1763

F Regles du Jeu

BUT

Rassembler le plus de jetons possible.

CONTENU

- 96 carrés en plastique
- 96 autocollants
- 25 jetons
- règles du jeu illustrées

MISE EN PLACE

1. Avant de commencer à jouer, coller un autocollant sur le dessus de chaque carré en plastique comme montré.
2. Choisir 25 images au hasard.
3. Placer les 25 images, illustration vers le haut, en 5 colonnes de 5 images comme montré.
4. Donner 3 jetons au joueur le plus jeune (le "cacheur" pour le premier tour) et 7 jetons à tous les autres joueurs (les "chercheurs" pour le premier tour).
5. Tous les chercheurs ferment leurs yeux. Le cacheur cache un jeton sous une image (cette image est "l'image secrète" pour ce tour). Après avoir caché le jeton, le cacheur demande aux chercheurs d'ouvrir les yeux.

JOUER LE JEU

Secret square se joue tour par tour. Un nouveau tour commence chaque fois qu'un cacheur cache un jeton.

POSER UNE QUESTION

1. En commençant par le joueur à la gauche du cacheur, les chercheurs posent chacun à leur tour une question au sujet des images afin de découvrir en dessous de quelle image se trouve le jeton.
2. Les chercheurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent aussi longtemps qu'on peut y répondre par "oui" ou "non".

Par exemple le chercheur peut demander:

Peut-il/elle voler?
Est-ce plus grand qu'une boîte à tartines?
Son nom contient-il la lettre B?
Est-ce fabriqué par les humains?
Est-ce dans la première rangée?

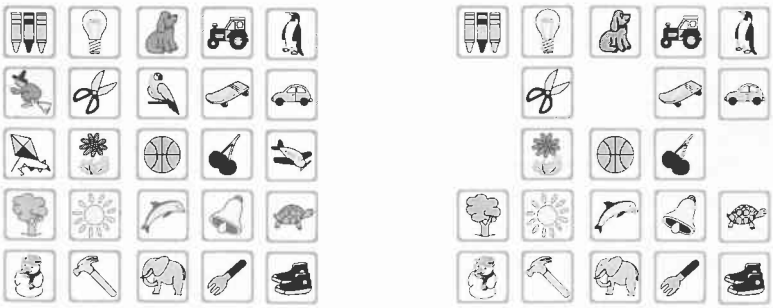
Par contre les chercheurs ne peuvent pas poser des questions du type:

De quelle couleur est-il/elle?
Dans quelle colonne est-il/elle?
Quelle est la lettre par laquelle commence le nom?

3. Chaque fois qu'il pose une question le chercheur donne un jeton au cacheur.
4. Un chercheur continue à poser des questions aussi longtemps que la réponse est "oui"; dès que la réponse est "non", il passe la main au joueur à sa gauche (sens des aiguilles d'une montre)

POSER DES QUESTIONS ET ENLEVER DES IMAGES

1. Après avoir reçu un jeton, le cacheur répond à la question.
2. Après avoir répondu le cacheur retire toutes les images qui ne correspondent pas à la réponse (voir schéma ci-dessous), et les remet dans la boîte. Ils ne vont plus être utilisés pendant ce tour.



Par exemple: La question est: peut-il/elle voler?, et la réponse est 'Non', le cacheur retire toutes les images de choses qui peuvent voler er laisse les choses qui ne peuvent pas voler.

FINIR UN TOUR

1. Un tour est fini quand un chercheur trouve le nom de l'image secrète.
2. Placer une des images face vers le bas sur la table afin de comptaliser le nombre de tours déjà joués.

COMMENCER UN AUTRE TOUR

Le chercheur qui a trouvé l'image secrète garde le jeton et devient le cacheur tour suivant.

MONTRER L'IMAGE SECRETE PAR ERREUR

Si le cacheur montre par accident l'image secrète ou oublie quelle image est l'image secrète, les chercheurs ferment leurs yeux et le cacheur dissimule à nouveau le jeton sous une autre image. Cette nouvelle image remplace l'ancienne comme image secrète du tour.

FIN DU JEU

1. Le jeu est fini après 6 tours ou quand un des joueurs n'a plus de jetons.
2. Le joueur avec le plus grand nombre de jetons gagne.

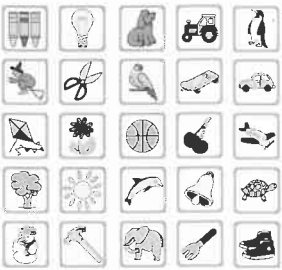
D Spielregel

ZIEL DES SPIELS
Die meisten Chips zu sammeln.

