

Aussitôt dit, aussitôt fait !

Un jeu communicatif et coopératif où il faut dessiner et deviner, pour 2 à 6 joueurs de 7 à 99 ans . Avec deux variantes.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 20 minutes

Une fois par an, le roi et son équipe se confrontent au cours d'un grand tournoi de devinettes. Seul le roi connaît le terme à deviner et il ne doit le divulguer à personne !

Heureusement qu'il y a les couronnes royales. Grâce à elles, le roi peut donner des premières indications concernant le contour de l'objet recherché.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! L'équipe qui doit deviner est cependant désorientée: qu'est-ce que ça peut bien être ? Le roi donne alors des instructions indiquant où et comment dessiner des lignes sur le tableau et une image se forme petit à petit.

Mais le temps passe et l'équipe du roi ne peut gagner que si tous coopèrent !

Contenu

- 1 tableau en plusieurs parties
(cadre et fond de la boîte avec intercalaire)
- 1 enveloppe avec 22 feuilles d'actions DIN A4,
imprimées des deux côtés
- 16 couronnes magnétiques (8 paires)
 - 1 crayon
 - 1 chiffon
 - 1 sablier
 - 1 règle du jeu

deviner des motifs

But du jeu

Si votre roi décrit bien le terme recherché, de manière à ce que votre équipe puisse le trouver avant que le temps soit écoulé, vous gagnez tous ensemble.

assembler le tableau

Préparatifs

D'abord assembler le tableau:
Pour cela, poser le fond de la boîte au milieu de la table.
Insérer le cadre dans la fente de l'intercalaire de manière à ce que le côté ouvert du cadre soit tourné vers le haut.



Il y a respectivement deux couronnes d'une couleur. Classer les couronnes selon leur couleur et prendre d'abord la paire de couronnes rouges.

Tenir une couronne en posant le côté magnétique sur l'une des faces du tableau et mettre l'autre couronne au même endroit sur l'autre face : elles s'attirent mutuellement et restent collées au tableau !



fixer les couronnes par paires

Faire adhérer les autres paires de couronnes au tableau de la même manière.

N.B. : quand on fait bouger une couronne, l'autre couronne maintenue sur l'autre face se déplace en même temps.

préparer l'enveloppe, le sablier, le crayon et le chiffon

Amener quatre paires de couronnes sur le côté droit du tableau et quatre sur le côté gauche. Préparer l'enveloppe avec les feuilles d'actions, le sablier, le crayon et le chiffon.

Voici le jeu en résumé

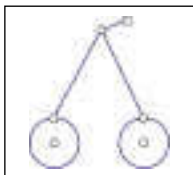
Les feuilles d'actions :

A chaque tour, le roi glisse une feuille d'actions dans l'ouverture prévue sur le tableau.

Les 22 feuilles d'actions sont imprimées des deux côtés :

chaque côté montre un objet qu'il faut deviner. Chaque objet est marqué à certains endroits par des points noirs :

Exemple : la cerise a six points.



Le roi :

A chaque tour, un autre joueur est le roi. Il est assis tout seul d'un côté du tableau et voit la feuille d'actions glissée dans la fente du tableau.

L'équipe qui va devoir deviner :

Assis de l'autre côté du tableau, les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner. Au début de la partie, ils voient le tableau vide avec les paires de couronnes de chaque côté. Peu à peu, une image va se former. L'équipe essaiera de la deviner.

Aussitôt dit, aussitôt fait :

Le roi donne les instructions que l'équipe doit exécuter :

- Pendant la première étape, le roi indique à quel endroit les couronnes magnétiques doivent être posées. Elles doivent si possible être déplacées pour coïncider avec le point du modèle de l'autre côté du tableau.
Les joueurs de l'équipe observent au fur et à mesure comment les couronnes sont placées .
Les joueurs peuvent déjà essayer de deviner l'objet recherché.
- Pendant la deuxième étape, on dessine. Le roi dit où et comment les lignes doivent être dessinées par rapport aux couronnes.

Les joueurs de l'équipe voient alors apparaître de mieux en mieux le motif . Ils doivent cependant se dépêcher de trouver la solution : le sable coule en limitant le temps !

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre .
Le joueur le plus noble commence . Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence . C'est lui le roi du tour .

La disposition des places !

Le roi pose le tableau devant lui de manière à ce que le côté avec le cadre soit tourné vers lui .

Les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner et s'assoient du côté opposé du tableau . Ils doivent pouvoir voir le tableau directement .

Les joueurs de l'équipe ferment les yeux .

Le roi prend une feuille dans l'enveloppe et choisit un motif . Il glisse la feuille dans le tableau de manière à ce que le chiffre illustré soit visible en bas à droite .

Il dit alors aux autres joueurs d'ouvrir les yeux .

Le premier tour commence !

Un tour comprend deux étapes successives :

1. déplacer les couronnes
2. dessiner le motif

Le roi retourne le sablier et le pose à côté du tableau de manière bien visible pour tous . La première étape commence :

1ère étape : déplacer les couronnes

Le roi annonce la couleur d'une couronne et donne des instructions indiquant où elle doit être amenée . Les joueurs de l'équipe conviennent auparavant lequel d'entre eux va déplacer la première couronne .

