

Noms du groupe :

Création d'un jeu de société

**Créez un
DEVINE TÊTE
de A à Z !**

- **Écrivez** les règles **complètes** de votre jeu :
 - **matériel** et nombre de **joueurs**,
 - **but** du jeu,
 - **déroulement** du jeu.
- **Écrivez** à l'**impératif présent** (avec *tu* ou *vous*, mais pas d'infinitif !).
- **Créez** les **objets** de votre jeu : plateau, cartes, etc.

PETITES NOTES

LES RÈGLES OFFICIELLES DU DEVINE TÊTE

Pour jouer au Devine Tête, il vous faut :

- 72 cartes
- 24 jetons
- 6 bandeaux pour y glisser votre carte
- 1 sablier

Avant de commencer la partie, il faut que chaque joueur :

- Positionne un bandeau autour de sa tête, il servira à y glisser vos cartes (la petite encoche pour mettre la carte doit donc se trouver sur le devant de votre tête !);
- Prenne trois jetons qu'il positionne juste devant lui.

Les cartes sont placées face cachée dans un tas au centre de la table.

Comment se déroule une partie du Devine Tête ?

1. Chacun des joueurs pioche une carte et la positionne sur son bandeau. **ATTENTION** : Il est strictement interdit de regarder la carte avant de la positionner sur le bandeau, en revanche elle doit être visible des autres joueurs.
2. Le joueur le plus jeune autour de la table commence la partie. Un autre joueur sera désigné pour s'occuper le temps : soit tourner le sablier soit démarrer un chronomètre de trente secondes.
3. Pendant le temps imparti, le joueur qui joue doit poser toutes les questions qu'il souhaite **A CONDITION QUE LA REPONSE DES AUTRES JOUEURS PUISSE ÊTRE « OUI », « NON » OU « PEUT-ÊTRE »** ! Si le joueur qui pose les questions arrive à identifier ce qui se trouve sur sa carte, il peut remettre un jeton dans la boîte et reprendre une autre carte dans le tas. Il peut continuer ainsi jusqu'à la fin des trente secondes !
4. Une fois le temps terminé, le joueur suivant peut commencer. Une fois que tous les joueurs sont passés un nouveau tour démarre.

Comment gagner une partie du jeu des 7 familles ?

Le joueur qui gagne la partie est celui qui se débarrasse de ses trois jetons le premier. Autrement dit celui qui aura trouver trois cartes le plus rapidement.

BROUILLON DES CARTES



BROUILLON DES CARTES

