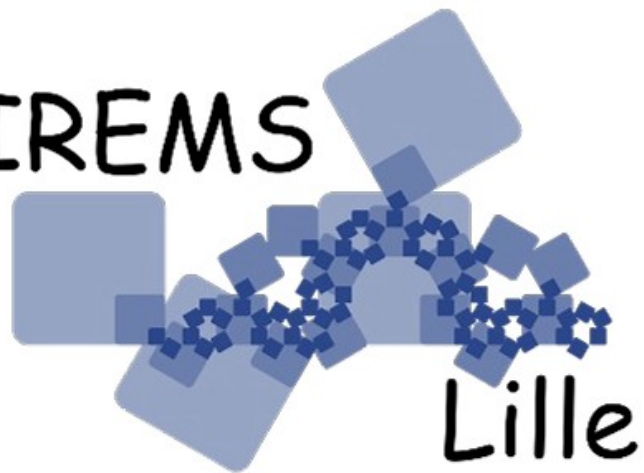


IREMS



Lille

Groupe

Jeux



Règles du jeu

Déroulement de l'activité-jeu

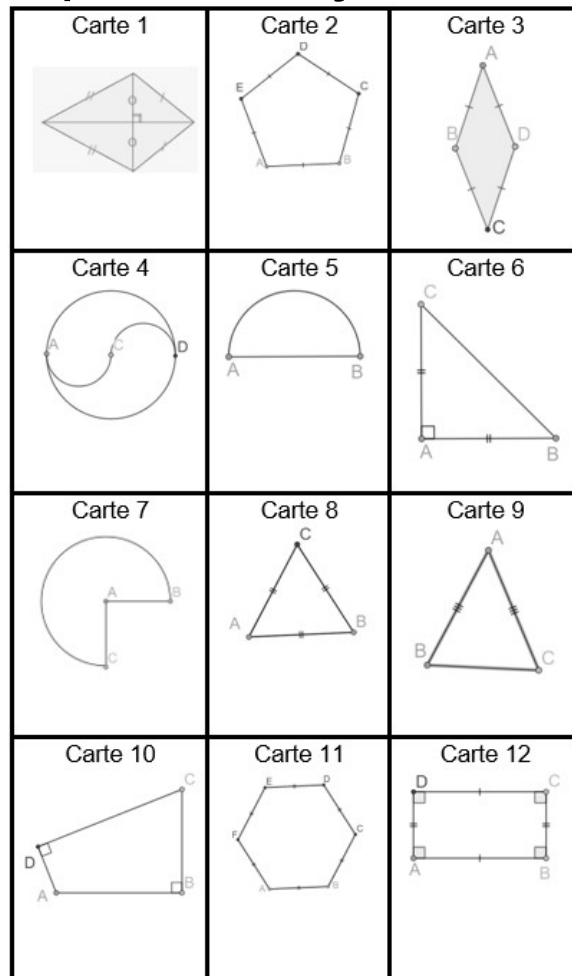
- Déterminer la personne qui sera le narrateur. Lui seul connaîtra la carte à faire deviner.
- **Lors de l'installation du jeu, le narrateur doit :**
 - Mélanger les cartes pour former une pioche face cachée.
 - Piocher une première carte secrètement, celle-ci sera l'animal à faire deviner.
 - Piocher 11 cartes supplémentaires et les mélanger avec celle de la figure secrète.
 - Placer sur la table les 12 cartes, face visible, pour former une grille de 4 sur 3.
 - Piocher 5 cartes pour former sa main de départ. Celles-ci permettront de donner les indices utiles pour découvrir la figure secrète.
 - Chaque partie se joue en 5 tours.