Dès qu'une couronne se trouve exactement sur un point, le roi dit :
« parfait ! » .

La couronne suivante est déplacée par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre .

Règles royales :

- Le roi indique seulement la direction dans laquelle la couronne doit être déplacée . Il ne doit rien dire sur le terme recherché .
- S'il le veut, le roi peut indiquer la direction en faisant un mouvement correspondant de la main . Après plusieurs parties, on pourra aussi convenir de ne plus faire de mouvements avec la main .
- Pour indiquer la direction, il peut aussi faire référence aux illustrations du cadre (par ex. : « Amène la couronne rouge vers le souris ») .

respecter la disposition des places donnée par le roi

les joueurs qui devinent ferment leurs yeux, le roi glisse la feuille d'actions dans le tableau, les joueurs ouvrent les yeux

retourner le sablier = la 1ère étape commence

le roi donne des instructions, les joueurs de l'équipe déplacent les couronnes

*les couronnes sont
fixées sur tous les
points de la feuille
de tâche =
la 2ème étape
commence*

*le roi donne des
instructions, les
joueurs de l'équipe
dessinent*

*proposition =
annoncer le motif*

- Le roi peut aussi prendre en référence les couronnes qui sont déjà en bonne position (par ex. : « Amène la couronne verte à environ cinq centimètres en dessous de la couronne rouge »).
- Si des couronnes tombent par terre en les déplaçant, on les remet sur le tableau.

Dès qu'une couronne est fixée sur chaque point de la feuille d'actions, le roi dit : « arrêtez-vous ! » et termine ainsi la première étape.

N.B. : il peut arriver que vous ne soyez pas obligés de déplacer les huit couronnes. Dans ce cas, les couronnes restantes sont mises de côté sur le tableau.

Ensuite, le joueur suivant de l'équipe prend le crayon et la deuxième étape commence.

2ème étape : dessiner le motif

Le roi doit maintenant expliquer quelles couronnes doivent être reliées entre elles. Il annonce les couleurs des couronnes et indique s'il faut dessiner une ligne droite entre ces couronnes ou s'il faut dessiner un grand cercle autour de l'une des couronnes.

Le roi tient le tableau pendant que les joueurs de l'équipe dessinent chacun à tour de rôle.

Exemples d'instructions :

- Dessine un trait droit de la couronne rouge à la couronne verte.
- Dessine un arc courbé vers le haut de la couronne verte vers la couronne bleue.
- Dessine un grand cercle autour de la couronne orange. La couronne orange doit être au milieu du cercle. Le cercle doit toucher la couronne rouge.

Après chaque trait, arc ou cercle, le crayon est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Annouer une proposition :

Si un joueur de l'équipe pense avoir trouvé le bon terme, il le dit tout haut. Il a le droit d'annoncer sa proposition aussi bien pendant la première étape qu'au cours de la deuxième.

Le roi dit seulement « oui » ou « non ». Il n'a pas le droit de donner d'autres indications ou conseils.

Important :

Pour que la partie soit plus amusante, évitez d'annoncer les termes les uns après les autres sans réfléchir. Dites le terme seulement si vous êtes sûrs que ce soit une bonne proposition.

Le jeu sera plus intéressant si vous convenez d'annoncer au maximum cinq propositions.

fin du tour :

bien deviné

ou

*temps du sablier
écoulé*

fin de la partie :
à 2 ou 3 =
chacun 2x roi ;
à 4 - 6 joueurs =
chacun 1x roi

*deux feuilles ou
moins dans le
couvercle de la boîte
= partie gagnée,
plus de deux feuilles
dans le couvercle de
la boîte = partie
perdue*

Fin du tour :

Le tour est fini dès ...

- **... qu'un joueur de l'équipe a trouvé le bon terme et que le temps n'est pas encore écoulé.**

Le joueur qui a annoncé le terme prend la feuille d'actions et la pose devant lui;

ou

- **... que le temps du sablier est écoulé.**

L'équipe n'a pas pu deviner le terme recherché.

Le roi retire la feuille du tableau, montre l'illustration aux joueurs de l'équipe et met ensuite la feuille dans le couvercle de la boîte .

Ensuite, vous essayez le tableau avec le chiffon et le joueur suiv ant est le roi au prochain tour. Le jeu est joué comme décrit plus haut.

Fin de la partie

A deux ou trois joueurs, la partie se termine quand chacun a été deux fois le roi.

A quatre, cinq ou six joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le roi.

Vous comptez alors le nombre de feuilles d'actions qu'il y a dans le couvercle de la boîte, donc de termes non devinés. Vous gagnez s'il n'y a pas plus de deux feuilles de tâches dans le couvercle de la boîte . S'il y en a plus, vous perdez tous ensemble.

Le défi !

Au bout d'un moment, comme vous aurez deviné tous les motifs, vous allez pouvoir en créer vous-mêmes. Il vous suffira de dessiner des motifs amusants, difficiles ou originaux sur une feuille DIN A4.

Il faudra juste faire attention à ce que les motifs aient au maximum huit points, car vous n'avez que huit couronnes.

Vous pouvez par exemple prendre des lettres de l'alphabet ou des nombres à un ou deux chiffres.

Cela va faire monter la tension dans le jeu : est-ce que l'équipe sera-t-elle suffisamment bonne pour deviner les nouvelles créations ?

