

# PROBE

2 à 4 joueurs

Ce jeu de lettres - pas comme les autres - est le plus passionnant qu'on ait créé depuis l'invention de l'alphabet moderne. Il s'adresse autant aux adultes qu'aux jeunes.

## MÉCANISME

Chaque joueur écrit un mot qu'il garde secret. Ses adversaires doivent s'efforcer de le deviner - lettre par lettre -.

Tous les mots du dictionnaire sont valables : noms, adjectifs, verbes à l'infinitif, adverbes. Seuls les noms propres, les mots avec apostrophe, les mots composés avec trait d'union et les mots de plus de 12 lettres sont proscrits.

## MATÉRIEL

4 supports de mots. Chaque support possède 12 couvercles mobiles qui, basculés, présentent les points attribués aux lettres d'un mot.

4 carnets de feuilles détachables divisées en 12 cases chacune.

36 cartes - Evénements -. Chaque carte donne des instructions auxquelles les joueurs doivent se conformer.

## PRÉPARATION

Le paquet de cartes - Evénements -, après avoir été battu, est placé, face cachée, sur la table au milieu des joueurs.

Chaque joueur reçoit un support et un carnet d'inscription.

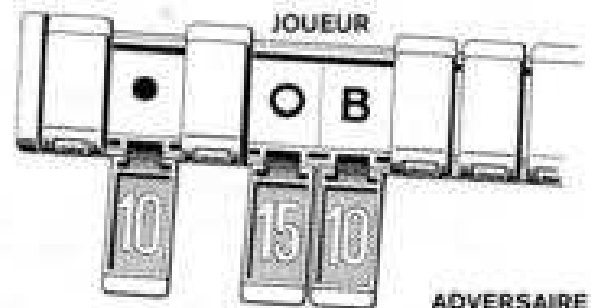
Il pense mentalement à un mot et l'écrit, sans le faire voir aux autres, sur une feuille de son carnet.

Si son mot a moins de 12 lettres, il peut essayer de tromper ses adversaires sur la longueur de ce mot en y ajoutant des - blancs -. Ces - blancs - sont concrétisés par des - ● -. Ils doivent être obligatoirement placés **au commencement ou à la fin** du mot. En aucun cas, ils ne peuvent être incorporés dans le mot pour remplacer des lettres.

Le mot choisi est donc écrit sur la feuille en commençant sur la première case, soit par la lettre initiale du mot, soit par un - blanc -. (Ecrire le mot en majuscules et veiller à ne commettre aucune interversion dans l'ordre des lettres).

La feuille est logée dans son support. Placez-la de façon à permettre aux adversaires une lecture facile des lettres découvertes et des points sur les couvercles quand ils sont rabattus.

Avant de commencer à jouer, on peut consulter un dictionnaire pour choisir quelques mots. Mais, pendant le jeu, on ne doit s'y référer que pour vérifier l'orthographe des mots devinés.



## LE JEU

Celui qui commence tire une carte « Événements » (celle du dessus), en lit à haute voix les instructions auxquelles il se conforme, puis la remet, face visible, à côté du talon.

Il cherche ensuite à deviner, une à une, les lettres qui composent les mots de ses adversaires. Il n'est pas obligé de préciser la place qu'elles occupent sur le plateau ; il demande simplement à l'un des joueurs :

– Avez-vous telle lettre ?

ou

– Avez-vous un « blanc » ?

**Il ne peut demander qu'une seule lettre ou un seul « blanc » par question.**

Si l'adversaire interrogé possède effectivement la lettre énoncée (ou un « blanc » si c'est un « blanc » qu'on lui a demandé), il rabat le couvercle correspondant. Exemple : le mot secret du joueur questionné est « TRÉSORIER ». Vous lui dites :

– Avez-vous un « R » ?

Votre adversaire découvre l'un des 3 « R » de son choix mais, bien entendu, celui qui vous donne le moins d'indications sur son mot complet.

Si vous avez obtenu un premier succès, continuez vos investigations : Vous pouvez questionner le même adversaire ou passer à un autre et revenir ensuite au premier. Mais, pour continuer, il faut que vous ayez chaque fois deviné juste.

En cas d'échec, c'est au suivant (celui qui se trouve à votre gauche) de jouer dans les mêmes conditions.

## PAS DE PENSE-BÊTE !

Les joueurs ne sont pas autorisés à inscrire les lettres déjà appelées, soit par eux-mêmes, soit par les autres : Ils ne doivent faire appel qu'à leur mémoire ; c'est d'ailleurs un excellent exercice !

## LA MARQUE

L'un des joueurs tient la marque. Il y ajoute ou en déduit les points gagnés ou les pénalités encourues par chacun. On a ainsi une idée exacte et permanente du score de chacun.

## PÉNALITÉS

- Demander un « blanc » à un adversaire qui n'en possède pas vous fait encourir une pénalité de ..... 50 points
- Faire une faute d'orthographe ou mal ordonner les lettres d'un mot fait perdre ..... 100 points
- Ne pas découvrir une lettre ou un « blanc » correctement devinés fait perdre ..... 100 points

## POINTS

- Deviner une lettre ou un « blanc » fait marquer les points indiqués sur le couvercle correspondant ..... 5, 10 ou 15 points
- Deviner la dernière lettre cachée d'un mot et pouvoir énoncer ainsi le mot sans erreur vaut une bonification de ..... 50 points

Les cartes « Événements » ont quelquefois une influence sur la marque :

- Vous tirez, par exemple, une carte qui oblige un adversaire désigné à découvrir l'une quelconque de ses lettres : Dans ce cas, marquez les points indiqués sur le couvercle correspondant ..... 5, 10 ou 15 points
- Par contre, si la carte « Événements » que vous tirez vous dit de découvrir l'une de vos propres lettres, personne ne marque de points.