Règles du jeu

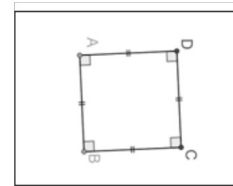
Choix d'une carte

- Tour de jeu du narrateur :
 - **carte verticale** → **similitude**
 - **carte horizontale** → **différence**.
 - pioche une carte pour en avoir toujours 5 en main.
 - Le narrateur ne peut ni parler, ni faire de gestes ou chercher à communiquer. Il ne peut jouer que des indices à l'aide de ses cartes.
- Discuter et supprimer des personnages par l'équipe :
 - 1^{er} tour : 1 carte en moins
 - 2^{ème} tour : 2 cartes en moins
 - 3^{ème} tour : 3 cartes en moins
 - 4^{ème} tour : 4 cartes en moins
 - 5^{ème} tour : choix de la dernière carte
- La partie se termine de deux manières :
 - Si suppression de la carte à trouver → perdu
 - Si dernière carte est la carte à trouver → gagné

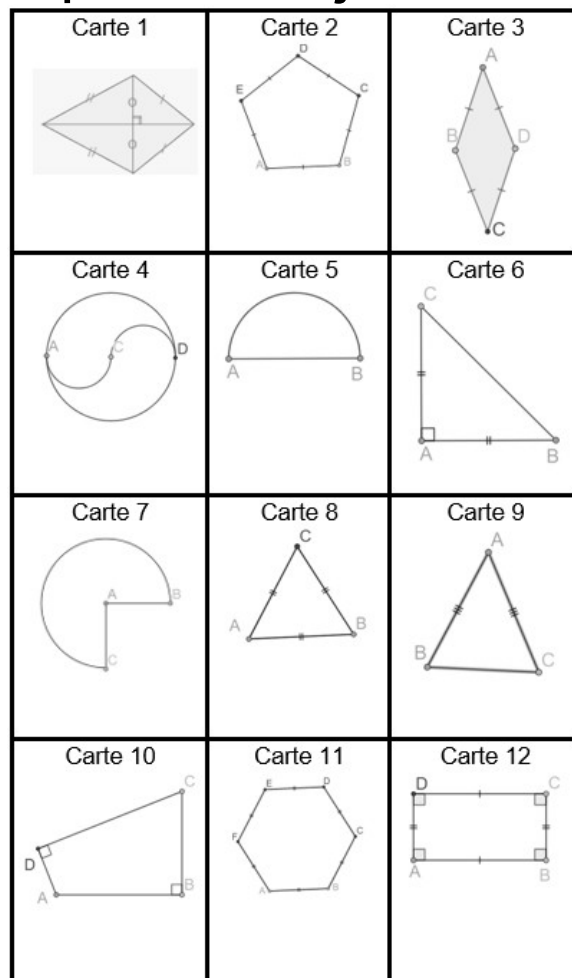
Le plateau de jeu au début est :



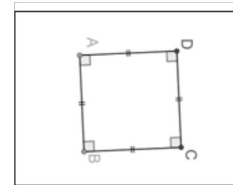
Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



Le plateau de jeu au début est :