Variante à deux équipes

A quatre joueurs ou plus, vous pouvez former deux équipes qui joueront l'une contre l'autre. Vous jouez en suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Faites deux groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs .
- Les groupes jouent en alternance.
- Le groupe actif choisit un roi. L'autre groupe fait attention à ce que les règles soient respectées et observe le sablier.

La partie se termine après un nombre de tours déterminé au début du jeu, par ex. quand chaque équipe a joué six fois. Le groupe qui a pu deviner le plus de motifs gagne cette variante. En cas d'ex æquo, les deux équipes gagnent.

Variante artistique

Dans cette variante, il n'y a pas de feuilles d'actions. Le roi choisit un objet et en « dessine » le contour sur le tableau avec une seule paire de couronnes.

Préparer la paire de couronnes rouges. Remettre les autres couronnes et les feuilles d'actions dans le couvercle de la boîte .

Le roi n'a pas le droit de dire l'objet. Il a cinq essais pour dessiner les contours de cet objet sur le tableau à l'aide de la couronne rouge . Les autres joueurs forment l'équipe qui devine et essaient de trouver l'objet auquel le roi a pensé.

Quand l'objet est deviné, le roi et le joueur qui a deviné l'objet ont chacun un point. Si vous le voulez, vous pouvez inscrire votre prénom et les points sur le tableau.

La partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- On peut simplifier le jeu en délimitant un domaine au début de la partie (par ex. animaux ou plantes).
- Vous pouvez aussi vous asseoir tous devant le tableau et le roi dessine son motif sur le tableau avec le crayon.

Motifs :

Si vous n'êtes pas sûrs de trouver le bon motif dessiné sur une feuille d'actions , vous pouvez regarder sur le tableau ci-dessous. Les numéros indiqués dans le tableau correspondent chacun aux chiffres qui figurent en bas à droite sur la feuille d'actions respective .

Si le terme annoncé est semblable au terme recherché, il sera accepté.

N.B. : ne regardez pas sur le tableau avant de jouer.

44. Champignon	33. Parapluie	22. Sac	11. Fourchette
43. Appareil photo	32. Bougie	21. Pantalon	10. Tulipe
42. Chapeau	31. Fantôme	20. Tasse	9. Papillon
41. Etoile	30. Canard	19. Chaise	8. Coupe
40. Cloche	29. Montgolfière	18. Dè	7. Boîte
39. Arbre	28. Enveloppe	17. Marmite	6. Chaussure
38. Maison	27. Lunettes	16. Eglise	5. Cert-volant
37. flèche et arc	26. Clé	15. Bateau	4. Papillon
36. Marteau	25. Auto	14. Arrosoir	3. Anneau
35. Cintre	24. Poisson	13. Glace	2. Ecusson
34. Echelle	23. Tour	12. Drapeau	1. Couronne

Gesagt – getan!

Ein kommunikatives Mal- und Ratespiel für 2 bis 6 Spieler von 7 bis 99 Jahren. Mit zwei Wettbewerbsvarianten.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Einmal im Jahr treten der König und sein Rateteam gemeinsam beim großen Rätselturnier an. Nur der König weiß, welcher geheime Begriff gesucht wird - er darf ihn aber niemandem sagen!

Doch zum Glück gibt es die königlichen Kronen. Mit ihrer Hilfe gelingt es dem König, seinem Team erste Hinweise auf die Umrisse des gesuchten Begriffes zu geben.

Gesagt, getan! Aber das Rateteam sieht sich nur ratlos an - was soll das denn sein? Da gibt der König Anweisungen, wie und wo Linien eingezeichnet werden sollen und auf der Ratetafel entsteht langsam ein Bild. Doch aufgepasst: Die Zeit läuft und das königliche Rateteam kann nur gewinnen, wenn alle zusammenhalten!

Spielinhalt

- 1 mehrteilige Ratetafel (Rahmen und Schachtelboden mit Einleger)
- 1 Umschlag mit 22 doppelseitigen DIN A4 Aufgabenblättern
- 16 magnetische Kronen (8 Paare)
- 1 Stift
- 1 Tuch
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Begriffe erraten

Wenn euer König den gesuchten Begriff so gut beschreibt, dass euer königliches Rateteam ihn vor Ablauf der Zeit erkennen kann, gewinnt ihr gemeinsam.

Spielvorbereitung

Ratetafel aufbauen

Baut zuerst die Ratetafel auf: Stellt dazu den Schachtelboden in die Tischmitte. Der Rahmen ist an einer der langen Seiten offen: Steckt ihn so herum in den Schlitz des Einlegers, dass die offene Seite oben ist.



Von jeder Farbe gibt es zwei Kronen. Sortiert die Kronen nach ihren Farben und nehmt zuerst das rote Paar.

Halte eine Krone mit der Magnetseite direkt an eine Seite der Ratetafel, die andere Krone an genau dieselbe Stelle auf der anderen Seite: Sie ziehen sich an und haften an der Ratetafel!



Kronenpaare befestigen

Befestigt auch die anderen Kronenpaare an der Ratetafel.

Wichtig: Bewegt ihr eine der Kronen, bewegt sich gleichzeitig die Krone auf der anderen Seite.

