

PHOTO MYSTÈRE

JUNIOR

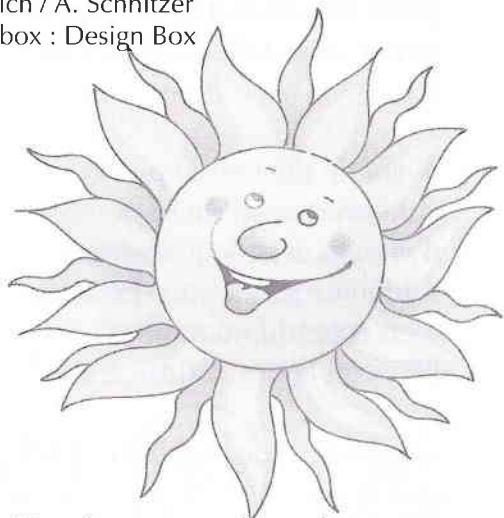
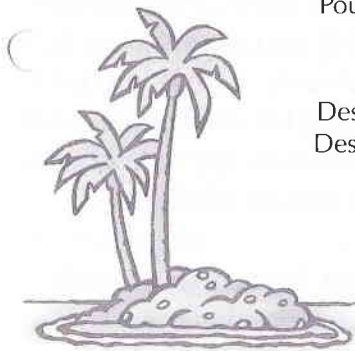
Jeu Ravensburger® No 21 336 8
Pour 2 à 8 joueurs, de 5 à 99 ans.

Auteur : Fuhrer Licensing

Illustration : W. Scheit

Design : H. Dietrich / A. Schnitzer

Design du photo-box : Design Box



■ Contenu

1 photo-box
96 cartes

Fraise ou tomate ?

Tournesol ou lune ?...

Qui devinera la bonne image ?

Une à une, on place chaque carte sur le photo-box, on tourne la manivelle et l'image tourbillonne devant les yeux des joueurs.

Chacun essaiera d'être le premier à deviner ou à reconnaître l'image qui s'y cache et de gagner la carte !



■ Avant de commencer, quelques préparatifs...

Le photo-box est déjà assemblé, il suffit de le sortir de la boîte et de le poser sur la table. Les cartes sont empilées, face cachée, à côté du photo-box.

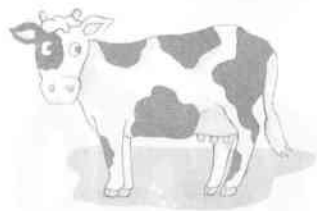
Le meneur de jeu prend place d'un côté de la table et les autres joueurs s'installent en face de lui.

Avant de débiter la partie, concertez-vous sur le nombre d'images avec lequel vous souhaitez jouer. Vous pouvez, bien entendu, jouer avec l'ensemble des cartes.



■ But du jeu

Chaque joueur essaie de deviner et de gagner le plus grand nombre d'images.

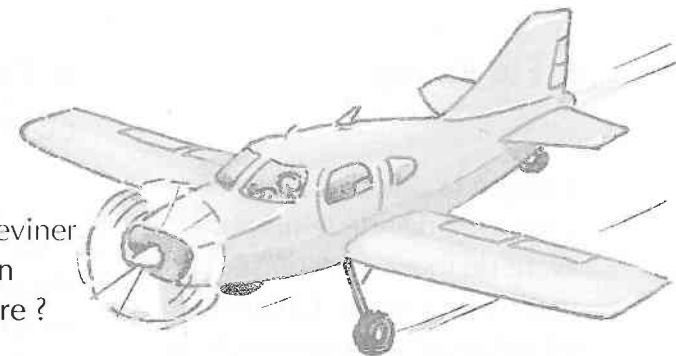


■ Déroulement du jeu

L'aîné des joueurs sera le premier meneur de jeu et, à tour de rôle, chacun le remplacera dans les tours suivants. Il pose le photo-box devant lui, de façon à avoir la manivelle rouge vers lui et le support vert de côté.

A présent, le meneur place la première carte de la pile sur le support vert. Cette étape est très importante, car il faut veiller à ne pas montrer la carte aux autres joueurs. Pour ce, il est nécessaire de fixer la carte, côté image vers le meneur et le dos de la carte vers le groupe.

Lorsque la carte est en place le meneur tourne la manivelle. Ainsi la carte tourne sur elle-même et les joueurs ne la verront que très rapidement.



A chacun maintenant de deviner s'il s'agit d'une moto, d'un tricycle ou alors d'un phare ?

Le premier qui devine ou reconnaît l'image, gagne la carte.

Il se peut très bien qu'aucun joueur ne reconnaisse l'image du premier coup. Dans ce cas, le meneur de jeu tourne à nouveau la manivelle, mais cette fois-ci, dans le sens contraire. Au meneur de décider à quelle vitesse il la tourne. Bien entendu, ni trop vite sinon l'image ne fait que tourbillonner, ni trop lentement pour ne pas faciliter la tâche à ceux qui devinent.

Dès qu'une carte est gagnée, on change de meneur et ceci dans le sens des aiguilles d'une montre : l'ancien meneur rejoint le groupe et le nouveau s'installe devant le photo-box qui lui ne bouge pas.

Puis, il procède de la même manière que précédemment : installer la première carte de la pile sur le support du photo-box, puis tourner la manivelle afin de faire deviner l'image aux autres joueurs.

Il est important de nommer très précisément l'objet auquel on pense, par exemple dire « fruit » n'est pas suffisant lorsqu'il s'agit d'une fraise.

En cas de doute ou d'ambiguïté, c'est au meneur de décider si la réponse donnée est valable ou non. Lorsque deux joueurs répondent simultanément et qu'il est difficile de les départager, la carte sera remise dans la boîte.



■ Fin du jeu

Lorsque la pile de cartes, dont vous avez décidé le nombre avant de jouer, est épuisée, la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui aura rassemblé le plus grand nombre de cartes.



© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger
24 rue de Paris
F-68220 Attenschwiller

■ Comment agrandir sa collection de cartes ?

C'est très facile de collectionner d'autres cartes : vous pouvez récupérer des dessins, des photos ou des illustrations découpés dans les journaux et magazines. Si vous les collez sur du carton, veillez à ne pas en utiliser un trop épais, afin que la carte tienne bien sur le support du photo-box.

Illustrations des cartes :

G. Dürr
D. Ebert
C. Forsey
IDL
M. Kessler
W. Metzger
K. Raymond
D. Richter
W. Ring
M. Schober
R. Thiel

