

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.

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

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

retourner le sablier = la 1ère étape commence

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 »).

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.

Annoncer 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.