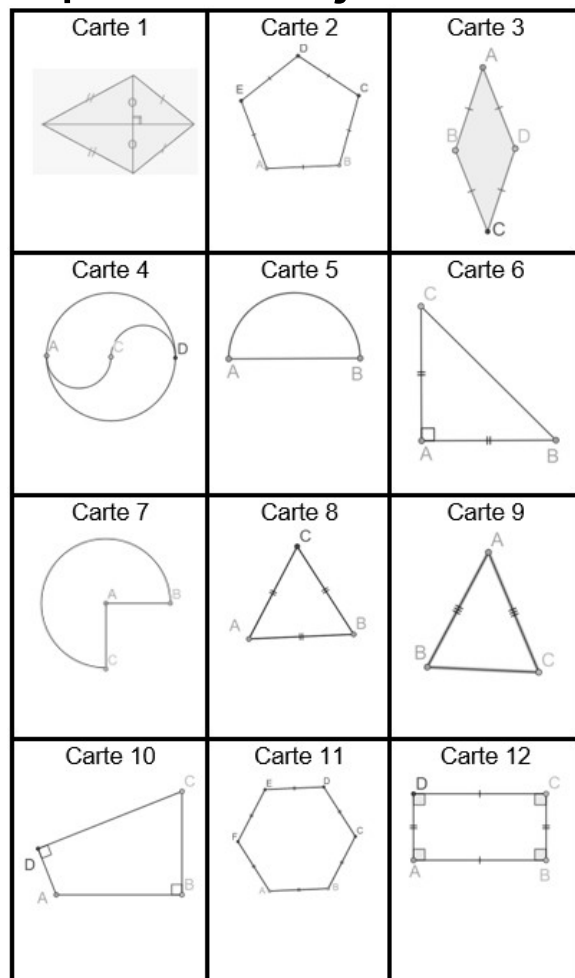


Les cartes du conteur sont dans l'ordre :

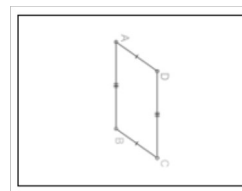
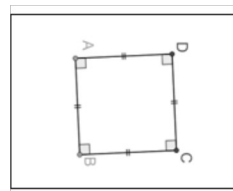


Eliminer une carte

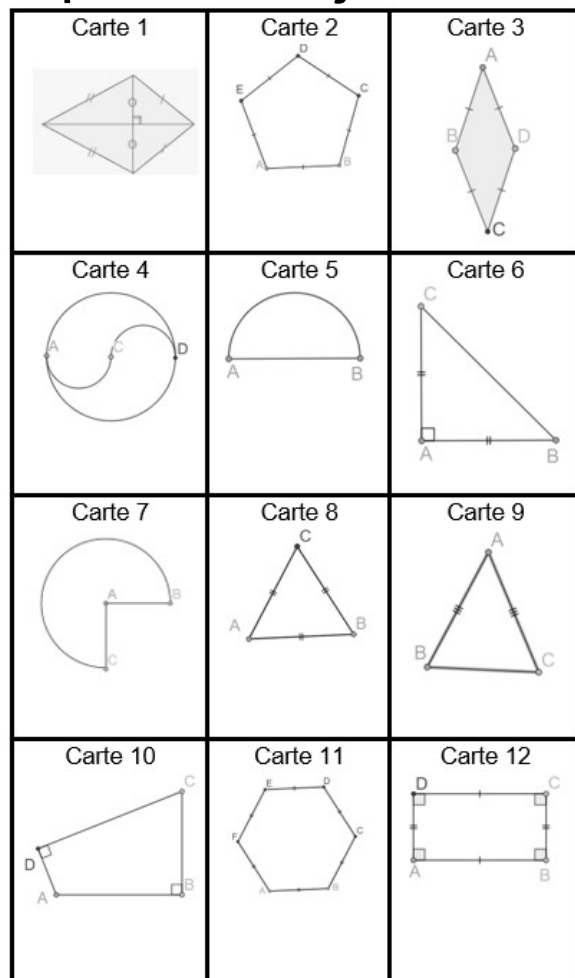
Le plateau de jeu au début est :



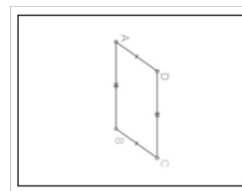
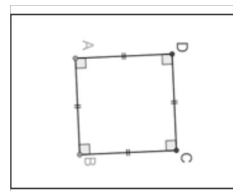
Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



Le plateau de jeu au début est :