Schiebt vier beliebige Kronenpaare an die rechte Seite der Ratetafel. Bewegt die vier übrigen Kronenpaare an die linke Seite.

Umschlag, Sanduhr, Stift und Tuch bereithalten

Halte den Umschlag mit den Aufgabenblättern, die Sanduhr, den Stift und das Tuch bereit.

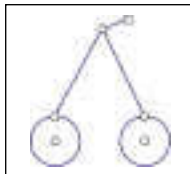
Kurze Spielübersicht

Die Aufgabenblätter:

In jeder Runde steckt der König ein Aufgabenblatt in die Ratetafel.

Die 22 Aufgabenblätter sind doppelseitig bedruckt: Jede Seite zeigt einen Begriff, der erraten werden soll. An den wichtigsten Stellen der Abbildung sind Punkte eingezeichnet:

Beispiel: Die Kirsche hat z. B. sechs Punkte.



Der König:

In jeder Runde wird ein Spieler zum König ernannt: Er sitzt allein auf einer Seite der Ratetafel und sieht das eingesteckte Aufgabenblatt.

Das königliche Rateteam:

Alle anderen Spieler bilden das königliche Rateteam und sitzen auf der anderen Seite der Ratetafel. Zu Spielbeginn sehen sie nur eine leere Tafel mit vier Kronen auf der rechten und vier Kronen auf der linken Seite. Doch nach und nach entsteht ein Bild. Gemeinsam versucht das Team, den gesuchten Begriff zu erraten.

Gesagt, getan:

Der König gibt Anweisungen, die das Rateteam befolgt:

- In der ersten Phase sagt der König, wohin die magnetischen Kronen zu schieben sind. Die Kronen sollen möglichst genau auf die Punkte der Vorlage geschoben werden. Das Rateteam sieht, wie die Kronen angeordnet sind. Schon jetzt kann es versuchen, den gesuchten Begriff zu erraten.
- In der zweiten Phase wird gezeichnet. Der König sagt, wo und in welcher Form Linien zwischen den Kronen oder um die Kronen herum eingezeichnet werden sollen.

Vor den Augen des Rateteams wird das Motiv immer deutlicher. Doch es muss sich beeilen, um die Lösung zu finden: Der Sand rinnt durch die Uhr und begrenzt die Zeit!

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der adeligste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist in dieser Runde der König.

*königliche
Sitzordnung
beachten*

Die königliche Sitzordnung!

Der König stellt die Ratetafel so auf, dass die Seite mit dem Rahmen direkt vor ihm steht.

Alle anderen Spieler bilden das Rateteam und setzen sich auf die gegenüberliegende Seite des Tisches. Sie sollen direkt auf die Tafel sehen können.

*Rateteam schließt
Augen,
König steckt
Aufgabenblatt in
Ratetafel,
Rateteam öffnet
Augen*

Alle Spieler des Rateteams schließen ihre Augen.

Der König nimmt ein Aufgabenblatt aus dem Umschlag und entscheidet sich für ein Motiv. Dann steckt er das Blatt so in die Ratetafel, dass er das gewählte Motiv und die abgebildete Zahl rechts unten sieht.

Steckt das Aufgabenblatt in der Ratetafel, gibt der König die Anweisung, die Augen wieder zu öffnen.

Jetzt beginnt die erste Runde!

Eine Runde besteht aus zwei aufeinander folgenden Phasen:

1. Das Verschieben der Kronen
2. Das Zeichnen des Begriffes

*Sanduhr umdrehen =
Phase 1 beginnt*

Der König dreht die Sanduhr um und stellt sie für alle gut sichtbar neben die Ratetafel. Jetzt beginnt die erste Phase:

1. Phase: Das Verschieben der Kronen

Der König nennt zuerst die Farbe einer beliebigen Krone und gibt dann Anweisungen, wohin sie geschoben werden soll. Die Spieler des Rateteams legen vorher fest, wer von ihnen die erste Krone verschiebt.

Befindet sich eine Krone genau auf einem Punkt, ruft der König:

„Perfekt!“

Die nächste Krone wird von dem im Uhrzeigersinn nächsten Spieler des Rateteams verschoben.

*König gibt
Anweisungen,
Rateteam verschiebt
Kronen*

Königliche Regeln:

- Der König sagt nur, in welche Richtung eine Krone bewegt werden soll. Er darf keine Hinweise zum gesuchten Begriff geben.
- Wenn der König möchte, kann er die entsprechende Richtung mit einer Handbewegung angeben. Nach einigen Spielen könnt ihr auch vereinbaren, dass keine Handbewegungen mehr erlaubt sind.

Kronen haften auf allen Punkten des Aufgabenblattes = Phase 2 beginnt

König gibt Anweisungen, Rateteam zeichnet

Lösungsvorschlag = Begriffe nennen

- Er kann die Illustration des Rahmens nutzen, um die Richtung vorzugeben (z. B.: „Schiebe die rote Krone in Richtung der Maus.“).
- Der König kann Kronen, die schon an ihrem Platz sind, einbeziehen (z. B.: „Schiebe die grüne Krone ungefähr fünf Zentimeter unter die rote Krone.“).
- Fallen beim Verschieben Kronen herunter, müsst ihr sie wieder an der Ratetafel befestigen.

