

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



PHOTO MYSTÈRE

Devinez quelle image est cachée!

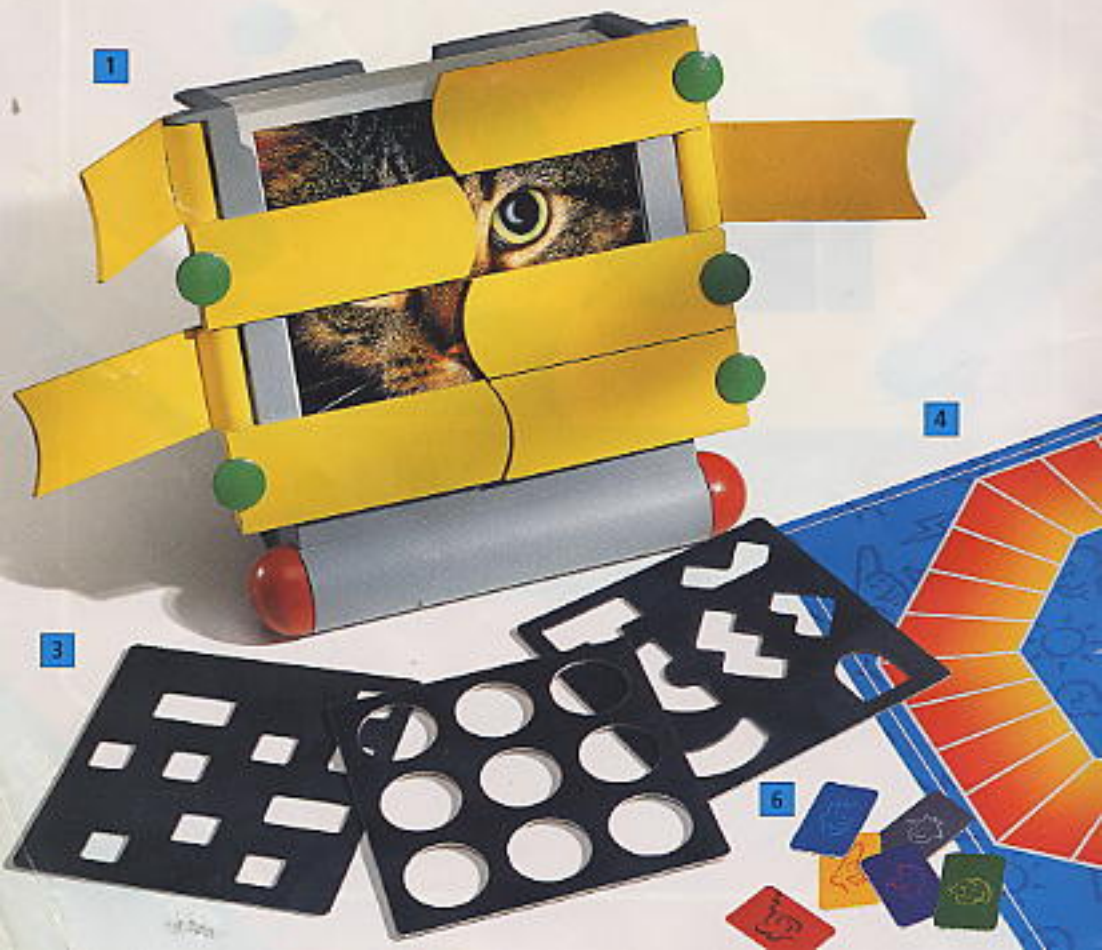


Contenu

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

Jeu Ravensburger® n° 26055 2

Auteur : W. Klamor, Design : ARGOS/Ravensburger



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

On assemble le photo-box, toutes les cartes-photo sont mélangées et replacées dans le 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.

Dans le cas d'un doute sur l'intitulé de la photo, une liste numérotée se trouve dans la « règle du jeu » (vous trouverez le numéro de la photo sur le bord de celle-ci).

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».

