

20 Questions®

... JUNIOR ...

Découvre qui je suis. Découvre où je suis.

But du jeu

Il s'agit de deviner le sujet (un personnage, un lieu ou une chose) avec un minimum d'indices : moins on en aura, plus le score sera élevé et plus on avancera sur le plateau-parcours. Le gagnant sera le joueur qui atteindra le premier la ligne d'arrivée (« finish »).

Préparation

1. Avant de jouer pour la première fois à « 20 Questions-Junior », commence par battre les 150 cartes.
2. Chaque joueur prend un pion de la couleur de son choix et le place sur la case DÉPART du plateau.
3. Pose les jetons bleus et rouges à côté du plateau.
4. Prends une partie des 150 cartes et pose cette pioche à coté du plateau (impression « 20 Questions Junior » dirigée vers le haut).

Les 150 cartes du jeu se répartissent en trois catégories : Personnages (29 cartes), Choses (80 cartes) et Lieux (41 cartes). Nous allons te les expliquer.

PERSONNAGES

Il s'agit de personnes - hommes ou femmes - vivantes ou mortes. Elles peuvent exister réellement (exemple : le Pape) ou être purement imaginaires (exemple : Pinocchio). On trouvera également dans cette catégorie des animaux dotés d'une personnalité, comme Mickey ou Winnie l'ourson. Et nous te ferons aussi deviner des métiers comme « l'institutrice » ou « le maçon ». Tu le vois, tous ces sujets répondent à la question : « Qui suis-je ? ».

CHOSSES

Un peu de tout : des objets, des vêtements, des animaux, des boissons. À toi de deviner...
Tous ces sujets répondent à la question : « Que suis-je ? ».

LIEUX

Tu trouveras dans cette catégorie des noms de pays et de villes. Tu y trouveras aussi des noms de choses ou d'endroits où tu peux te trouver. Par exemple, « une maison », « la forêt », « le train ». Tous ces sujets répondent à la question : « Où suis-je ? ».

RÈGLE DU JEU

Le lecteur

C'est le plus jeune qui commence en tirant une carte de la pioche. Pour cette partie, il sera le « lecteur » et annoncera aux autres la catégorie choisie par le sort et inscrite en haut de la carte : « Personnage », « Lieu » ou « Chose ». Interdiction aux autres joueurs de regarder la carte ! Attention, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les indices

Chaque carte comporte 20 indices numérotés de 1 à 20 compris. Le joueur assis à gauche du lecteur choisit un numéro compris entre 1 et 20 et place un jeton rouge sur le numéro correspondant du plateau. Le lecteur lit à haute voix l'indice qui correspond au numéro.

Tu crois avoir deviné ? Attends, je vais t'expliquer la marche à suivre. Dès qu'un joueur a reçu un indice, il dispose de 10 secondes pour deviner le sujet proposé. Les joueurs doivent toujours attendre d'avoir un indice pour proposer une solution. Le joueur qui a la main ne peut proposer qu'une seule solution.

Le joueur a deviné le sujet

Si un joueur a deviné le sujet proposé, le joueur et le lecteur se partagent les points obtenus (voir « Score ») et déplacent leurs pions. Cette partie est terminée. On reprend les jetons qui se trouvent sur le plateau et on les pose sur la table. Le joueur assis à gauche du lecteur tire une nouvelle carte de la pioche et devient le nouveau lecteur (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le joueur n'a pas deviné le sujet

Si le joueur n'a pas deviné le sujet, le jeu continue, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant choisit lui aussi un numéro compris entre 1 et 20 et place un jeton rouge sur le numéro correspondant du plateau. Le lecteur lit le nouveau indice à haute voix : le joueur qui a la main, a dix secondes pour deviner le sujet et il n'a droit qu'à une seule réponse. Le jeu se poursuit de la même façon jusqu'à ce que l'un des joueurs devine le sujet. Les mauvaises réponses ne sont pas pénalisées.

Les joueurs peuvent à tout moment demander au lecteur de relire tous les indices déjà donnés et dont les numéros sont recouverts d'un jeton rouge sur le plateau.

20 Questions

JUNIOR

Le score

Chaque carte « 20 Questions Junior » carte vaut 20 points qui seront partagés entre le lecteur et le joueur qui a deviné le sujet. Le lecteur reçoit un point par indice lu à haute voix : le nombre d'indices correspond au nombre de jetons rouges qui se trouvent sur le plateau. Le joueur qui a deviné le sujet reçoit le reste des points (soit 20 moins le nombre de jetons rouges du plateau). Exemple : le sujet a été deviné au bout de 11 indices. Le lecteur reçoit 11 points, le joueur qui a deviné en obtient donc 9. Le lecteur et le joueur avancent alors leurs pions respectifs sur le plateau : ils avancent leur pion d'un nombre de cases égal au nombre des points qu'il ont obtenus. Si le sujet n'a toujours pas été deviné à la fin des 20 indices, c'est le lecteur qui obtient le total de 20 points.

