Gather & Play

FICHE ANIMATEUR À IMPRIMER

Devine la règle

Un joueur interroge le groupe et essaie de découvrir la règle secrète que tous les autres suivent en répondant.

Joueurs 4–12 (idéal à 5–9) **Durée de jeu** 15 à 30 min **Matériel** Aucun matériel **Mouvement** Assis

RÈGLES RAPIDES

1. **Un joueur, le détective, s'éloigne pour ne pas entendre.**
2. **Le groupe se met d'accord sur une règle secrète pour répondre aux questions.**
3. **Le détective revient et pose des questions banales à qui il veut.**
4. **Tout le monde répond en suivant la règle. Le détective a trois essais pour la trouver.**

MISE EN PLACE

1. Choisissez le premier détective et demandez-lui de s'éloigner une minute.
2. Le groupe choisit une règle qui commande la façon de répondre, par exemple « se toucher le visage avant de répondre » ou « répondre comme si on était la personne à sa gauche ».
3. Vérifiez que chacun peut suivre la règle facilement. Une règle que certains ne peuvent pas appliquer est une mauvaise règle.
4. Rappelez le détective et installez-le là où il voit tous les joueurs.

COMMENT JOUER

1. Le détective pose à n'importe quel joueur une question de tous les jours : « Qu'as-tu mangé ce matin ? », « Comment es-tu venu ? ».
2. Le joueur répond en suivant la règle secrète. Les réponses n'ont pas besoin d'être vraies si la règle l'exige.
3. Le détective continue en s'adressant à qui il veut, dans l'ordre qu'il veut.
4. Si un joueur enfreint la règle par erreur, n'importe qui peut dire « raté » pour que le détective ignore cette réponse.
5. À tout moment, le détective peut dire quelle règle il soupçonne. Il a trois essais.
6. Si le détective s'en approche sans tomber pile, le groupe dit « chaud » et l'essai ne compte pas.

7. Après une bonne réponse ou le troisième essai raté, la règle est révélée. Le joueur dont la réponse l'a trahie devient le prochain détective.

FIN DE LA PARTIE

Une manche se termine quand le détective trouve la règle ou n'a plus d'essais. Jouez jusqu'à ce que tous ceux qui le souhaitent aient été détective une fois. Il n'y a pas de score global, mais le groupe peut compter combien de questions chaque détective a posées et applaudir le plus rapide.

JOUER ASSIS

Tout le monde joue assis. Le détective doit seulement être hors de portée de voix pendant une minute, le temps de choisir la règle : se boucher les oreilles en fredonnant suffit s'il est peu pratique de quitter la pièce.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Commencez par une règle visible (un geste) avant d'essayer une règle verbale. Les gestes se repèrent plus facilement et font du premier tour une réussite.
- Écartez les règles qui visent quelqu'un en particulier ou reposent sur des détails personnels.
- Si un détective est vraiment bloqué après dix questions, demandez au groupe d'exagérer un peu la règle.
- Rappelez aux joueurs de répondre brièvement. Les longues réponses cachent le schéma et ralentissent le jeu.

VARIANTES

Deux règles. La moitié du cercle suit une règle, l'autre moitié une autre. Le détective doit trouver les deux règles et qui appartient à quelle moitié. À réserver pour après quelques manches ordinaires.

Détectives en binôme. Deux détectives sortent ensemble et peuvent se concerter discrètement pendant l'interrogatoire. Idéal pour les débutants et les invités qui se sentiraient exposés seuls au milieu du cercle.

IDÉES DE DÉPART: RÈGLES VISIBLES (COMMENCEZ ICI)

- Se toucher le visage avant de répondre.
- Croiser les bras ou les jambes en répondant.
- Regarder le plafond avant de parler.
- Se pencher en avant en répondant.
- Hocher la tête une fois à la fin de sa réponse.
- Prendre ou toucher un objet en répondant.

IDÉES DE DÉPART: RÈGLES DANS LA PAROLE

- Chaque réponse doit contenir une couleur.
- Chaque réponse doit contenir un nombre.
- Commencer chaque réponse par « Eh bien ».
- Répondre comme si on était la personne à sa gauche.
- Chaque réponse doit parler de nourriture.
- Terminer chaque réponse par une question.
- Le premier mot de la réponse doit commencer par la dernière lettre de la question.
- Autour du cercle, les réponses alternent entre vrai et franchement faux.

Les durées sont des estimations éditoriales, pas des résultats de tests. Relu par la rédaction pour la clarté et la cohérence. Nous ne prétendons pas avoir testé cette page avec des groupes.