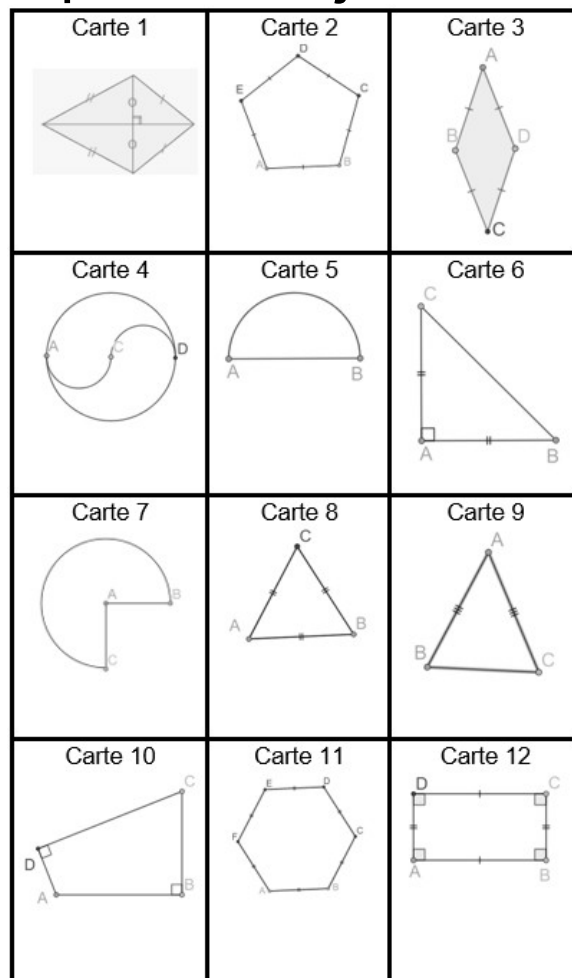


Les cartes du conteur sont dans l'ordre :

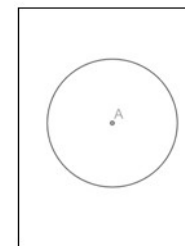
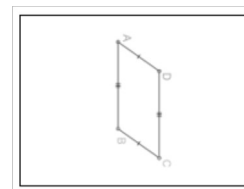
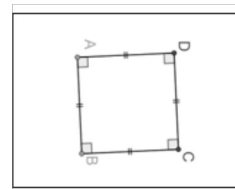


Eliminer deux cartes

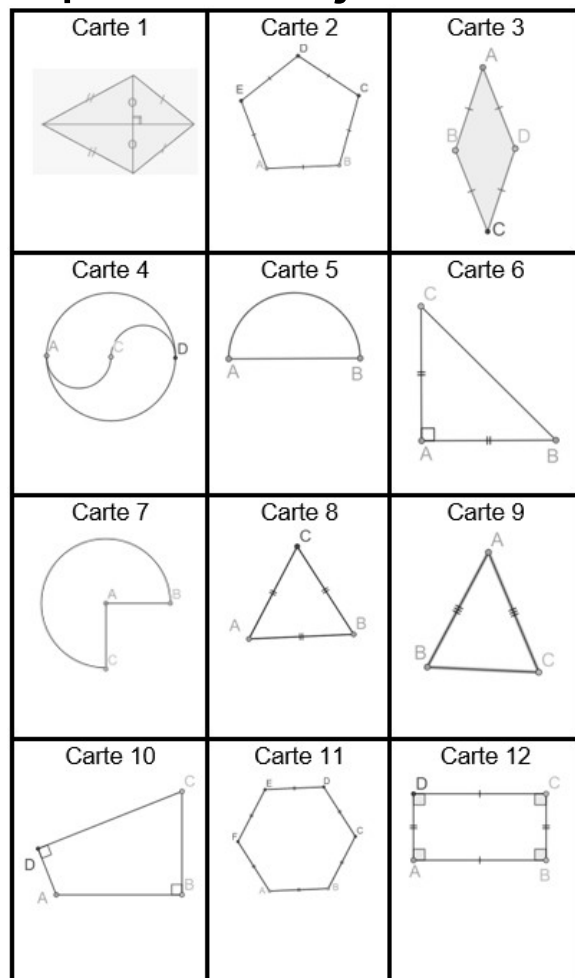
Le plateau de jeu au début est :



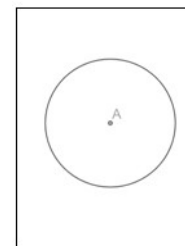
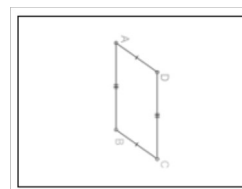
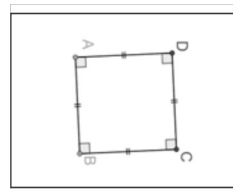
Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



