seulement « oui » ou « non ». Il n'a pas le droit de donner d'autres indications ou conseils.

Important :

Pour que la partie soit plus amusante, évitez d'annoncer les termes les uns après les autres sans réfléchir. Dites le terme seulement si vous êtes sûrs que ce soit une bonne proposition.
Le jeu sera plus intéressant si vous convenez d'annoncer au maximum cinq propositions.

*respecter la
disposition des places
donnée par le roi*

*les joueurs qui
devenent ferment
leurs yeux,
le roi glisse la feuille
d'actions dans le
tableau, les joueurs
ouvrent les yeux*

*retourner le sablier =
la 1ère étape
commence*

*le roi donne des
instructions, les
joueurs de l'équipe
déplacent les
couronnes*

fin du tour :

Fin du tour :

Le tour est fini dès ...

bien deviné

- ... **qu'un joueur de l'équipe a trouvé le bon terme et que le temps n'est pas encore écoulé.**

Le joueur qui a annoncé le terme prend la feuille d'actions et la pose devant lui;

ou

ou

*temps du sablier
écoulé*

- ... **que le temps du sablier est écoulé.**

L'équipe n'a pas pu deviner le terme recherché.

Le roi retire la feuille du tableau, montre l'illustration aux joueurs de l'équipe et met ensuite la feuille dans le couvercle de la boîte.

Ensuite, vous essayez le tableau avec le chiffon et le joueur suivant est le roi au prochain tour. Le jeu est joué comme décrit plus haut.

Fin de la partie

fin de la partie :

à 2 ou 3 =

chacun 2x roi ;

à 4 - 6 joueurs =

chacun 1x roi

A deux ou trois joueurs, la partie se termine quand chacun a été deux fois le roi.

A quatre, cinq ou six joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le roi.

Vous comptez alors le nombre de feuilles d'actions qu'il y a dans le couvercle de la boîte, donc de termes non devinés. Vous gagnez s'il n'y a pas plus de deux feuilles de tâches dans le couvercle de la boîte. S'il y en a plus, vous perdez tous ensemble.

Le défi !

Au bout d'un moment, comme vous aurez deviné tous les motifs, vous allez pouvoir en créer vous-mêmes. Il vous suffira de dessiner des motifs amusants, difficiles ou originaux sur une feuille DIN A4.

Il faudra juste faire attention à ce que les motifs aient au maximum huit points, car vous n'avez que huit couronnes.

Vous pouvez par exemple prendre des lettres de l'alphabet ou des nombres à un ou deux chiffres.

Cela va faire monter la tension dans le jeu : est-ce que l'équipe sera-t-elle suffisamment bonne pour deviner les nouvelles créations ?

Variante à deux équipes

A quatre joueurs ou plus, vous pouvez former deux équipes qui joueront l'une contre l'autre. Vous jouez en suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Faites deux groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.
- Les groupes jouent en alternance.
- Le groupe actif choisit un roi. L'autre groupe fait attention à ce que les règles soient respectées et observe le sablier.

La partie se termine après un nombre de tours déterminé au début du jeu, par ex. quand chaque équipe a joué six fois. Le groupe qui a pu deviner le plus de motifs gagne cette variante. En cas d'ex æquo, les deux équipes gagnent.

Variante artistique

Dans cette variante, il n'y a pas de feuilles d'actions. Le roi choisit un objet et en « dessine » le contour sur le tableau avec une seule paire de couronnes.

Préparer la paire de couronnes rouges. Remettre les autres couronnes et les feuilles d'actions dans le couvercle de la boîte.

Le roi n'a pas le droit de dire l'objet. Il a cinq essais pour dessiner les contours de cet objet sur le tableau à l'aide de la couronne rouge. Les autres joueurs forment l'équipe qui devine et essaient de trouver l'objet auquel le roi a pensé.

Quand l'objet est deviné, le roi et le joueur qui a deviné l'objet ont chacun un point. Si vous le voulez, vous pouvez inscrire votre prénom et les points sur le tableau.

La partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- On peut simplifier le jeu en délimitant un domaine au début de la partie (par ex. animaux ou plantes).
- Vous pouvez aussi vous asseoir tous devant le tableau et le roi dessine son motif sur le tableau avec le crayon.

Motifs :

Si vous n'êtes pas sûrs de trouver le bon motif dessiné sur une feuille d'actions, vous pouvez regarder sur le tableau ci-dessous. Les numéros indiqués dans le tableau correspondent chacun aux chiffres qui figurent en bas à droite sur la feuille d'actions respective.

Si le terme annoncé est semblable au terme recherché, il sera accepté.

N.B. : ne regardez pas sur le tableau avant de jouer.

44. Champignon	33. Parapluie	22. Sac	11. Fourchette
43. Appareil photo	32. Bougie	21. Pantalon	10. Tulipe
42. Chapeau	31. Fantôme	20. Tasse	9. Papillon
41. Etoile	30. Canard	19. Chaise	8. Coupe
40. Cloche	29. Montgolfière	18. Dè	7. Boîte
39. Arbre	28. Enveloppe	17. Marmite	6. Chaussure
38. Maison	27. Lunettes	16. Eglise	5. Dragon
37. flèche et arc	26. Clé	15. Bateau	4. Papillon
36. Marteau	25. Auto	14. Arrosoir	3. Anneau
35. Cintre	24. Poisson	13. Glace	2. Ecusson
34. Echelle	23. Tour	12. Drapeau	1. Couronne

Habermaab-spel Nr. 4549

Zo gezegd, zo gedaan!

Een communicatief teken- en raadspel voor 2 tot 6 spelers van 7 tot 99 jaar. Met twee wedstrijdvarianten.

Spelidee: Roberto Fraga

Illustraties: Martina Leykamm

Speelduur: ca. 20 minuten

Een keer per jaar houdt de koning met zijn raadteam een grote raad-toernooi. Alleen de koning kent het begrip dat gezocht wordt - en hij mag het aan niemand verklappen!

Gelukkig zijn er de koninklijke kronen. Met behulp van de kronen lukt het de koning om zijn team de eerste aanwijzingen over het gezochte voorwerp te geven.

Zo gezegd, zo gedaan! Maar het team komt er niet uit - wat zou het toch kunnen zijn? Dan geeft de koning aanwijzingen hoe en waar lijnen getrokken moeten worden en langzaam maar zeker ontstaat er een tekening op de raadbord.

Maar opgepast: de tijd loopt en het koninklijke raadteam kan alleen winnen als iedereen elkaar een handje helpt!

Spelinhoud

- 1 meerdelig raadbord (bord en bodem v/d doos met inlegstuk)
- 1 map met 22 dubbelzijdig bedrukte DIN A4 opgavevellen
- 16 magnetische kronen (8 paren)
- 1 stift
- 1 doek
- 1 zandloper
- spelregels