

JE SAIS TOUT

Âge : 10-99

Joueurs : 2-4

Durée : 30 minutes

Un jeu de :

Dave De Vega

Contenu : 1 paquet de 60

cartes-savoir ; 4 jetons-bonus ; 1

girouette ; 4 ardoises ; 1

fiche-score ; 1 sablier ; 4 feutres

effaçables ; Règles du jeu

Voici un jeu qui met à l'épreuve nos connaissances tout en valorisant nos propres inclinations. Le but du jeu est de trouver quatre caractéristiques pertinentes pour décrire un sujet donné. Les sujets sont regroupés en 7 domaines de connaissances dont chacun est identifié par un symbole et une couleur univoques (voir la légende au dos). Et toi, dans quel domaine es-tu le plus fort ?

Déroulement

On mélange le paquet de cartes-savoir et on le place, face cachée, au centre de la table. Chacun des concurrents se munit d'un feutre, d'une ardoise et d'un jeton-bonus (Où ? Comment ? Quand ? et Pourquoi ?) d'une même couleur. Le sablier, la girouette et la fiche-score doivent être à portée de main. Le joueur le plus jeune commence : il fait tourner la girouette et pêche une carte-savoir qu'il doit montrer aux autres joueurs avant de retourner le sablier. Les joueurs doivent alors écrire au maximum quatre éléments, qu'il s'agisse d'attributs, de qualités, de caractéristiques (ou autres) permettant d'identifier le sujet qui, sur la carte-savoir, correspond au symbole indiqué par la girouette. Une fois que le sablier s'est écoulé, les joueurs arrêtent d'écrire et calculent leur score. Quand la girouette tombe sur le smiley, c'est le joueur qui l'a faite tourner qui choisit la catégorie. La partie procède de la sorte et à chaque nouvelle manche, le joueur se trouvant à gauche du précédent fait tourner la girouette. Le premier à marquer 30 points remporte la partie (ils peuvent toutefois établir d'un commun accord un score inférieur ou supérieur à 30).

Ref. FR28405 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. - Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

Score

Les joueurs marquent 1 point par attribut correct. Lorsqu'un attribut est particulièrement original, c'est-à-dire qu'il n'a été indiqué par aucun des autres joueurs, celui-ci vaut 3 points. Les joueurs peuvent aussi tenter de doubler leur score : après avoir fait tourner la girouette et avant d'avoir retourné la carte-savoir, tous les joueurs ont la possibilité de jouer leur jeton-bonus en annonçant l'une des quatre questions : « Où ? Comment ? Quand ? Pourquoi ? » Les joueurs qui ont joué leur jeton-bonus obtiennent donc le double des points obtenus avec les attributs qui répondent à la question annoncée. Les jetons-bonus ne peuvent pas être joués lorsque la girouette tombe sur le smiley. Lorsque les joueurs ne sont pas d'accord sur la pertinence d'un attribut, c'est l'opinion exprimée par la majorité des joueurs qui permet de trancher.

Les attributs

Ils peuvent être exprimés sous forme de noms, de verbes, d'adjectifs qualificatifs, de descriptions plus explicites.

SUJET : AIGLE ROYAL

OISEAU (nom) - RAPACE (adjectif) - PLANE (verbe) - SE NOURRIT DE PETITS MAMIFÈRES (descriptions) - FAIT SON NID DANS DES ZONES MONTAGNEUSES (descriptions qui répond à la question « Où ? »)...

SUJET : NAPOLEON BONAPARTE

POLITIQUE (nom) - GÉNÉRAL (nom) - C'EST UN AUTEUR D'APHORISMES (descriptions) - NÉ EN CORSE (descriptions qui répond à la question « Où ? »)... - A VÉCU AUX XVIIIe ET XIXe SIÈCLES. (descriptions qui répond à la question « Quand ? »)...



DOMAINE
ANTHROPOLOGIQUE



DOMAINE
LINGUISTIQUE ET
LITTÉRAIRE



DOMAINE
MUSICAL



DOMAINE
CORPOREL



DOMAINE
VISUO-SPATIAL



DOMAINE
LOGICO-
MATHÉMATIQUE



DOMAINE
NATURALISTE ET
TECHNOLOGIQUE

Attention : nettoyer les ardoises avec un chiffon humide, après l'usage.