

# La règle secrète



Découvrir la règle secrète pour entrer à une fête  
(ex. : seuls ceux qui ont des cartes de moyens de transport terrestres peuvent entrer).

**NOTE :** Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



**TYPE DE JEU** Intellectuel



**MATÉRIEL REQUIS**



**ÂGE** 7 et +



**JOUEURS** 3 et +

- > Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les moyens de transport »



**DURÉE** 15 minutes



**PRÉPARER LE JEU**



**BUT DU JEU**

- > Gagner le plus de jetons possible.

- > Sélectionner les cartes « Moyen de transport » (contour rouge) connues des joueurs (pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret ; jouer avec un minimum de 4 cartes et un maximum de 15).



**INTENTION PÉDAGOGIQUE**

- > Connaître les caractéristiques des moyens de transport.

**MISE EN SITUATION**

Une fête est organisée, mais le nombre d'invités est limité. Déjouez le gardien en découvrant la règle secrète pour participer à la fête.



**BÉNÉFICE**

- > Savoir différencier et faire des liens et des associations.



## JOUER

### L'animateur doit :

- > Distribuer 2 jetons « Point » à chaque joueur.
- > Désigner le 1<sup>er</sup> joueur qui incarnera le gardien de la fête (*celui qui a son anniversaire le plus près*).

### Le gardien doit :

- > Étaler les cartes sur l'espace de jeu (*photo cachée*).
- > Inventer une règle secrète pour entrer à la fête à partir des sections qui se trouvent au verso de la carte. La règle doit s'appliquer à certaines cartes uniquement (*ex. : règle secrète : seuls les joueurs qui prennent un moyen de transport aérien peuvent venir à la fête*).
- > Annoncer le nombre d'invités à la fête (= nombre de cartes qui suivent la règle secrète d'entrée).
- > Se placer près d'une porte afin de mimer la situation.

### Les joueurs doivent (en 2 minutes) :

- > Se consulter pour identifier la règle secrète.
- > Prendre chacun 1 des cartes en jeu (*2 cartes si moins de 4 joueurs*).
- > À tour de rôle, présenter leur carte au gardien qui doit leur dire si celle-ci leur accorde le droit d'entrer à la fête ou non.
- > Lorsque tous les joueurs ont présenté leur carte au gardien, se consulter à nouveau pour tenter d'identifier la règle secrète.
- > Faire une proposition au gardien. 

**Changer de gardien et jouer autant de manches qu'il y a de joueurs.**

**Le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie.**



## POINTAGE

### Si les joueurs :

- > Trouvent la règle secrète, ils gagnent 1 jeton « Point » chacun et le gardien en perd 1 (*pas de décompte négatif*).
- > Ne trouvent pas la règle secrète, ils perdent 1 jeton chacun et le gardien en gagne 1.

### Si le gardien :

- > Fait une erreur dans le nombre d'invités annoncé ou s'il a refusé l'entrée à un joueur par erreur, il perd 1 jeton et tous les autres joueurs en gagnent 1.



## POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

### OPTION A

- > Étaler les cartes sur l'espace de jeu avec les photos visibles.

### OPTION B

- > N'importe quelle caractéristique peut être prise en compte pour définir la règle secrète d'entrée (*ex. : seules les cartes où figure de l'herbe permettent d'entrer à la fête ou seuls les moyens de transport dont le nom contient un « t » sont acceptés, etc.*).