

<i>fin du tour :</i>	Fin du tour : Le tour est fini dès ...
<i>bien deviné</i>	... qu'un joueur de l'équipe a trouvé le bon terme et que le temps n'est pas encore écoulé. Le joueur qui a annoncé le terme prend la feuille d'actions et la pose devant lui;
<i>ou</i>	ou
<i>temps du sablier écoulé</i>	... que le temps du sablier est écoulé. L'équipe n'a pas pu deviner le terme recherché. Le roi retire la feuille du tableau, montre l'illustration aux joueurs de l'équipe et met ensuite la feuille dans le couvercle de la boîte.
	Ensuite, vous essuyez le tableau avec le chiffon et le joueur suivant est le roi au prochain tour. Le jeu est joué comme décrit plus haut.
<i>fin de la partie :</i> <i>à 2 ou 3 =</i> <i>chacun 2x roi ;</i> <i>à 4 - 6 joueurs =</i> <i>chacun 1x roi</i>	Fin de la partie A deux ou trois joueurs, la partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. A quatre, cinq ou six joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le roi.
<i>deux feuilles ou</i> <i>moins dans le</i> <i>couvercle de la boîte</i> <i>= partie gagnée,</i> <i>plus de deux feuilles</i> <i>dans le couvercle de</i> <i>la boîte = partie</i> <i>perdue</i>	Vous comptez alors le nombre de feuilles d'actions qu'il y a dans le couvercle de la boîte, donc de termes non devinés. Vous gagnez s'il n'y a pas plus de deux feuilles de tâches dans le couvercle de la boîte. S'il y en a plus, vous perdez tous ensemble.
	Le défi ! Au bout d'un moment, comme vous aurez deviné tous les motifs, vous allez pouvoir en créer vous-mêmes. Il vous suffira de dessiner des motifs amusants, difficiles ou originaux sur une feuille DIN A4. Il faudra juste faire attention à ce que les motifs aient au maximum huit points, car vous n'avez que huit couronnes. Vous pouvez par exemple prendre des lettres de l'alphabet ou des nombres à un ou deux chiffres. Cela va faire monter la tension dans le jeu : est-ce que l'équipe sera-t-elle suffisamment bonne pour deviner les nouvelles créations ?

Variante à deux équipes

A quatre joueurs ou plus, vous pouvez former deux équipes qui joueront l'une contre l'autre. Vous jouez en suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Faites deux groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.
- Les groupes jouent en alternance.
- Le groupe actif choisit un roi. L'autre groupe fait attention à ce que les règles soient respectées et observe le sablier.

La partie se termine après un nombre de tours déterminé au début du jeu, par ex. quand chaque équipe a joué six fois. Le groupe qui a pu deviner le plus de motifs gagne cette variante. En cas d'ex æquo, les deux équipes gagnent.

Variante artistique

Dans cette variante, il n'y a pas de feuilles d'actions. Le roi choisit un objet et en « dessine » le contour sur le tableau avec une seule paire de couronnes.

Préparer la paire de couronnes rouges. Remettre les autres couronnes et les feuilles d'actions dans le couvercle de la boîte.

Le roi n'a pas le droit de dire l'objet. Il a cinq essais pour dessiner les contours de cet objet sur le tableau à l'aide de la couronne rouge. Les autres joueurs forment l'équipe qui devine et essaient de trouver l'objet auquel le roi a pensé.

Quand l'objet est deviné, le roi et le joueur qui a deviné l'objet ont chacun un point. Si vous le voulez, vous pouvez inscrire votre prénom et les points sur le tableau.

La partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

- Conseils :**
- On peut simplifier le jeu en délimitant un domaine au début de la partie (par ex. animaux ou plantes).
 - Vous pouvez aussi vous asseoir tous devant le tableau et le roi dessine son motif sur le tableau avec le crayon.