

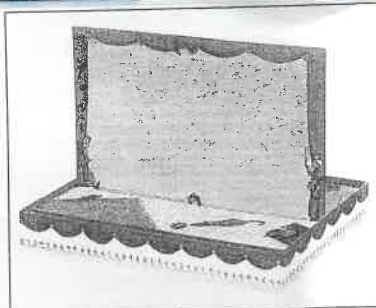
deviner des motifs

But du jeu

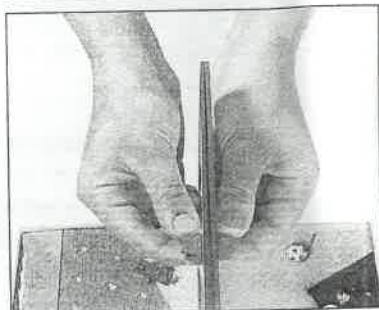
Si votre roi décrit bien le terme recherché, de manière à ce que votre équipe puisse le trouver avant que le temps soit écoulé, vous gagnez tous ensemble.

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 !



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.

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.

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

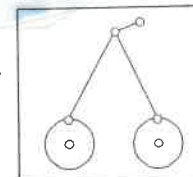
Voici le jeu en résumé

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 !