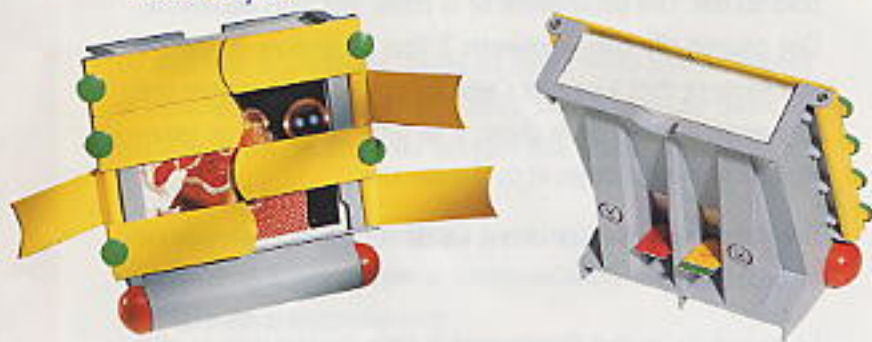
Le meneur de jeu met discrètement le jeton-réponse dans la case «Juste» (2) ou dans la case «Faux» (3) au dos du photo-box, selon le cas.

Dans notre exemple, «bonbon» est faux, c'est pourquoi le jeton est déposé dans la case «Faux» (3). 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.

Les pochoirs

Pour plus de «mystère», le meneur de jeu glisse un pochoir sur la photo à découvrir. (Retirer 5 photos du box pour laisser plus de place au pochoir.) Plus celui-ci couvre la photo, plus il est difficile de deviner la bonne réponse. Mis à part cela, la règle du jeu reste la même.

Avant la partie, on décide si l'on joue avec ou sans pochoir.



● Première variante : «Cases spéciales» ●

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



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. On peut jouer avec ou sans pochoir. 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.



Liste «Photo mystère»

