Photo mystère

Contenu

1 photo-box avec 8 volets mobiles
108 cartes-photo (imprimées en recto-verso c'est-à-dire 216 photos)
1 plan de jeu
6 pions de 6 couleurs différentes
18 jetons-réponse de 6 couleurs différentes (3 jetons par couleur)
1 règle

Idée de jeu

Le photo-box contient 108 cartes illustrées.
Le meneur de jeu place la première image ; les 8 volets sont clos.
Peu à peu, volet après volet, l'image est dévoilée.
Tous les joueurs participent assidûment à deviner ce qu'elle représente en disant à voix haute ce qu'ils pensent avoir trouvé. Le premier qui trouve la bonne réponse obtient 5 points et avance d'autant de cases sur le plan de jeu.

But du jeu

Le premier joueur qui atteint la case arrivée gagne la partie.

Préparation

Toutes les cartes-photo sont mélangées et placées dans le photo-box. Il n'y a pas d'ordre à respecter quant au classement des photos, elles peuvent être placées dans tous les sens, même à l'envers !

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case départ. Il prend également les 3 jetons-réponse correspondant à la couleur de son pion, qu'il garde soigneusement.

Le meneur de jeu

L'aîné des joueurs est le premier meneur de jeu. Il prend le photo-box, regarde attentivement l'image à découvrir, mais prend bien soin de la garder secrète.

Après avoir refermé tous les volets, la partie peut commencer. Dans notre exemple, il s'agit de trouver «clown».

La partie commence

Le meneur de jeu ouvre un volet au hasard en appuyant sur le bord du box. Une petite partie de la photo sera alors découverte. Que pourrait-elle bien représenter ? Tous les joueurs devinent à voix haute ce dont il pourrait s'agir. Si l'un d'eux veut émettre une idée quant à l'objet de la photo, il lui suffit de donner un jeton-réponse au meneur de jeu et de dire son idée.

Dans notre exemple, Luc donne un de ses jetons et dit : «c'est un bonbon».

Le meneur de jeu met discrètement le jeton-réponse dans la case «Juste» (sourire) ou dans la case «Faux» (moue) au dos du photo-box, selon le cas.

Dans notre exemple, «bonbon» est faux, c'est pourquoi le jeton est déposé dans la case «Faux». Le meneur de jeu ne souffle mot et tout reste secret. Les

joueurs ne savent donc toujours pas si «bonbon» est juste ou faux et continuent à chercher la solution.

Si aucun joueur ne veut plus émettre d'idée, le meneur de jeu ouvre un deuxième volet.

Dans notre exemple : après l'ouverture du troisième volet, Eve est sûre d'avoir trouvé. C'est un «clown», dit-elle et remet un jeton-réponse au meneur de jeu. Thomas pense qu'Eve a raison et que c'est bien un «clown». Il le dit et remet un jeton au meneur de jeu.

Chacun peut (de suite ou plus tard) se joindre à l'idée d'un joueur. Pour cela il suffit de le dire à voix haute et de remettre un jeton.

Les jetons-réponse

Chaque joueur a le droit (mais n'est pas obligé) d'émettre trois propositions pour trouver le thème de la photo.

Dans notre exemple : bien qu' Eve soit tout à fait sûre qu'il s'agisse d'un «clown», elle garde les deux autres jetons qu'elle possède.

Pour chaque proposition, le joueur doit remettre un jeton-réponse.

Au moment de le remettre, tout dépend de la rapidité. Le plus rapide à avoir donné son jeton, a le droit de parler en premier. Le meneur de jeu empile les jetons-réponse dans les deux cases «Juste» et «Faux» .

L'énigme est levée

Au fur et à mesure que la partie se poursuit, de plus

en plus de volets sont ouverts par le meneur de jeu.

La partie se termine lorsque :

- tous les joueurs ont trouvé la solution (chaque joueur a donc un jeton dans la case «Juste» ou
- tous les joueurs ont rendu leurs 3 jetons, ou encore
- tous les volets sont ouverts et qu'aucun joueur n'a trouvé la réponse exacte.

Le meneur de jeu ouvre les volets, chacun peut reconnaître le sujet de la photo.

C'est clair, il s'agit de....

«un clown».

A présent on compte les points et on avance les pions!

Comment avancer les pions ?

Chaque joueur ayant une réponse «juste», obtient des points. Pour faire le décompte le meneur de jeu ressort tous les jetons de cette case.

Le joueur qui a remis son jeton le premier et qui se trouve sous la pile, a 5 points et avance son pion de 5 cases.

Dans notre exemple, Eve a 5 points.

Le joueur qui a remis son jeton en deuxième a 3 points.

Il s'agit de Thomas dans notre exemple.

Le prochain a 2 points, le suivant 1, les autres n'obtiennent pas de point. Pour les jetons placés dans la case «Faux», aucun point n'est attribué. Le meneur de jeu avance systématiquement son pion de 3 cases.

Une nouvelle partie commence

Après avoir avancé les pions, on rend tous les jetons aux joueurs. Le meneur de jeu suivant est déterminé selon le sens des aiguilles d'une montre.

Une nouvelle partie commence

Fin du jeu

La partie se termine lorsque le premier joueur atteint la case arrivée.

Première variante : «Cases spéciales»

Vous souhaitez encore plus de suspens à la fin du jeu, jouez avec les cases «spéciales».

Si vous vous trouvez sur une case dans laquelle figurent deux étoiles, vous n'avez le droit de détenir que deux jetons-réponse et ne pouvez donc donner que deux idées par photo.

Si vous vous trouvez sur une case dans laquelle figure une étoile, vous ne pouvez détenir qu'un jeton-réponse et donc donner qu'une réponse par photo. Toutes les autres règles du jeu restent les mêmes.

Deuxième variante : «Memo»

Cette version est également plus difficile que la version de base. Le meneur de jeu ouvre le premier volet, mais avant d'ouvrir le deuxième, il referme le premier, et avant d'ouvrir le troisième, il ferme le deuxième et ainsi de suite...

Les joueurs ne voient donc qu'une case et doivent se souvenir de la, ou les case(s) qu'ils ont vu précédemment.

Règle du jeu en résumé !

Le meneur de jeu :

- est seul à connaître la photo
- ouvre les volets les uns après les autres
- classe les jetons rendus dans les cases «juste» et «faux»
- distribue les points (5, 3, 2,1)
- obtient toujours 3 points
- change à chaque partie selon le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs :

- tentent de découvrir au plus vite le thème de l'image
- un joueur ne rend qu'un jeton-réponse par proposition
- chaque joueur peut émettre trois idées
- chaque joueur peut donner la même réponse qu'un autre a donné avant lui.

Les points :

Celui qui a donné la bonne réponse en premier et dont le jeton se trouve sous la pile des «juste», a 5 points et il avance donc son pion de 5 cases. Le joueur suivant dont le jeton se trouve sur le précédent avance de 3 cases, le suivant de 2, et le quatrième de 1, les autres n'avancent pas.