## A DEUX TOURS DE LA FIN

Il arrive un moment où l'un des joueurs reste avec une ou plusieurs lettres non découvertes : Ses adversaires disposent alors de deux tours supplémentaires (dans l'ordre normal de rotation) pour essayer de les deviner.

A son tour de jouer, chacun continue de tirer une carte « Evénements » dans les mêmes conditions que précédemment (le joueur aux lettres cachées également).

Si, après ces deux tours, le mot n'est pas deviné complètement

celui qui l'a élaboré marque les points correspondant aux lettres et aux « blancs » encore cachés, plus une bonification de

50 points

S'il reste avec 5 lettres et « blancs » ou plus non devinés, cette

bonification est portée à .....

100 points

## UN COUP BRILLANT

Tout joueur a le droit, à son tour de jouer, d'interrompre le cours du jeu s'il croit avoir deviné complètement le mot d'un adversaire qui possède au moins 5 lettres ou « blancs » encore cachés. Pour bénéficier de cette règle, il doit identifier une à une, dans l'ordre exact, les lettres (ou les « blancs ») qui composent le mot.

– **S'il réussit**, il marque les points indiqués sur les couvercles

correspondants (5, 10 ou 15), plus une bonification de ....

100 points

– **S'il échoue**, il perd .....

50 points

Précisons que si l'on possède moins de 5 lettres non découvertes, on ne doit pas répondre à l'adversaire qui affirme : « Vous avez tel mot » : Ce serait, même s'il s'est trompé, donner à lui et aux autres, de précieuses indications dont vous pâtiriez. La règle de « l'interruption » n'est applicable qu'au joueur qui possède 5 lettres ou plus encore cachés.

## LE GAGNANT

L'une des particularités du PROBE est qu'aucun joueur n'est jamais exclu du jeu. En effet, si son mot a été deviné, il continue de jouer à son tour en tirant la carte « Evénements » et en interrogeant l'adversaire de son choix. Il peut ainsi marquer des points jusqu'à la fin de la partie.

Le jeu se termine quand tous les « blancs » et lettres ont été découverts.

**Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.**

## PRÉCISIONS

Les bons joueurs aux connaissances égales peuvent éliminer les cartes « Evénements » afin de réduire le facteur chance et mettre l'accent sur les aptitudes et la technique de chacun.

La signification et le but des cartes « Evénements » appellent quelques précisions :

**Prenez votre tour normal** : cela signifie que vous devez deviner jusqu'à ce qu'un adversaire réponde Non ! à votre question. Alors votre tour se termine.

**Bénéficiez d'un tour supplémentaire** : Après qu'un adversaire ait dit Non ! à votre question, tirez une autre carte « Evénements » et continuez à deviner jusqu'à ce que vous échouiez dans vos investigations.

**L'adversaire de droite (ou de gauche) doit découvrir une lettre** : Le joueur désigné choisit une lettre (ou un « blanc ») et la découvre sans que vous soyez obligé de le questionner. N'aurait-il qu'une seule lettre cachée qu'il serait obligé de la dévoiler.

**Si vous avez un « blanc » découvrez-le** : Si effectivement vous en avez un, découvrez-le avant de jouer.

**Quintuplez (quadruplez ou triplez) la valeur de la première lettre que vous avez devinée** : Si, lors de votre tour, vous avez deviné plusieurs lettres de suite, ce ne sont que les points de la première qui sont à multiplier.

## VARIANTES

### A 2 JOUEURS

A deux, chaque joueur prend deux supports de lettres.

Il place un support à sa droite et l'autre à sa gauche. Dans chacun il loge un mot. En posant sa question, il ne doit pas spécifier sur quel support se trouve la lettre (ou le « blanc ») visée. Quant à celui qui répond, il découvre la lettre devinée sur le support de son choix dans le mot qui l'intéresse.

Lorsqu'une carte « Evénements » stipule :

**L'adversaire de droite (ou de gauche) doit découvrir une lettre** : Le joueur découvre une lettre cachée, suivant le cas, à sa droite ou à sa gauche.

Si l'un des joueurs fait usage de la règle de « l'interruption », il doit préciser le mot auquel il se réfère.

### A 5 OU 6 JOUEURS

Ajouter un ou plusieurs supports prélevés dans un autre jeu.

La règle ne change pas.

### JEU PROGRESSIF

12 joueurs peuvent y participer, mais il est nécessaire que certains d'entre eux prêtent leur propre jeu, de façon à constituer trois tables de 4 joueurs.

Après chaque partie, les 2 joueurs ayant totalisé le plus de points à chaque table se déplacent à une autre table en respectant le sens de rotation.

Chaque joueur ajoute aux points qu'il a faits à une table, ceux qu'il marque à une autre table.

Le joueur qui, à la fin de la partie, obtient le score le plus élevé est vainqueur.