INHALT
- 96 Plastik Vierecke
- 25 Chips
- 96 Aufkleber
- Anschauliche Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

1. Vor dem ersten Spiel wird jedes Viereck mit einem Aufkleber versehen, wie in Bild 1 auf der rechten Seite dargestellt.
2. Die Spieler nehmen wahllos 25 Vierecke.
3. Die 25 Vierecke werden, mit der Bildseite nach oben, in 5 senkrechten und 5 waagerechten Reihen hingelegt, wie auf der linken Seite von Bild 2 gezeigt.



4. Der jüngste Spieler erhält 3 Chips (er ist damit der „Spielführer" der ersten Runde), alle anderen Spieler 7 Chips (die „Spürnasen" der ersten Runde).
5. Alle Spürnasen schließen ihre Augen. Der Spielführer versteckt einen Chip unter einem Viereck (dieses Viereck ist das „geheime Viereck" dieser Runde). Nachdem der Chip versteckt ist, gibt der Spielführer das Kommando zum Augen öffnen.

DER SPIELVERLAUF
Secret Square™ wird in Spielrunden gespielt. Eine neue Runde beginnt immer, wenn ein Spieler einen Chip versteckt.

DIE FRAGEN
1. Der Spieler, der links neben dem Spielführer sitzt, beginnt Fragen über die Bilder zu stellen, um so herauszufinden, unter welchem Viereck sich der Chip versteckt.
2. Die Spürnasen können alles fragen, solange die Frage mit „Ja oder „Nein" beantwortet werden kann. Zum Beispiel könnte eine Spürnase fragen:

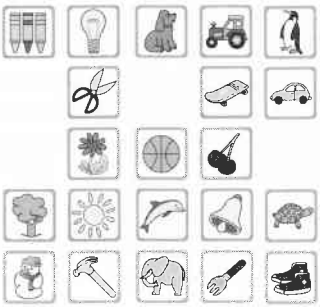
   „Kann es fliegen?" „Haben Menschen es hergestellt?"
   „Ist es größer als ein Toaster?" „Liegt es in der obersten Reihe?"
   „Hat es den Buchstaben „B" in seinem Namen?"

   Spürnasen dürfen nicht fragen:
   „Welche Farbe hat es?" „In welcher Reihe liegt es?"
   „Mit welchem Buchstaben fängt es an?"

3. Jedesmal, wenn die Spürnasen eine Frage stellen, geben sie dem Spielführer einen Chip.
4. Eine Spürnase ist solange an der Reihe, wie seine Fragen mit „Ja“ beantwortet werden. Sobald eine Frage mit „Nein“ beantwortet wird, ist der nächste Spieler an der Reihe (im Uhrzeigersinn).

FRAGEN BEANTWORTEN UND VIERECKE ENTFERNEN

1. Nachdem der Spielführer einen Chip bekommen hat, beantwortet er die Frage.
2. Nach Beantwortung der Frage entfernt er alle Vierecke, die nicht zu der Antwort passen (siehe Bild 2 und 3) und legt sie in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Runde nicht mehr gebraucht.



Zum Beispiel, wenn die Frage lautet: “Kann es fliegen?”, und die Antwort “Nein” ist, erntfernt der Spieler, der den Chip versteckt hat, alle Vierecke mit Bildern der Dinge, die fliegen können, die Dinge die nicht fliegen können, bleiben auf dem Tisch liegen.

ENDE EINER SPIELRUNDE

1. Die Runde ist beendet, wenn eine Spürnase das geheime Viereck gefunden hat.
2. Als Rundenzähler wird ein Viereck mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.

EINE NEUE RUNDE BEGINNEN

Der Spieler, der das geheime Viereck gefunden hat, bekommt den Chip und wird der Spielführer der nächsten Runde.

VERSEHENTLICH DAS GEHEIME VIERECK ZEIGEN

Wenn der Spielführer versehentlich den Chip unter dem geheimen Viereck zeigt oder vergißt, welches das geheime Viereck ist, schließen alle Spürnasen ihre Augen, und der Spielführer versteckt den Chip unter einem anderen Viereck. Dieses ist für die Runde dann das geheime Viereck.

SPIELENDE

1. Das Spiel endet nach 6 Runden oder wenn ein Spieler keine Chips mehr hat.
2. Der Spieler mit den meisten Chips gewinnt.

© 1999 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Australiëlaan 52, 6192 AK Beek, Netherlands. Secret Square is a trademark of University Games Corporation. All rights reserved. Gameplay © 1996 Haim Shafir

UNIVERSITY GAMES