- | | | |
|--|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Séche-cheveux | 73. Dinosaur (Diplodocus) | 145. Chameau |
| 2. Pince à linge | 74. Labvre | 146. Hibou (Grand duc) |
| 3. Vélo tout terrain | 75. Tortue | 147. Moto |
| 4. Jumelles | 76. Escarot | 148. Coquillage (Saint-Jacques) |
| 5. Pensée | 77. Fruit de pissenlit | 149. Hornard d'Amérique |
| 6. Hot dog | 78. Planchette à roulettes | 150. Cornet de frites au Ketchup |
| 7. Violon | 79. Statue de la liberté | 151. Cornet de glace |
| 8. Tentative de mer | 80. Clown | 152. Téléphone |
| 9. Elan | 81. Ordinateur | 153. Aigle |
| 10. Douchette | 82. Lion | 154. Autruche |
| 11. Couverts (couteaux et fourchettes) | 83. Cerfs-volants | 155. Cochon |
| 12. Marteau | 84. Perroquet (Ara) | 156. Orang-outan |
| 13. Lunettes de soleil | 85. Appareil photo | 157. Phoque |
| 14. Cafetière | 86. Chor | 158. Ours |
| 15. Perforatrice | 87. Saxophone | 159. Lion |
| 16. Fer à repasser | 88. Ballons | 160. Zèbre |
| 17. Patin à glace | 89. Bonhomme de neige | 161. Ours en peluche |
| 18. Panda | 90. Poisson rouge | 162. Villégiature |
| 19. Machine à coudre | 91. Peceuse électrique | 163. Chevalier |
| 20. Trousseau de clés | 92. Caméleon | 164. Clou holo |
| 21. Cuillère en bois | 93. Gorille | 165. Montgolfière |
| 22. Brosse à dents | 94. Hamant rose | 166. Chien |
| 23. Camion | 95. Souris | 167. Cochon |
| 24. Lion | 96. Kangourou | 168. Hamburger |
| 25. Cible de jeu de fléchettes | 97. Ecrou | 169. Hérisson |
| 26. Chaussures de ski | 98. Globe terrestre | 170. Camion de pompier |
| 27. Tracteur | 99. Milk-shake aux fraises | 171. Voilier |
| 28. Chaîne stéréo | 100. Dinosaur (Tyrannosaure) | 172. Excavatrice (pelleteuse) |
| 29. Couteau | 101. Astronaute | 173. Papillon |
| 30. Disquette informatique | 102. Plume de stylo | 174. Sucette pour bébé |
| 31. Brosse à cheveux | 103. Hibou | 175. Tigre |
| 32. Coquebot | 104. Bouilloire | 176. Crayons |
| 33. Ampoule | 105. Boîte de peinture à l'eau | 177. Lecteur de Compact Disc portable |
| 34. Tire bouchon | 106. Distributeur de bonbons | 178. Machine à écrire (ancienne) |
| 35. Nain (de jardin) | 107. Bonbon en papillote | 179. Piano à queue |
| 36. Éléphant | 108. Oursin en sucre | 180. Matras pneumatiques |
| 37. Cisoux | 109. Tompette | 181. Paon |
| 38. Tenaille | 110. Vache | 182. Volée |
| 39. Tampon | 111. Juice-box | 183. Rhinocéros |
| 40. Tondeuse à gazon manuelle | 112. Guitare | 184. Sel et sel |
| 41. Lampe torche | 113. Serpent | 185. Bobines de fil |
| 42. Bascin mécanique | 114. Crayons de couleurs | 186. Grappe de raisin |
| 43. Grille-pain | 115. Foule | 187. Hamster |
| 44. Boule | 116. Ferruche | 188. Pop-corn |
| 45. Tortue | 117. Fralnes | 189. Coq |
| 46. Voiture de sport (Ferrari) | 118. Girafe | 190. Crocodile |
| 47. Planchette à voile | 119. Renard | 191. Aigle (royal) |
| 48. Camion vu de haut | 120. Champignon - Cèpe | 192. Grizzly (ours) |
| 49. Chaussures | 121. Escargot | 193. Père Noël |
| 50. Allumette en feu | 122. Cagagne | 194. Toucan |
| 51. Raquette de tennis | 123. Jeans | 195. Dauphin |
| 52. Rauges à lèvres | 124. Pelote à épingles | 196. Ane |
| 53. Cygne | 125. Grenouille | 197. Pigeon |
| 54. Rhinocéros | 126. Carottes | 198. Cochon d'Inde |
| 55. Grenouille | 127. Koula | 199. Balaine |
| 56. Coque de petits pois | 128. Faon | 200. Pingouin |
| 57. Bigoudis | 129. Nouilles | 201. Locomotive à vapeur |
| 58. Aspirateur | 130. Avion (Jumbo Jet Boeing 747) | 202. Montgolfière |
| 59. Éléphant | 131. Agneau | 203. Boutelles |
| 60. Bock de bière | 132. Orang-outan | 204. Araignée (mygale) |
| 61. Gâteau d'anniversaire | 133. Crocodile | 205. Chérie |
| 62. Robinet | 134. Chaussure de sport (sneaker) | 206. Pain (au seigle) |
| 63. Flacon de parfum | 135. Saxophone | 207. Oignons |
| 64. Aronas | 136. Compact Disc | 208. Bille à jouer en verre |
| 65. Cadenas | 137. Bus anglais | 209. Diamant |
| 66. Harmonica | 138. Pizza | 210. Masque de plongée |
| 67. Hippopotame | 139. Cheval | 211. Indien |
| 68. Rose | 140. Abeille | 212. La Terre |
| 69. Allumettes | 141. Caneton | 213. Taille-crayon |
| 70. Paquebot | 142. Pinceau | 214. Boomerang |
| 71. Tasse de café | 143. Maman | 215. Lunettes de soleil |
| 72. Ours blanc | 144. Fauteuil-cabine de plage | 216. Patins à roulettes |

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.

Cartes-photo :

Photos : BAWWA-Bildagentur MAURITZ-Bildarchiv (in: East-Bildarchiv Huber Cline David-IFA-BILDKREISEM)
Leica Camera GmbH-PICTOR International-TSW Tony Stone Worldwide-Walter Sittig-ZEFA

Illustration : Christine Eise