

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





 Jack Hanauer

 Charlotte Bey


blue orange
Hot Games Cool Planet



MATÉRIEL DE JEU

- 1 règle du jeu
- 110 cartes icônes
- 1 plateau de jeu
- 4 cartons de marquage (1 par joueur)



INTRODUCTION

Guess What ?! est un jeu de rapidité et de déduction dans lequel vous allez devoir utiliser 1 mot, une expression ou un titre de film, de chanson, de série TV... pour faire deviner 3 icônes aux autres joueurs. Soyez clairs...

BUT DU JEU

A votre tour de jeu, vous devez faire deviner 3 icônes sur les 9. Ces 3 icônes devront représenter un mot, une expression, un titre de film, de chanson, de série TV, ou encore une personne. Plus il y aura de joueurs qui devineront ces 3 icônes, plus vous marquerez de points. Les joueurs ayant deviné marqueront également des points. Le premier joueur à atteindre 12 points l'emporte.

PRÉPARATION



Placez le plateau de jeu au centre de la table, puis, mélangez les cartes icônes pour constituer une pioche que vous placez à coté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend un carton de marquage et place son compteur point sur le "0".

Le joueur le plus jeune devient le joueur actif et commence le jeu, qui se déroule ensuite dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Le joueur actif va placer 9 cartes icônes face visible sur les emplacements du plateau de jeu.

Le joueur actif a alors 1 minute pour trouver un mot, une expression ou un titre de film, de chanson, de série TV ou le nom d'une personne qui permettra aux autres joueurs d'identifier une icône dans chacune des 3 colonnes ("A", "B" et "C").

Quand il a trouvé le mot, il utilise son carton de marquage à



l'abri des regards pour mémoriser les icônes qu'il a utilisées sur chaque colonne du tableau. Il place son carton de marquage face cachée devant lui. Puis il donne l'indice à haute voix. Par exemple "Voyager".

VOYAGER !



NOTES :

Tout mot peut être utilisé comme indice (même des noms propres ou des mots étrangers). Le mot indice peut être aussi bien un titre de film ou de chanson, de série TV, un nom de personnage, une expression... tant qu'il n'évoque pas directement l'une des 9 images. Si le mot indice est considéré comme trop simple par TOUS les autres joueurs, le joueur actif doit alors en trouver un autre. Si le joueur ne trouve pas de mot indice il peut défausser 3 images de son choix du plateau pour les remplacer par 3 autres images qu'il pioche mais il n'a alors plus que 30 secondes pour proposer un autre mot indice.

Les autres joueurs vont ensuite simultanément chercher la combinaison des 3 icônes (une sur chaque colonne) qui leur semble le mieux correspondre à l'indice donné par le joueur actif.

Lorsque les joueurs pensent avoir trouvé, ils utilisent secrètement leurs cartons de marquage pour indiquer la combinaison à laquelle ils pensent. Quand c'est fait, ils posent leur cartons de marquage devant eux face cachée.

Lorsque tous les joueurs ont composé une combinaison sur leur cartons de marquage, ils la révèlent. On compare alors les réponses de tous les joueurs avec la réponse du joueur actif et les joueurs marquent les points comme suit :

On considère qu'une réponse est bonne si un joueur a découvert les 3 icônes.

Chaque joueur ayant donné la bonne réponse marque 1 point. Le joueur actif marque 1 point pour chaque joueur ayant donné la bonne réponse.

Les combinaisons incorrectes ne donnent aucun point.

Les joueurs ajustent leur score sur leurs cartons de marquage et le disent à haute voix aux autres joueurs (les scores des joueurs ne sont pas confidentiels).

Puis on défausse les 9 cartes du tableau et le joueur suivant devient le joueur actif. Une nouvelle manche débute.

NOTES :

Si le joueur actif n'a pas trouvé de mot à faire deviner dans le temps qui lui était imparti, il passe son tour et le joueur suivant a 30 secondes pour trouver un mot avec les mêmes cartes icônes.

Si la pioche de cartes icônes venait à être vide, mélangez la défausse et constituez une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'à la fin d'une manche au moins un joueur a atteint 12 points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, une nouvelle partie devrait les départager.

VARIANTES

Guess What ! est un jeu aux possibilités infinies. Nous vous donnons quelques variantes mais vous pourrez créer les vôtres !

Jeu GAME MASTER :

Un joueur est le "maître de jeu". Il ne joue pas, mais il va faire deviner des mots aux autres joueurs de la même façon que dans le jeu classique. Le premier joueur qui trouve marque 1 point. Le premier joueur à 10 points l'emporte.

Jeu CHRONO (à partir de 2 joueurs) :

Les joueurs jouent tous ensemble contre le temps. Dans ce mode de jeu, les joueurs ont 3 minutes pour trouver ensemble des énigmes et les résoudre.

Un joueur est en charge de remplir le plateau. Une fois le plateau rempli, tous les joueurs cherchent en même temps une énigme. Le premier à en avoir une dit "J'ai !". Il devient le joueur actif et donne l'indice aux autres joueurs. Les autres joueurs cherchent les 3 icônes qui représentent cet indice et font UNE proposition commune au joueur actif.

Si la réponse est bonne, ils prennent une carte du plateau qui représentera 1 point en fin de partie et les 8 autres cartes icônes sont défaussées. 9 icônes sont à nouveau placées sur le plateau et un nouveau tour de jeu commence.

Si la réponse est mauvaise, le joueur actif remplace une des lignes du plateau par 3 nouvelles cartes icônes et tous les joueurs recherchent en même temps une nouvelle énigme.

Au bout de 3 minutes, le jeu s'arrête et les joueurs comptent les points. L'objectif étant de faire mieux que la fois d'avant.

Jeu SOLO :

Sur le même principe que la variante CHRONO, le joueur ne va bien entendu pas essayer de deviner les énigmes, mais simplement en trouver un maximum en 5 minutes.

Jeu CONNAISSEURS :

Le jeu est le même que le jeu normal, à une différence près : si tous les joueurs ont trouvé la bonne réponse, le joueur actif ne marque aucun point.

Jeu EXPERTS :

Il n'y a pas de joueur actif. Tous les joueurs cherchent en même temps. Le premier à dire "J'ai !" devient le joueur actif et doit faire deviner les icônes aux autres joueurs. Quand les joueurs ont fait la combinaison sur leurs cartons de marquage, ils le placent au centre de la table en une pile (le premier ayant répondu en dessous, et ainsi de suite). Ensuite, les joueurs marquent des points en cas de bonne réponse comme suit :

Le dernier à avoir répondu marque 1 point. L'avant dernier 2 points, etc... Le joueur actif marque toujours 1 point par bonne réponse.

VOICI QUELQUES EXEMPLES DE COMBINAISONS :



BLUE ORANGE



COOL PLANET!



HOT GAMES

**GUESS
WHAT!**



©2015 Blue Orange. Guess What! and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 21 rue thibaut II, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu