



## LogoFix

Jeu de logique pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans

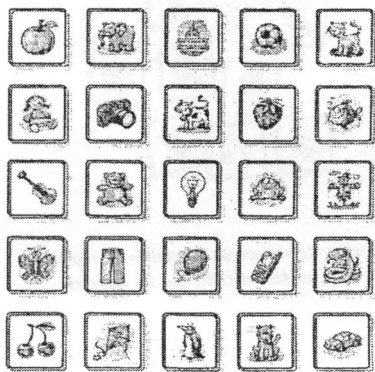
Jes Ravensburger® N° 24 037 1

### But du jeu

Trouver le jeton caché sous une pierre en questionnant habilement et en trouvant des associations.

### Préparation

Le plus jeune joueur commence la partie. Il choisit 25 pierres et les dépose sur table en rangées de 5 x 5 illustrations visibles. Veillez à laisser un peu d'espace entre les pierres afin de pouvoir les soulever facilement durant la partie. Les pierres restantes restent dans la boîte.



### Que la partie commence !

Le joueur qui commence (meneur de jeu) prend un jeton et le cache sous une des pierres. Il doit bien retenir où se trouve le jeton pour pouvoir répondre aux questions des autres joueurs. Les autres joueurs détournent la tête pendant cette manipulation. Ensuite la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'un montre. Le joueur à qui c'est le tour de jouer pose une question, la réponse du meneur de jeu doit être oui ou non.

### Exemples de questions :

*Est-ce que ça vole ?  
Est-ce que ça pousse ?  
Est-ce plus grand qu'un chat ?  
Est-ce fabriqué par l'homme ?  
Peut-on le retrouver dans la maison ?  
Peut-on l'utiliser pour faire du sport ?  
Est-ce doux ?*



Si le meneur de jeu répond par «oui», le joueur peut continuer à poser des questions. Lorsque la réponse est «non», le tour passe au joueur suivant. Très important : on ne peut pas questionner en essayant de deviner (par exemple : «Est-ce le chat ?») ni demander la couleur (par exemple : «Est-ce rouge ?»)

Une seule exception, ce genre de question peut être posé en fin de partie, lorsqu'il ne reste plus que 2 pierres sur table.

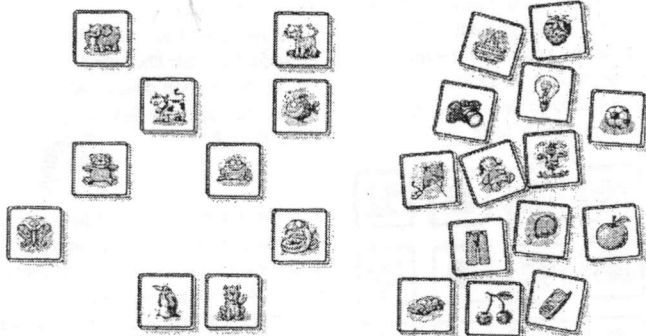
### Répondre aux questions et retirer des pierres

Après avoir répondu par «oui» ou par «non», le meneur de jeu écarte les pierres qui ne correspondent pas à la réponse.



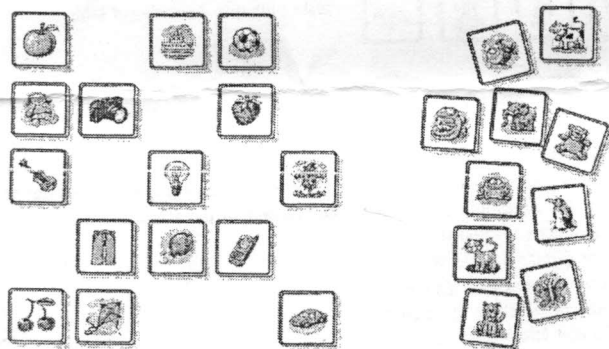
**Exemple pour une réponse «oui» :**

Le jeton se trouve sous l'éléphant. Le joueur à qui c'est le tour de poser des questions, demande «Est-ce un animal ?» Le meneur de jeu répond «oui, c'est un animal». Toutes les pierres qui ne montrent pas d'animal sont écartées. Seules les pierres sur lesquelles un animal est illustré restent en jeu. Le joueur peut passer à la question suivante.



**Exemple pour une réponse «non» :**

Le jeton se trouve sous la poupée. Le joueur à qui s'est le tour de poser des questions, demande «Est-ce un animal ?» La réponse du meneur de jeu sera donc «non». Les pierres restant en jeu seront celles qui ne représentent pas d'animaux. Le tour passe au joueur suivant.





Après chaque réponse le tri des pierres a lieu. Faites attention à ne pas déplacer les pierres restant en jeu afin de ne pas entendre sous quelle pierre se trouve le jeton.

N'hésitez pas à poser de questions fantaisistes ! Nombreux sont les sujets qui n'ont rien de commun à première vue, mais qui peuvent montrer d'étonnantes associations lorsqu'on creuse le sujet. Un bon argumentaire pourra certainement convaincre les autres joueurs. Au cas où il ne serait pas clair si une question est d'application pour une pierre, les joueurs décident si elle est valable ou non.

**Exemple :** Paul demande :  
«Peut-on l'utiliser pour jouer ?»  
Le meneur de jeu répond par «oui». Les pierres reprenant les illustrations qui ne servent pas à jouer doivent être écartées du jeu. Paul est d'avis qu'on peut également jouer avec un chat et un chien, tout comme avec un tambour et un piano. Mais le meneur de jeu veut les retirer. Dans ce cas-ci tous les joueurs discutent du retrait ou non des pierres.

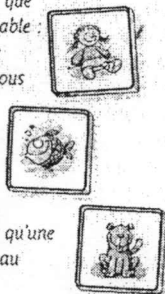


#### Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a deviné sous quelle pierre se trouve le jeton. Il reçoit le jeton en guise de gain.

Lorsque la réponse est «non» et qu'il ne reste plus qu'une pierre après le retrait des pierres à écarter, il reçoit également le jeton en guise de gain.

**Exemple :** Il ne reste plus que 3 pierres au centre de la table : la poupée, le poisson et le chien. Le jeton se trouve sous la poupée. Le joueur demande «est-ce un animal ?», la réponse du meneur de jeu est «non», le chien et le poisson sont écartés du jeu. Reste donc qu'une pierre «la poupée» qui ira au joueur en guise de gain.



Le joueur se trouvant à la gauche du meneur de jeu devient le nouveau meneur de jeu et dépose à son tour 25 pierres au centre de la table et cache le jeton à trouver.

#### Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque chaque joueur a pu cacher 2 jetons. Ensuite le décompte des jetons gagnés commence.

Le joueur ayant gagné le plus grand nombre de jetons est le vainqueur. Il se peut qu'il y ait plusieurs vainqueurs (même nombre de jetons).



## Logofix Duo

Pour 2 joueurs de 6 ans et plus



## Qui ne se ressemble pas ... s'assemble peut-être bien

Pour 3 à 6 enfants dès l'âge de 4 ans

### But du jeu :

retrouver le jeton caché avec le moins possible de réponses «non».

Les règles du jeu Logofix pour 3 à 6 joueurs restent d'application. Une exception : peu importe la réponse du meneur de jeu («oui» ou «non») le joueur questionneur peut continuer à formuler des questions. Pour chaque réponse «non», il recevra cependant un jeton rouge en point de pénalisation. Il peut donc continuer jusqu'à ce qu'il trouve le jeton caché.

Le plus âgé des deux joueurs peut commencer en tant que meneur de jeu. Il choisit 25 pierres et les dépose en rangées de 5 x 5 au centre de la table. Ensuite il cache un jeton sous une pierre. L'autre joueur peut poser ses questions, jusqu'à ce qu'il trouve le jeton caché. Il deviendra ensuite le meneur de jeu, en choisissant à son tour 25 pierres et en cachant un jeton sous une des pierres, c'est maintenant autour de l'autre joueur de poser des questions.



Le gagnant d'une partie est le joueur qui aura accumulé le moins de jetons rouges. En guise de gain il pourra choisir une pierre et la déposer devant lui. Le joueur ayant récolté le plus grand nombre de pierres après 5 parties sera consacré Champion - Logofix.

### Conseil :

cette variante s'adresse plus particulièrement aux jeunes enfants ou aux classes maternelles. Il est préférable de guider le jeu en début de partie.

### But du jeu

Chaque enfant doit trouver 2 pierres pouvant être associées à une pierre choisie au préalable et argumenter son choix.

**Exemple :** le meneur du jeu montre la pomme. Julie choisit la balle, parce que celle-ci est ronde tout comme la pomme. Max a choisi la bouée, son argument est : parce que celle-ci est aussi lisse que la pomme. Lise choisit l'arbre en expliquant que celui-ci a des feuilles tout comme la pomme.

Lorsque tous les joueurs ont choisi une pierre, le plus jeune commence la partie en montrant la pierre de son choix. Il décrit le dessin et explique pourquoi sa pierre peut être associée à celle montrée par le meneur du jeu.

Tous les joueurs se consultent pour décider si son choix est valable. Si le choix est accepté, le joueur peut la garder. Si le choix n'est pas valable, la pierre est redéposée au milieu de la table. Ensuite la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Et la partie suivante commence.

Le jeu est terminé lorsqu'un ou plusieurs joueurs ont réussi à trouver 2 pierres aux associations correctes. Le nombre des pierres peut être augmenté au choix.