Devine à quoi je pense

Fin de la partie:

Le premier joueur qui s'est débarassé de ses 5 jetons a gagné. La partie est finie…

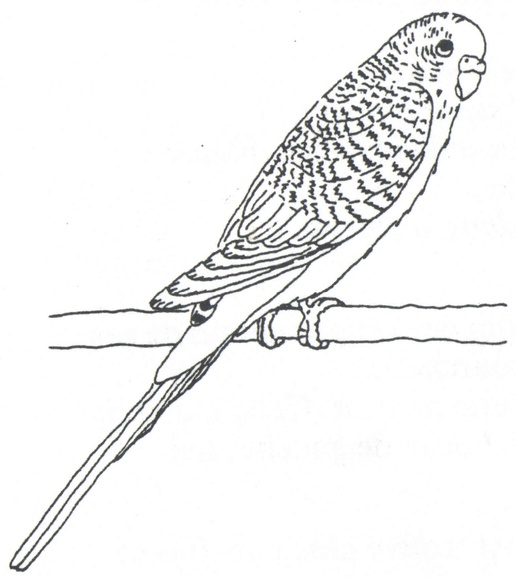
Règle de jeu nº 2:

Le principe est le même que dans la règle précédente, mais les petits futés doivent être prudents.

Celui qui donne une réponse inexacte suite aux indications du meneur de jeu, ne peut plus participer à la découverte de l'objet. Il attendra l'objet suivant pour tenter à nouveau sa chance de se débarrasser d'un jeton…!

Quand aucun des petits futés ne trouve le nom exact de l'objet, le meneur de jeu place un de ses jetons sur le jeu et rejoue pour faire découvrir un nouvel objet.

Conseil: Gardez vos suppositions pour vous et attendez d'avoir plus d'informations avant de donner votre réponse.



Fin de la partie:

Le joueur, qui a placé le premier ses 5 jetons, a gagné.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller,France

Ravensburger ®

257 421

A - 102 - 10

Devine à quoi je pense

Un jeu de déduction et de rapidité… pour développer la vivacité d'esprit!
Pour 2 à 4 enfants de 6 à 10 ans.
Jeu Ravensburger nº 00 865 0
Licence: Theora Design
Graphisme: Horst Laupheimer

Contenu de la boîte:

1 plan de jeu
20 jetons (5 verts, 5 bleus, 5 rouges, 5 jaunes)
1 gobelet renfermant 2 dés (1 dé-nombre et 1 dé-couleur).

Ce n'est pas toujours facile de décrire un objet de façon rapide et précise, sans utiliser ses mains ou des expressions du genre: «Truc, machin,…»!

«Devine… à quoi je pense» permet aux joueurs de découvrir des objets usuels en se donnant des indications **précises.**

But du jeu:

Pour gagner, tu dois être le premier à te débarrasser des cinq jetons remis au départ.
Comment? En devinant le plus vite possible le nom exact des objets désignés par un autre joueur

Devine à quoi je pense

Avant de commencer...

Décider du nom de chaque objet avant la partie.

Sur le plan de jeu, il y a trente-six cases représentant des objets. Les joueurs, en les regardant attentivement, décident **tous ensemble,** du nom donné à chaque objet. Cela évitera tout malentendu dans le feu de l'action!!!

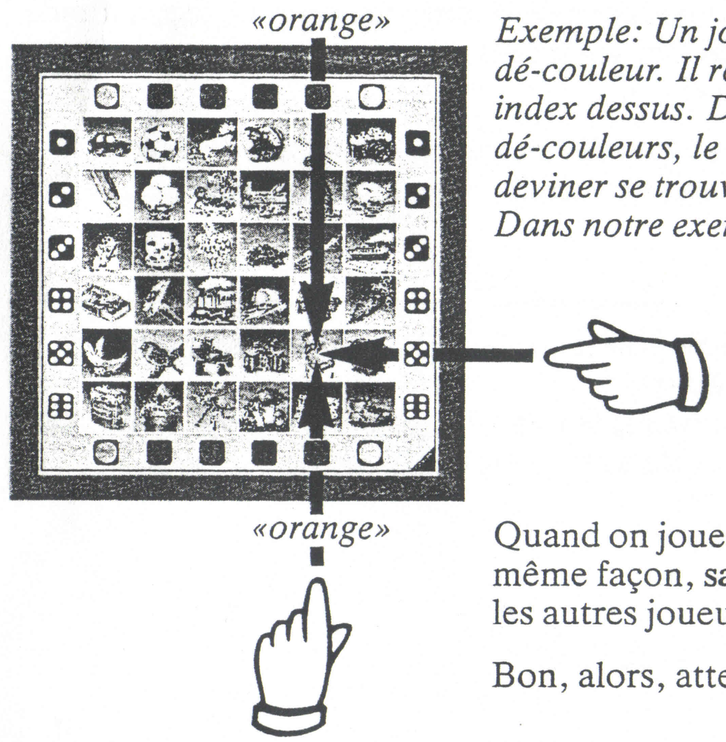
Chaque joueur reçoit 5 pions.

Chaque joueur choisit 5 pions d'une couleur et les dispose devant lui.

Comment savoir de quelle image on parle?

Chacun va faire un essai pour bien comprendre la façon de repérer très vite la figure à deviner. On secoue les dés dans le gobelet.

Exemple: Un joueur fait 5 avec le dé-nombre et «orange» avec le dé-couleur. Il repère sur le plan de jeu le dé marqué et pose son index dessus. De la même manière, il repère parmi les dessins de dé-couleurs, le dé orange et pose son autre index... L'objet à deviner se trouve au croisement de deux lignes (voir dessin). Dans notre exemple, il s'agit de la chaise.



Quand on jouera pour de vrai, on repèrera les objets de la même façon, **sans utiliser ses doigts:** ce serait trop simple pour les autres joueurs...!!

Bon, alors, attention, tous les petits futés leur place... On y va!

Devine à quoi je pense

Règle de jeu nº 1:

Lancer des dés

Celui qui fait deviner l'objet aux autres joueurs est le meneur de jeu. C'est le plus âgé qui commence... Il secoue les deux dés dans le gobelet, prend connaissance du résultat (nombre et couleur) sans sortir les dés du gobelet et sans les faire voir aux autres joueurs. Puis, il repère du regard **(sans les index),** l'objet à faire deviner.
Conseil: Ne pas fixer ses yeux sur l'objet, pour ne pas attirer l'attention des autres joueurs.

Description de l'objet

Le meneur de jeu donne plusieurs indices aux joueurs, jusqu'au moment où l'un d'entre eux devine le nom de l'objet...

Exemple: Voici quelques indices possibles pour découvrir la fourchette:
- *Cet objet est le plus souvent utilisé à midi.*
- *On ne peut pas le manger, mais il sert à manger.*
- *Les parents et les enfants s'en servent de la même manière.*
- *Il peut être en métal ou en plastique.*
- *On le trouve la plupart du temps dans la cuisine.*
- *Il a des dents et c'est pointu.*

Celui qui a deviné l'objet, dépose un de ses jetons

Le premier joueur qui a trouvé le nom de l'objet, met un de ses 5 jetons sur la case représentant la fourchette.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui était meneur de jeu passe le gobelet à son voisin de gauche, qui devient meneur de jeu à son tour.

Plusieurs jetons peuvent se trouver sur la même image

Durant le jeu, le même objet peut être trouvé plusieurs fois et avoir plusieurs jetons sur sa case. Mais attention, il faudra utiliser d'autre indices à chaque fois... Pas si facile que ça pour les petits futés.