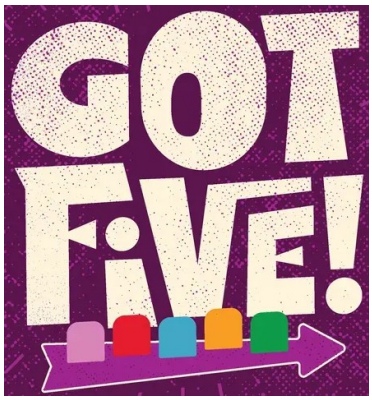
GOT FIVE !

Compte-rendu de test



Le 3 avril 2026
par MHS, SVT, DC

Éditeur : Blue Orange
Nb de joueurs : 2-4
Type : déduction
Possesseur : D&S, MHS

Description :
Jeu de logique et de déduction où les joueurs doivent deviner les nombres inscrits sur un ensemble de 5 tuiles colorées placées sur leur support.



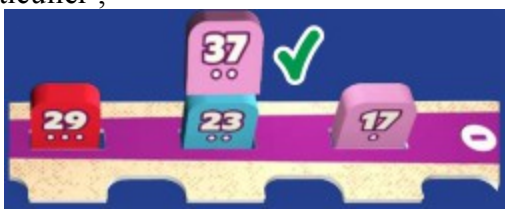
Exemple de classement de 5 tuiles sur leur support

(vu par les adversaires!)

1. Choisir un nombre parmi les tuiles visibles ;
2. Demander un indice à vos adversaires : soit intercaler ce nombre entre vos nombres mystère, soit comparer le nombre de points avec un nombre mystère particulier ;



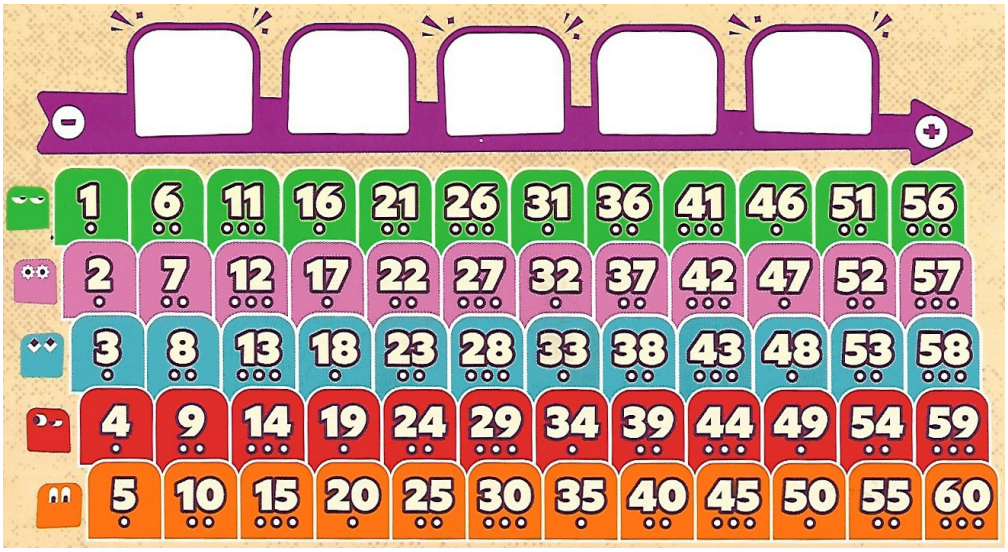
Ici 37 est intercalé.



Là les deux tuiles comportent chacune 2 points

3. Effectuer les déductions appropriées en utilisant la liste des tuiles.

Chaque joueur dispose d'une fiche cachée par un paravent lui permettant de rassembler les indices au fur et à mesure du jeu et de faire ses déductions logiques.



Quiconque pense connaître ses 5 numéros annonce **Got Five!** .

Intérêts mathématiques :
Comparaison de nombres.
Logique de déduction

Points forts :
Durée courte : 60 nombres possibles, nombreux sont visibles surtout à 4 joueurs ; Il y en a 12 de chaque couleur , ce qui simplifie les éliminations.

Points faibles :
Une part de hasard, qui peut générer des déséquilibres entre joueurs. Grosse différence entre les joueurs organisés et à l'aise en logique, et les autres. Un entraînement préalable pourra gommer ces écarts.

Exploitation possible :
Situations arrêtées : trouver la bonne combinaison. Idéalement faire rédiger le raisonnement pour identifier les indices utiles et ceux qui n'ont pas été pertinents, pour aboutir à une situation avec le moins d'indices possible.
Il semble intéressant de faire d'abord travailler séparément la règle d'intercaler et la règle de comparer les points.

Galerie



