



Pour ce jeu de type **question-réponse**, il s'agit de trouver une figure choisie par l'adversaire dans une collection de **triangles** et de **quadrilatères**.

Matériel

- 2 jeux de 20 cartes
- 1 feuille de marque

But

Deviner la **CARTE MYSTÈRE** en cinq questions au plus.

Nombre de joueurs

3 joueurs (configuration recommandée). Il est possible de jouer à 2 ou à 4 (cf **Préparation**).

Mécanisme

Il s'agit de poser des questions et d'analyser les réponses données par l'adversaire pour deviner la **CARTE MYSTÈRE**. La liberté sur le choix des questions est grande mais limitée par les deux contraintes :

La seule réponse possible à toute question est OUI ou NON.

Aucune mesure, ni aucun numéro de carte, ne doit apparaître dans une question.

Préparation

- À 3 joueurs : 2 joueurs prennent chacun un jeu de cartes. Le 3^{ème} joueur est le secrétaire qui écrira les questions et réponses. Les rôles sont permutés à chaque tour de jeu (cf *feuille de marques pour 3 joueurs*).
- À 2 joueurs : le joueur qui choisit la **CARTE MYSTÈRE** est aussi le secrétaire (cf *feuille de marque pour 2 ou 4 joueurs*).
- À 4 joueurs : on joue comme à 2 joueurs mais en équipe de 2.

Déroulement d'une partie

- Le premier joueur mélange son jeu et choisit au hasard la **CARTE MYSTÈRE** qu'il cache soigneusement. Le 2^{ème} joueur étale ses 20 cartes devant lui.
- Ce dernier pose alors une première question pour deviner la **CARTE MYSTÈRE** (*la question est écrite par le secrétaire*).
- Le joueur qui possède la **CARTE MYSTÈRE** répond par OUI ou par NON à la question (*la réponse est écrite par le secrétaire*).
- Puis il demande à son adversaire s'il désire poser une nouvelle question ou s'il souhaite **proposer** un numéro de carte. Après cinq questions, il y a **obligation** de proposer un numéro.

Le tour se termine dès que le joueur qui doit deviner la **CARTE MYSTÈRE** décide de proposer un numéro de carte.

Scores

- Les points sont attribués au joueur qui doit deviner la **CARTE MYSTÈRE** si celle-ci a effectivement été découverte. Sinon, les points sont donnés à son adversaire.
- Le nombre de points dépend du nombre de questions posées avant la proposition de numéro arrétant le tour : 1 question vaut 5 points, 2 questions valent 4 points, 3 questions valent 3 points, 4 questions valent 2 points et 5 questions valent 1 point.
- S'il s'avère, après réclamation, que le joueur qui répond par OUI ou par NON a commis une erreur, son adversaire marque 10 points.

Fin de partie

La partie se termine à l'issue des 6 tours de jeu. Le vainqueur est le joueur qui a le plus grand nombre de points.