Le plateau de jeu au début est :

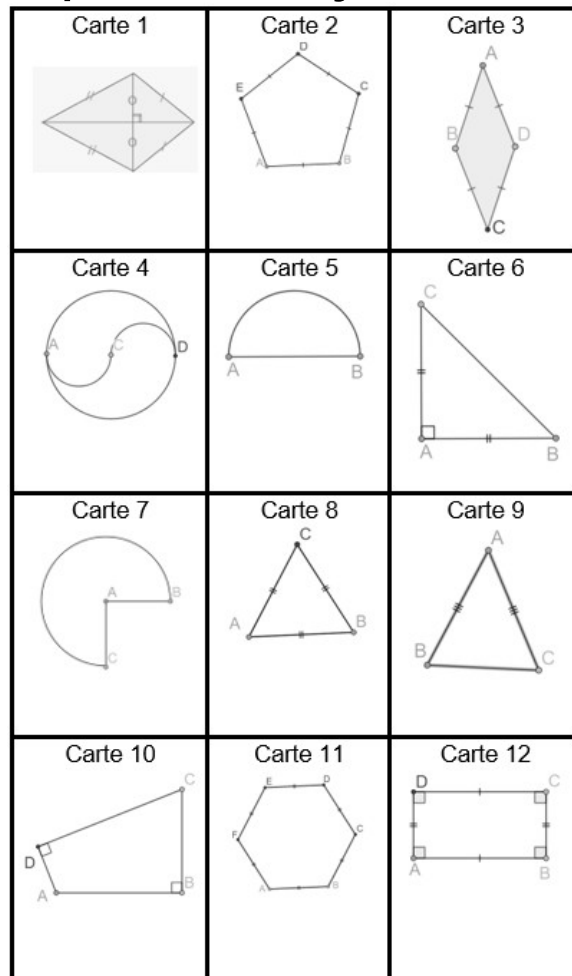


Les cartes du conteur sont dans l'ordre :

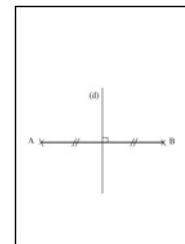
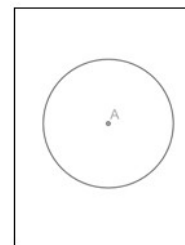
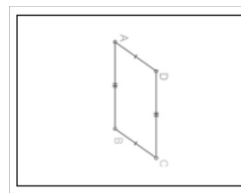
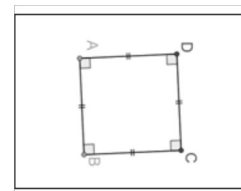


Eliminer trois cartes

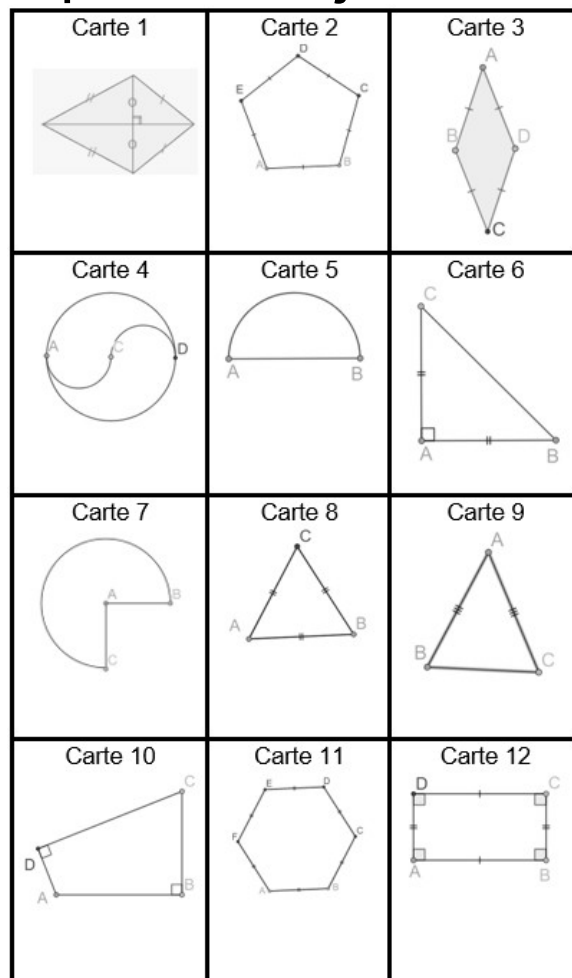
Le plateau de jeu au début est :