Sobald auf jedem Punkt des Aufgabenblattes eine Krone haftet, ruft der König: „Haltet ein!“ und beendet so die erste Phase.

Wichtig: Es kommt vor, dass ihr nicht alle acht Kronen verschieben müsst: In diesem Fall bleiben übrige Kronen an den Seiten der Ratetafel.

Anschließend nimmt sich der im Uhrzeigersinn nächste Spieler des Rateteams den Stift und die zweite Phase beginnt.

2. Phase: Das Zeichnen des Begriffes

Nun muss der König erklären, welche Kronen miteinander verbunden werden müssen. Dabei nennt er immer die Farben der Kronen und sagt, ob sie z.B. durch eine gerade Linie verbunden sind oder ob ein großer Kreis um eine der Kronen gezeichnet werden muss.

Der König hält die Ratetafel fest, während die Mitglieder des Rateteams abwechselnd zeichnen.

Beispiele für Anweisungen:

- *Ziehe einen geraden Strich von der roten zur grünen Krone.*
- *Zeichne einen nach oben gewölbten Bogen von der grünen zur blauen Krone.*
- *Male einen großen Kreis um die orange Krone. Die orange Krone soll dabei genau in der Mitte des Kreises sein. Der Kreis soll die rote Krone berühren.*

Nach jedem Strich, Bogen oder Kreis wird der Stift an das im Uhrzeigersinn nächste Mitglied des Rateteams weitergegeben.

Einen Lösungsvorschlag nennen:

Wenn ein Spieler des Rateteams meint, den Begriff erkannt zu haben, darf er seine Vermutung laut sagen. Er darf seinen Verdacht sowohl in Phase 1 als auch in Phase 2 äußern.

Der König antwortet nur mit „Ja“ oder „Nein“. Er darf keine weiteren Tipps geben oder Anmerkungen machen.

Wichtig:

Um den Spielspaß zu erhalten, solltet ihr nicht einfach wahllos einen Begriff nach dem anderen nennen. Gebt nur dann einen Tipp ab, wenn ihr wirklich einen begründeten Verdacht habt.

Das Spiel wird spannender, wenn ihr vereinbart, dass ihr in jeder Runde insgesamt nur fünf Lösungsvorschläge machen dürft.

Rundenende:

richtiger Begriff
genannt

oder

Sanduhr abgelaufen

Rundenende:

Die Runde ist zu Ende, sobald...

- ... ein Spieler des Rateteams den richtigen Begriff nennt und die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist.

Der Spieler, der den Begriff genannt hat, bekommt das Aufgabenblatt und legt es vor sich ab.

oder

- ... die Sanduhr abgelaufen ist.

Das Rateteam hat es leider nicht geschafft, den Begriff zu erraten. Der König zieht das Aufgabenblatt aus der Ratetafel, zeigt dem Rateteam den gesuchten Begriff und legt das Blatt anschließend in den Schachteldeckel.

Anschließend wischt ihr die Tafel mit dem Tuch ab und der nächste Spieler ist der neue König. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Spielende

Bei zwei oder drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal König war.

Bei vier bis sechs Spielern endet das Spiel, sobald jeder einmal König war.

Jetzt zählt ihr, wie viele Aufgabenblätter im Schachteldeckel liegen und nicht erraten worden sind. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn höchstens zwei Aufgabenblätter im Schachteldeckel liegen. Sind es mehr, habt ihr leider gemeinsam verloren.

Spielende:

bei 2 und 3 Spielern

= jeder 2x König;

bei 4 bis 6 Spielern =

jeder 1x König

zwei oder weniger
Blätter in Schachtel-
deckel = gewonnen,
mehr als zwei Blätter
in Schachteldeckel =
verloren

Die Herausforderung!

Wenn ihr nach einiger Zeit alle Begriffe erraten habt, beginnt der kreative Teil des Spieles. Ihr könnt euch selbst lustige, spannende oder verrückte Motive ausdenken und auf ein DIN A4 Blatt zeichnen. Ihr müsst nur darauf achten, dass die Motive durch höchstens acht auffällige Punkte zu erkennen sind, da ihr nur acht Kronen einsetzen könnt.

Wie wäre es zum Beispiel mit Buchstaben oder ein- und zweistelligen Zahlen? Jetzt ist es doppelt spannend: Ist das Rateteam gut genug, um eure Kreationen zu erraten?

Team-Variante

Bei vier oder mehr Spielern könnt ihr das Spiel auch in zwei Teams gegeneinander spielen. Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Teilt euch in zwei etwa gleich große Gruppen auf.
- Die Gruppen spielen abwechselnd.
- Die aktive Gruppe bestimmt einen König. Die andere Gruppe achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden und behält die Sanduhr im Auge.

Nach einer vorher festgelegten Rundenzahl ist das Spiel zu Ende, z. B. wenn jedes Team sechsmal an der Reihe war. Die Gruppe, die mehr Begriffe erraten konnte, gewinnt diese Team-Variante. Bei Gleichstand gewinnen beide Teams gemeinsam.

Künstlervariante

Bei dieser Variante gibt es keine Aufgabenblätter. Der König „zeichnet“ die Umrisse eines selbst erdachten Begriffes mit einem Kronenpaar an die Ratetafel.

