



	
4+	2-6

RÈGLE DU JEU

FR

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 48 cartes illustrées
- 1 pion-figurine (bois)
- 1 pion (bois)



But du jeu

« Devine ce qu'il y a dans mon jardin ? » Qu'est ce que ça pourrait être ?
La belle princesse dans son jardin ou le petit canard dans son étang ?
C'est en posant des questions judicieuses que vous trouverez la bonne réponse.
Le vainqueur de ce jeu communicatif sera celui qui aura accumulé le plus de
cartes illustrées en posant un maximum de questions judicieuses.

Préparation

Posez d'abord le plan de jeu sur la table. Mettez-vous d'accord sur le nombre de
cartes illustrées, avant de commencer le jeu (exemple : 20 cartes). Mélangez bien
les cartes côté verso puis créez deux tas, les illustrations face à la table, disposez
un tas à droite et un tas à gauche du plan de jeu, de sorte que chaque joueur
puisse facilement atteindre les cartes. Placez le pion-figurine sur le portail situé
en bas du plan de jeu (voir fig. page 9) – et c'est parti !

Règle du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune
commence.

Combien de questions peut-on poser ?

15 questions par tour de table. On ne peut donc poser que 15 questions au
total. Ce nombre correspond au nombre de pierres permettant d'arriver au
pont-levis du château. Sur chaque pierre est inscrit un chiffre allant de 1 à 15.

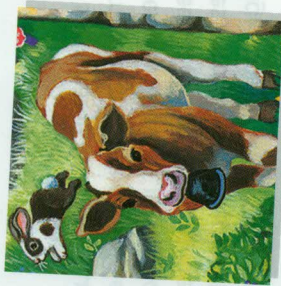
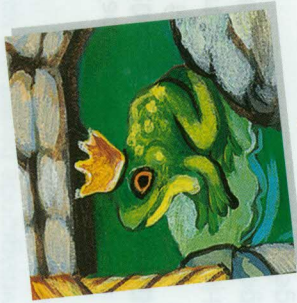
Si le tour de table s'achève avant que le pion-figurine n'atteigne le pont-levis, c'est que le joueur, qui a posé les questions, a deviné le motif de la carte.

Quel est le rôle du pion-figurine ?

Au début de la partie, le pion-figurine est posé sur le portail en bas du jeu. Chaque question posée permet au pion-figurine d'avancer d'une pierre dans le jardin des devinettes, peu importe si la réponse donnée est « Oui » ou « Non ». Le tour de table s'arrête lorsque le pion-figurine est à l'entrée du château. Le pion-figurine indique donc au joueur combien de questions ont déjà été posées et combien restent encore à poser pour deviner le motif de la carte, avant que le tour de table ne s'achève.

A quoi servent les cartes illustrées ?

Sur les cartes illustrées est représenté ce qui doit être deviné. Un joueur tire une carte de l'un des deux tas, en faisant en sorte que les autres joueurs ne puissent pas voir le motif. Le joueur doit annoncer : « Devine ce qu'il y a dans mon jardin ? »



Exemple :

Michel (M) joue avec Thomas (T) et Armelle (A).

- M: « Devine ce qu'il y a dans mon jardin ? »
 T: Est-ce un végétal ? M: Non. → Poser le pion-figurine sur la pierre n° 1.
 A: Est-ce un animal ? M: Oui. → Poser le pion-figurine sur la pierre n° 2.
 T: L'animal a-t-il une fourrure ? M: Oui. → Poser le pion-figurine sur la pierre n° 3.
 etc.

Lorsque c'est son tour, le joueur n'est autorisé à poser qu'une seule question. Il est interdit de demander la position de l'image sur le plan de jeu, exemple : « L'animal se trouve-t-il dans le coin à droite ? ».

Les autres joueurs devront deviner le motif de la carte en posant des questions judicieuses. Il existe un moyen de rendre plus facile la devinette : chaque illustration existe aussi sur le plan de jeu. C'est un vrai jardin de devinettes. Mais qu'est-ce donc ?

Comment poser les questions ?

Les joueurs posent les questions à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut poser les questions de sorte qu'on ne puisse répondre que par « Oui » ou par « Non ».

Ce n'est pas possible, car ce serait trop facile !

Si le joueur pense savoir quel motif se trouve sur la carte illustrée, il peut émettre une supposition du type :

« Est-ce un lapin ? »

Si la carte a été devinée avant que le pion-figurine n'atteigne le pont-levis, le joueur gagne la carte et peut la poser devant lui.

Si les 15 questions ont été posées, qu'aucun des joueurs n'a deviné ce qui se trouve sur la carte et que le pion-figurine a atteint le pont-levis, la devinette est considérée comme étant non résolue. Dans ce cas, le joueur, auquel ont été posés les questions, gardera la carte illustrée pour la poser devant lui, l'image face à la table.

Attention : seul le joueur dont c'est le tour de poser la question peut résoudre la devinette.

Où en sont les joueurs ?

Si le motif d'une carte a été deviné, le prochain joueur tire une autre carte sur l'un des tas, un nouveau tour de table débute (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le pion-figurine est à nouveau à son point de départ, sur le portail.

Fin du jeu

Le jeu se termine, lorsque les cartes sélectionnées au départ ont été toutes utilisées. Celui qui a amassé le plus de cartes est déclaré « Le plus futé ».

Autre règle pour les super doués

S'il est trop facile de deviner le motif d'une carte avec les 15 questions, on peut rendre le jeu plus difficile en se mettant d'accord sur un nombre plus restreint de questions à poser. On signale alors la fin du parcours en posant le pion une pierre plus loin que le nombre de questions autorisées.

Exemple : si vous avez décidé de vous limiter à 10 questions, le pion devra alors être posé sur la pierre n° 11. Si le pion se trouve sur la pierre n° 10 une fois la dernière question posée et si l'image n'a pas encore été devinée, la devinette est considérée comme non résolue et le joueur auquel on a posé les questions peut alors garder sa carte.

INSTRUKCJA

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 48 kart z obrazkami
- 1 figurka (drewniana)
- 1 pionek (drewniany)



Cel gry

Widzę, czego Ty nie widzisz! Ale co to może być?

Piękna księżniczka w ogrodzie, czy też mała kaczka w stawie?

W tej grze należy stawiać możliwie najbardziej podchwytliwe pytania. Zwycięża osoba, która w wyniku udzielenia poprawnych odpowiedzi zbierze największą liczbę kart z ilustracjami.

Przygotowanie

Najpierw na środku stołu należy położyć planszę.

Przed grą należy uzgodnić, z iloma kartami zamierzacie grać, np. z 20-oma.

Następnie należy potasować karty i ułożyć dwa stopy, obrazkiem do dołu, po prawej i lewej stronie obok planszy, tak aby każdy z graczy mógł ich dosięgnąć. Teraz należy postawić figurkę przy bramie na dole planszy (patrz ilustracja na stronie 13) – i zaczynamy!

Zasady gry

Gracze zmieniają się w kolejności ruchu wskazówek zegara à zaczyna najmłodsza osoba.

Jak długo trwa runda pytań?

Jedna runda obejmuje 15 pytań, tzn. można postawić 15 pytań. Dokładnie tyle pół ma droga z bramy do zamku. Każde pole jest przedstawione jako kamień z liczbą od 1 do 15.