

17

Perdus dans l'espace

Déduction



2



8 +



20 min

Glulp et Züül sont perdus, chacun dans leur soucoupe volante. Ils lancent des sondes d'exploration pour retrouver leur copain.

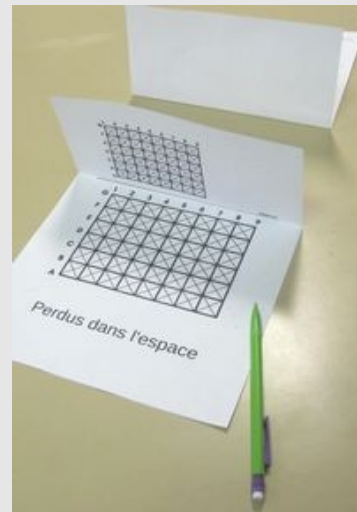
But du jeu : Être le premier à découvrir où se trouve la soucoupe de l'autre.

Matériel :

- 1 double-grille de jeu pour chaque joueur à photocopier.
- 2 crayons.

Mise en place :

- Chaque joueur dessine sa soucoupe sur la petite grille, à l'intersection des lignes en gras.
- On cache en pliant la feuille.
- La grande grille sert à noter ses propres propositions et les réponses de l'autre joueur.



Déroulement : À son tour, chaque joueur peut

- soit poser une sonde ;
- soit désigner la position de l'autre soucoupe.

En réponse, l'autre joueur annonce "soucoupe en vue" si une ligne droite joint la sonde et la soucoupe
 "Rien à signaler" dans le cas contraire.

Fin de partie : Si un joueur annonce la bonne position de l'autre soucoupe, il a gagné et le jeu s'arrête. Si le joueur n'a pas annoncé la bonne position, le jeu continue.

Exemple de jeu où ne figurent que les propositions du joueur B. Le joueur A a dessiné sa soucoupe en (E,2).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
G									
F					1				
E		2							
D									
C									
B					3				
A									

Propositions du joueur B	Réponses du joueur A
① Sonde en (F,5).	Rien à signaler
② Sonde en (E,7).	Soucoupe en vue
③ Sonde en (B,5).	Soucoupe en vue
Ta soucoupe est en (E,2).	« oui »

La soucoupe est en vue lorsqu'elle est sur la même ligne (grasse ou fine) que la sonde.

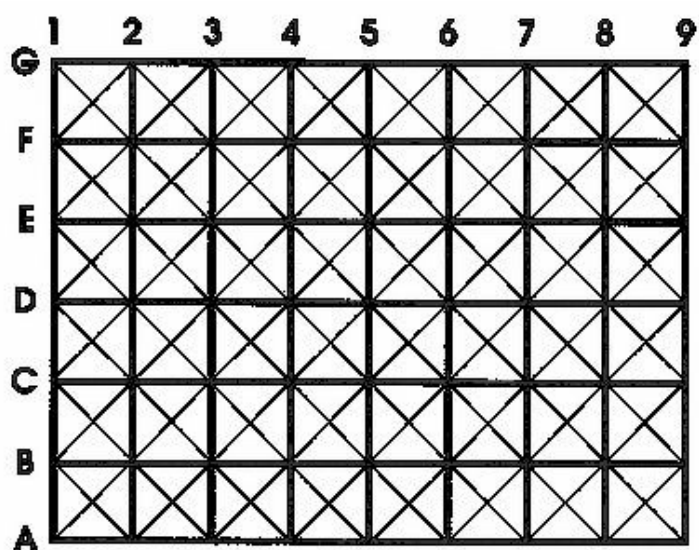
Invente des variantes :

- Et si un astéroïde gêne la vision des sondes ?
- Et si on joue à 3 ? à 4 ?

Crée ton jeu :

Sur le même thème.
 Avec les mêmes règles.

...



plier ici