Legt nur das rote Kronenpaar bereit. Alle übrigen Kronen und auch die Aufgabenblätter legt ihr in den Schachteldeckel.

Der König denkt sich einen Begriff aus. Er darf ihn aber nicht laut nennen.

Anschließend hat er fünf Versuche, um die Umrisse dieses Gegenstandes mit der roten Krone an die Ratetafel zu „zeichnen“.

Alle anderen Spieler bilden das Rateteam und versuchen herauszufinden, welchen Begriff sich der König ausgedacht hat.

Wird der Gegenstand erkannt, bekommen der König und der Spieler, der den Gegenstand erraten hat, jeweils einen Punkt. Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Namen und die Punkte auf der Ratetafel notieren.

Wenn jeder zweimal König war, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps:

- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Spielbeginn einen Themenbereich festlegt (z. B. Tiere oder Pflanzen).
- Oder ihr setzt euch alle vor die Ratetafel und der König zeichnet seinen Begriff mit dem Stift an die Tafel.

Begriffe:

Falls ihr euch einmal nicht sicher seid, welcher Begriff auf einem der Aufgabenblätter abgebildet ist, könnt ihr in der folgenden Tabelle nachsehen. Die Nummern in der Tabelle entsprechen den Zahlen rechts unten auf dem jeweiligen Aufgabenblatt.

Der Begriff gilt auch als erraten, wenn man eine andere, dem gesuchten Begriff entsprechende Bezeichnung nennt.

Wichtig: Seht euch die Tabelle nicht vor Spielbeginn an.

11. Gabel	22. Tasche	33. Regenschirm	44. Pilz
10. Tulpe (Blume)	21. Hose	32. Kerze	43. Fotoapparat
9. Schmetterling	20. Tasse	31. Gespenst	42. Hut
8. Kelch	19. Stuhl	30. Ente	41. Stern
7. Flasche	18. Würfel	29. Heißluftballon	40. Glocke
6. Schuh	17. Topf	28. Briefumschlag	39. Baum
5. Drachen	16. Kirche	27. Brille	38. Haus
4. Schleife	15. Schiff	26. Schlüssel	37. Pfeil und Bogen
3. Ring	14. Gießkanne	25. Auto	36. Hammer
2. Wappen	13. Eis	24. Fisch	35. Bügel
1. Krone	12. Fahne	23. Turm	34. Leiter

Aussitôt dit, aussitôt fait !

Un jeu communicatif et coopératif où il faut dessiner et deviner, pour 2 à 6 joueurs de 7 à 99 ans . Avec deux variantes.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 20 minutes

Une fois par an, le roi et son équipe se confrontent au cours d'un grand tournoi de devinettes. Seul le roi connaît le terme à deviner et il ne doit le divulguer à personne !

Heureusement qu'il y a les couronnes royales. Grâce à elles, le roi peut donner des premières indications concernant le contour de l'objet recherché.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! L'équipe qui doit deviner est cependant désorientée: qu'est-ce que ça peut bien être ? Le roi donne alors des instructions indiquant où et comment dessiner des lignes sur le tableau et une image se forme petit à petit.

Mais le temps passe et l'équipe du roi ne peut gagner que si tous coopèrent !

Contenu

- 1 tableau en plusieurs parties
(cadre et fond de la boîte avec intercalaire)
- 1 enveloppe avec 22 feuilles d'actions DIN A4,
imprimées des deux côtés
- 16 couronnes magnétiques (8 paires)
 - 1 crayon
 - 1 chiffon
 - 1 sablier
 - 1 règle du jeu

deviner des motifs

But du jeu

Si votre roi décrit bien le terme recherché, de manière à ce que votre équipe puisse le trouver avant que le temps soit écoulé, vous gagnez tous ensemble.

assembler le tableau

Préparatifs

D'abord assembler le tableau:
Pour cela, poser le fond de la boîte au milieu de la table.
Insérer le cadre dans la fente de l'intercalaire de manière à ce que le côté ouvert du cadre soit tourné vers le haut.



Il y a respectivement deux couronnes d'une couleur. Classer les couronnes selon leur couleur et prendre d'abord la paire de couronnes rouges.

Tenir une couronne en posant le côté magnétique sur l'une des faces du tableau et mettre l'autre couronne au même endroit sur l'autre face : elles s'attirent mutuellement et restent collées au tableau !



*fixer les couronnes
par paires*

Faire adhérer les autres paires de couronnes au tableau de la même manière.

N.B. : quand on fait bouger une couronne, l'autre couronne maintenue sur l'autre face se déplace en même temps.

*préparer l'enveloppe,
le sablier, le crayon
et le chiffon*

Amener quatre paires de couronnes sur le côté droit du tableau et quatre sur le côté gauche. Préparer l'enveloppe avec les feuilles d'actions, le sablier, le crayon et le chiffon.

Voici le jeu en résumé

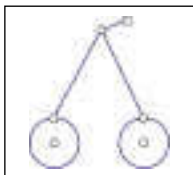
Les feuilles d'actions :

A chaque tour, le roi glisse une feuille d'actions dans l'ouverture prévue sur le tableau.