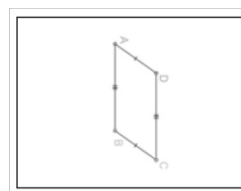
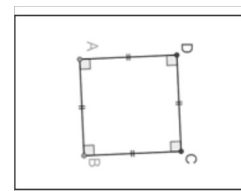
Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



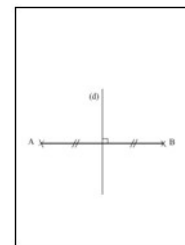
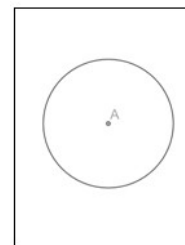
Le plateau de jeu au début est :



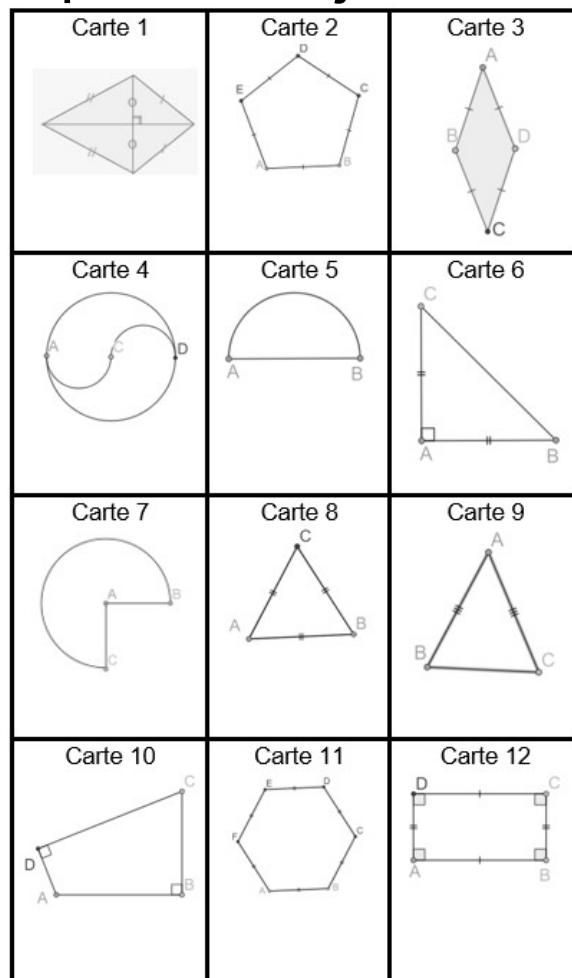
Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



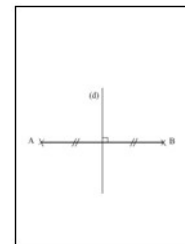
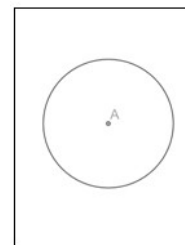
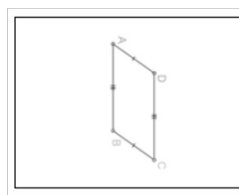
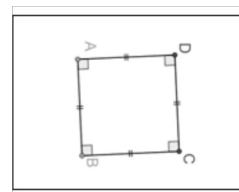
Eliminer quatre cartes



Le plateau de jeu au début est :



Les cartes du conteur sont dans l'ordre :



Choisir parmi les deux cartes restantes.