

A toi de deviner !

Un jeu classique de devinettes pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Qui suis-je ou qu'est-ce que je suis ? Un inventeur, un lion ou même un arrosoir ? Seul celui qui posera les bonnes questions et saura bien combiner les réponses gagnera au jeu.

Contenu

1 bandeau, 1 point d'interrogation, 40 cartes, 10 pions, 1 règle du jeu

But du jeu

Qui aura récupéré le plus de cartes après trois parties ?

Préparatifs

Mélanger les cartes et les poser en une pile au milieu de la table. Mettre aussi les 10 pions au milieu de la table. Préparer le bandeau.

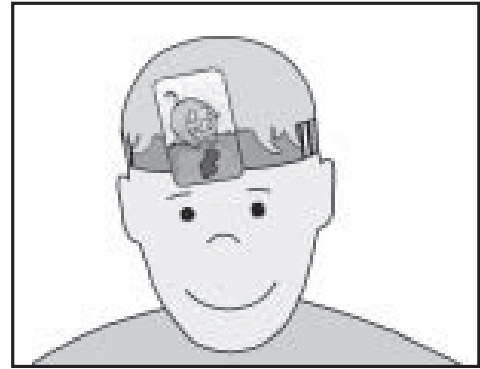
Déroulement de la partie

Le joueur qui aura le plus grand nez commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est lui qui va deviner. Les autres joueurs sont les juges.

Le joueur qui va poser les questions prend les 10 pions. Il met le bandeau sur son front et ferme les yeux.

Les juges prennent la carte du dessus de la pile et la posent sur le bandeau en la fixant à l'aide de l'aimant.



Le joueur rouvre les yeux. Il essaye alors de savoir qui ou quel objet il est en posant des questions bien précises.

Il pourra poser n'importe quelles questions, mais il faudra que l'on puisse y répondre seulement par « oui » ou « non ».

Par exemple :

- Suis-je un animal (un objet/un jouet) ?
- Est-ce que je peux me trouver dans la cuisine (dans une ville/ici dans la pièce) ?
- Est-ce que l'on peut me boire (me manger/me toucher) ?

Les juges réfléchissent ensemble avant de donner la réponse :
S'ils répondent par ...

- « **non** », le joueur n'a pas posé la bonne question.
Il donne un pion aux juges et peut ensuite poser la question suivante;
- « **oui** », il pose tout de suite la question suivante.

Attention : si les juges ne peuvent pas se mettre d'accord pour répondre par « oui » ou par « non », ou s'ils ne peuvent pas donner de réponse du tout, le joueur qui doit deviner ne donne pas de pions et a le droit de poser tout de suite une nouvelle question.

Au lieu de poser une question, le joueur peut aussi dire ce qu'il pense être.

- **S'est-il trompé ?**
Il doit donner un pion.
- **A-t-il bien trouvé ?**
Super ! Il récupère la carte en récompense.
Un nouveau tour commence.

Il n'y a plus de pions ?

Si le joueur n'a plus de pions, son tour est fini. Il ne récupère pas de carte.

Un nouveau tour :

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre doit alors deviner ce qu'il est.

Fin de la partie

Une fois que chaque joueur aura deviné trois fois, la partie est finie.

Celui qui aura le plus de cartes gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils gagnent tous ensemble.

Variantes

- Vous pouvez aussi trouver vous-mêmes des termes que vous écrivez sur un morceau de papier ou que vous dessinez. Vous fixez alors le morceau de papier sur le bandeau.
- Quand un joueur devine qui il est ou ce qu'il est, il compte les pions qui lui restent. Le nombre est inscrit sur un morceau de papier. Après avoir joué trois parties, on compte les points et le gagnant est celui qui aura le nombre de points le plus élevé.