Les 22 feuilles d'actions sont imprimées des deux côtés :

chaque côté montre un objet qu'il faut deviner. Chaque objet est marqué à certains endroits par des points noirs :

Exemple : la cerise a six points.



Le roi :

A chaque tour, un autre joueur est le roi. Il est assis tout seul d'un côté du tableau et voit la feuille d'actions glissée dans la fente du tableau.

L'équipe qui va devoir deviner :

Assis de l'autre côté du tableau, les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner. Au début de la partie, ils voient le tableau vide avec les paires de couronnes de chaque côté. Peu à peu, une image va se former. L'équipe essaiera de la deviner.

Aussitôt dit, aussitôt fait :

Le roi donne les instructions que l'équipe doit exécuter :

- Pendant la première étape, le roi indique à quel endroit les couronnes magnétiques doivent être posées. Elles doivent si possible être déplacées pour coïncider avec le point du modèle de l'autre côté du tableau.
Les joueurs de l'équipe observent au fur et à mesure comment les couronnes sont placées .
Les joueurs peuvent déjà essayer de deviner l'objet recherché.
- Pendant la deuxième étape, on dessine. Le roi dit où et comment les lignes doivent être dessinées par rapport aux couronnes.

Les joueurs de l'équipe voient alors apparaître de mieux en mieux le motif . Ils doivent cependant se dépêcher de trouver la solution : le sable coule en limitant le temps !

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre .
Le joueur le plus noble commence . Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence . C'est lui le roi du tour .

La disposition des places !

Le roi pose le tableau devant lui de manière à ce que le côté avec le cadre soit tourné vers lui.

Les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner et s'assoient du côté opposé du tableau. Ils doivent pouvoir voir le tableau directement.

Les joueurs de l'équipe ferment les yeux.

Le roi prend une feuille dans l'enveloppe et choisit un motif . Il glisse la feuille dans le tableau de manière à ce que le chiffre illustré soit visible en bas à droite.

Il dit alors aux autres joueurs d'ouvrir les yeux.

Le premier tour commence !

Un tour comprend deux étapes successives :

1. déplacer les couronnes
2. dessiner le motif

Le roi retourne le sablier et le pose à côté du tableau de manière bien visible pour tous. La première étape commence :

1ère étape : déplacer les couronnes

Le roi annonce la couleur d'une couronne et donne des instructions indiquant où elle doit être amenée. Les joueurs de l'équipe conviennent auparavant lequel d'entre eux va déplacer la première couronne.

Dès qu'une couronne se trouve exactement sur un point, le roi dit : « parfait ! ».

La couronne suivante est déplacée par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles royales :

- Le roi indique seulement la direction dans laquelle la couronne doit être déplacée. Il ne doit rien dire sur le terme recherché.
- S'il le veut, le roi peut indiquer la direction en faisant un mouvement correspondant de la main. Après plusieurs parties, on pourra aussi convenir de ne plus faire de mouvements avec la main.
- Pour indiquer la direction, il peut aussi faire référence aux illustrations du cadre (par ex. : « Amène la couronne rouge vers le souris »).

respecter la disposition des places donnée par le roi

les joueurs qui devinent ferment leurs yeux, le roi glisse la feuille d'actions dans le tableau, les joueurs ouvrent les yeux

retourner le sablier = la 1ère étape commence

le roi donne des instructions, les joueurs de l'équipe déplacent les couronnes

*les couronnes sont
fixées sur tous les
points de la feuille
de tâche =
la 2ème étape
commence*

*le roi donne des
instructions, les
joueurs de l'équipe
dessinent*

*proposition =
annoncer le motif*

- Le roi peut aussi prendre en référence les couronnes qui sont déjà en bonne position (par ex. : « Amène la couronne verte à environ cinq centimètres en dessous de la couronne rouge »).
- Si des couronnes tombent par terre en les déplaçant, on les remet sur le tableau.

Dès qu'une couronne est fixée sur chaque point de la feuille d'actions, le roi dit : « arrêtez-vous ! » et termine ainsi la première étape.

N.B. : il peut arriver que vous ne soyez pas obligés de déplacer les huit couronnes. Dans ce cas, les couronnes restantes sont mises de côté sur le tableau.

Ensuite, le joueur suivant de l'équipe prend le crayon et la deuxième étape commence.

2ème étape : dessiner le motif

Le roi doit maintenant expliquer quelles couronnes doivent être reliées entre elles. Il annonce les couleurs des couronnes et indique s'il faut dessiner une ligne droite entre ces couronnes ou s'il faut dessiner un grand cercle autour de l'une des couronnes.

Le roi tient le tableau pendant que les joueurs de l'équipe dessinent chacun à tour de rôle.

Exemples d'instructions :

- Dessine un trait droit de la couronne rouge à la couronne verte.
- Dessine un arc courbé vers le haut de la couronne verte vers la couronne bleue.
- Dessine un grand cercle autour de la couronne orange. La couronne orange doit être au milieu du cercle. Le cercle doit toucher la couronne rouge.

Après chaque trait, arc ou cercle, le crayon est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Annouer une proposition :

Si un joueur de l'équipe pense avoir trouvé le bon terme, il le dit tout haut. Il a le droit d'annoncer sa proposition aussi bien pendant la première étape qu'au cours de la deuxième.