Le joueur suivant - toujours dans le sens des aiguilles d'une montre - va maintenant jouer le rôle de lecteur.

Indices spéciaux

Le jeu comporte, en dehors des indices normaux, un certain nombre d'indices spéciaux :

Prends un jeton bleu

Si un joueur a un jeton bleu, il a le droit de prendre la main sans attendre son tour. Il a le droit d'utiliser son jeton après qu'un joueur ait donné une mauvaise réponse et avant que le joueur suivant n'ait demandé un numéro. Le joueur rend alors son jeton bleu - que l'on pose à côté du plateau - et propose immédiatement une solution sans qu'on lui donne d'indice supplémentaire. S'il a donné la bonne réponse, on compte les points. S'il s'est trompé, le jeu continue : c'est le joueur qui, normalement, aurait dû répondre qui a la main.

Si un joueur utilise son jeton bleu sans attendre son tour, il aura tout de même la main au moment où il l'aurait eue normalement. On peut utiliser plusieurs jetons bleus de suite. Lorsque le joueur qui a la main reçoit un jeton bleu, il peut de toute façon proposer une réponse sans être obligé de rendre le jeton bleu pour autant.

Il y a 5 jetons bleus en tout. Ils ont tous été distribués et un joueur reçoit cette indice ? Tant pis pour lui ! On ne lui donnera pas de jeton bleu. Mais il peut, bien sûr, comme après tout indice, proposer une solution.

Passe ton tour

Si un joueur reçoit l'indice « Passe ton tour », il ne peut pas proposer de solution et la main passe immédiatement au joueur suivant.

Avance / recule de ... cases

Ce joueur ne reçoit pas d'indice, il avance ou recule du nombre de cases indiqué et peut essayer de deviner le sujet. Si, ce faisant, un joueur arrive sur une case « Bonus », il aura le droit de jouer une manche « Bonus » lorsque le sujet aura été deviné (voir « manche Bonus »). Si le joueur se trouve sur la case départ, il ne pourra pas revenir en arrière : il restera donc sur cette case.

Fais reculer un joueur de ... cases

Le joueur peut faire reculer le pion de l'autre joueur du nombre de cases indiqué. On ne lui donnera pas d'indice, mais il pourra tout de même essayer de deviner le sujet.

Rendez-vous à la prochaine case Bonus

Le joueur place son pion sur la case Bonus la plus proche. On ne lui donne pas d'indice, mais il peut tout de même essayer de deviner le sujet. Pour jouer la manche Bonus, il faudra attendre que le sujet ait été deviné (voir « manche Bonus »). Si le joueur a déjà dépassé la dernière case Bonus du plateau, il restera là où il est.

Manche Bonus

Pour qu'un joueur puisse tenter la manche Bonus - après le score ou parce qu'il a reçu l'indice « Bonus » -, il faut qu'il termine le jeu sur une case Bonus. La manche Bonus opposera seulement le lecteur et le joueur en question. Les autres joueurs n'y participeront pas. Si un joueur arrive sur une case Bonus pendant une partie, on finit d'abord la partie commencée. C'est le lecteur de la partie en cours qui jouera le rôle de lecteur pendant la manche Bonus.

Pour cette manche Bonus, le lecteur tire une carte de la pioche et annonce la catégorie (Personnage, Chose ou Lieu). Le joueur qui a le droit de jouer cette manche Bonus, donne 5 numéros qui seront marqués par des jetons rouges sur le plateau. Le lecteur lit les indices dans l'ordre donné par le joueur - qui n'a d'ailleurs droit qu'à une seule réponse et qui pourra répondre quand il le voudra. Attention ! Plus il aura d'indices, moins il aura de points ! Le score de la manche Bonus se calcule de la façon suivante :

1 indice :	avance de 10 cases
2 indices :	avance de 8 cases
4 indices :	avance de 4 cases
3 indices :	avance de 6 cases
5 indices :	avance de 2 cases

Si le joueur tire l'indice « Passe ton tour ! », la manche Bonus est immédiatement terminée. Pendant cette manche Bonus, les indices spéciaux comme « Avance / Recule de ... cases » comptent normalement.

La manche Bonus ne rapporte jamais de points au lecteur.

À la fin de la manche Bonus, la partie reprend à l'endroit où elle s'était arrêtée ; le joueur assis à gauche du lecteur devient le nouveau lecteur.

Le gagnant du jeu

Le gagnant sera le joueur qui atteindra - ou qui passera - en premier la ligne d'arrivée.