Le roi dit seulement « oui » ou « non ». Il n'a pas le droit de donner d'autres indications ou conseils.

Important :

Pour que la partie soit plus amusante, évitez d'annoncer les termes les uns après les autres sans réfléchir. Dites le terme seulement si vous êtes sûrs que ce soit une bonne proposition.

Le jeu sera plus intéressant si vous convenez d'annoncer au maximum cinq propositions.

fin du tour :

bien deviné

ou

*temps du sablier
écoulé*

Fin du tour :

Le tour est fini dès ...

- ... **qu'un joueur de l'équipe a trouvé le bon terme et que le temps n'est pas encore écoulé.**

Le joueur qui a annoncé le terme prend la feuille d'actions et la pose devant lui;

ou

- ... **que le temps du sablier est écoulé.**

L'équipe n'a pas pu deviner le terme recherché.

Le roi retire la feuille du tableau, montre l'illustration aux joueurs de l'équipe et met ensuite la feuille dans le couvercle de la boîte .

Ensuite, vous essayez le tableau avec le chiffon et le joueur suiv ant est le roi au prochain tour. Le jeu est joué comme décrit plus haut.

Fin de la partie

A deux ou trois joueurs, la partie se termine quand chacun a été deux fois le roi.

A quatre, cinq ou six joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le roi.

Vous comptez alors le nombre de feuilles d'actions qu'il y a dans le couvercle de la boîte, donc de termes non devinés. Vous gagnez s'il n'y a pas plus de deux feuilles de tâches dans le couvercle de la boîte . S'il y en a plus, vous perdez tous ensemble.

fin de la partie :

à 2 ou 3 =

chacun 2x roi ;

à 4 - 6 joueurs =

chacun 1x roi

deux feuilles ou

moins dans le

couvercle de la boîte

= partie gagnée,

plus de deux feuilles

dans le couvercle de

la boîte = partie

perdue

Le défi !

Au bout d'un moment, comme vous aurez deviné tous les motifs, vous allez pouvoir en créer vous-mêmes. Il vous suffira de dessiner des motifs amusants, difficiles ou originaux sur une feuille DIN A4.

Il faudra juste faire attention à ce que les motifs aient au maximum huit points, car vous n'avez que huit couronnes.

Vous pouvez par exemple prendre des lettres de l'alphabet ou des nombres à un ou deux chiffres.

Cela va faire monter la tension dans le jeu : est-ce que l'équipe sera-t-elle suffisamment bonne pour deviner les nouvelles créations ?

Variante à deux équipes

A quatre joueurs ou plus, vous pouvez former deux équipes qui joueront l'une contre l'autre. Vous jouez en suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Faites deux groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs .
- Les groupes jouent en alternance.
- Le groupe actif choisit un roi. L'autre groupe fait attention à ce que les règles soient respectées et observe le sablier.

La partie se termine après un nombre de tours déterminé au début du jeu, par ex. quand chaque équipe a joué six fois. Le groupe qui a pu deviner le plus de motifs gagne cette variante. En cas d'ex æquo, les deux équipes gagnent.

Variante artistique

Dans cette variante, il n'y a pas de feuilles d'actions. Le roi choisit un objet et en « dessine » le contour sur le tableau avec une seule paire de couronnes.

Préparer la paire de couronnes rouges. Remettre les autres couronnes et les feuilles d'actions dans le couvercle de la boîte .

Le roi n'a pas le droit de dire l'objet. Il a cinq essais pour dessiner les contours de cet objet sur le tableau à l'aide de la couronne rouge . Les autres joueurs forment l'équipe qui devine et essaient de trouver l'objet auquel le roi a pensé.

Quand l'objet est deviné, le roi et le joueur qui a deviné l'objet ont chacun un point. Si vous le voulez, vous pouvez inscrire votre prénom et les points sur le tableau.

La partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- On peut simplifier le jeu en délimitant un domaine au début de la partie (par ex. animaux ou plantes).
- Vous pouvez aussi vous asseoir tous devant le tableau et le roi dessine son motif sur le tableau avec le crayon.

Motifs :

Si vous n'êtes pas sûrs de trouver le bon motif dessiné sur une feuille d'actions , vous pouvez regarder sur le tableau ci-dessous. Les numéros indiqués dans le tableau correspondent chacun aux chiffres qui figurent en bas à droite sur la feuille d'actions respective .

Si le terme annoncé est semblable au terme recherché, il sera accepté.

N.B. : ne regardez pas sur le tableau avant de jouer.

44. Champignon	33. Parapluie	22. Sac	11. Fourchette
43. Appareil photo	32. Bougie	21. Pantalon	10. Tulipe
42. Chapeau	31. Fantôme	20. Tasse	9. Papillon
41. Etoile	30. Canard	19. Chaise	8. Coupe
40. Cloche	29. Montgolfière	18. Dè	7. Boîte
39. Arbre	28. Enveloppe	17. Marmite	6. Chaussure
38. Maison	27. Lunettes	16. Eglise	5. Cert-volant
37. flèche et arc	26. Clé	15. Bateau	4. Papillon
36. Marteau	25. Auto	14. Arrosoir	3. Anneau
35. Cintre	24. Poisson	13. Glace	2. Ecusson
34. Echelle	23. Tour	12. Drapeau	1. Couronne