

# TOURNEZ MANÈGE



---

NATHAN

---

**4 à 6 joueurs**

---

## **CONTENU DE LA BOÎTE**

---

- 1 manège à assembler (4 double-cloisons, 1 socle, 1 chapiteau).
- 80 cartes questions.
- 240 jetons de couleur : bleu, vert, rouge, jaune, noir, blanc (40 jetons de chaque couleur).
- 6 sabots.
- 24 cartes-photos.
- 2 cache-cases.

Lors de la première utilisation du jeu, détacher les éléments prédécoupés.

---

## **PRINCIPE DU JEU**

---

**La partie se déroule en 2 phases.**

### **1. La formation des équipes**

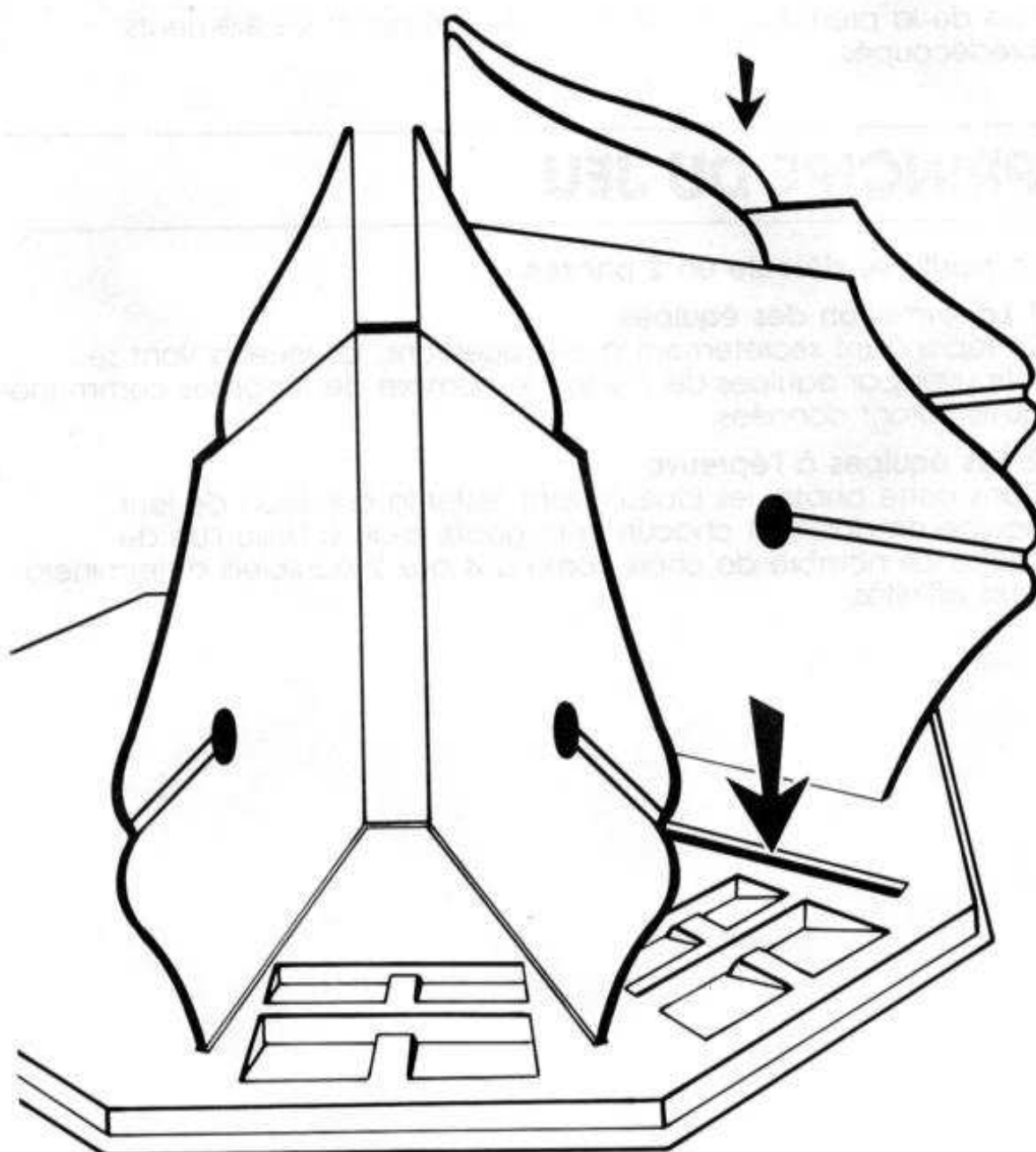
En répondant secrètement à des questions, les joueurs vont se retrouver par équipes de 2 selon le nombre de réponses communes qu'ils auront données.

### **2. Les équipes à l'épreuve**

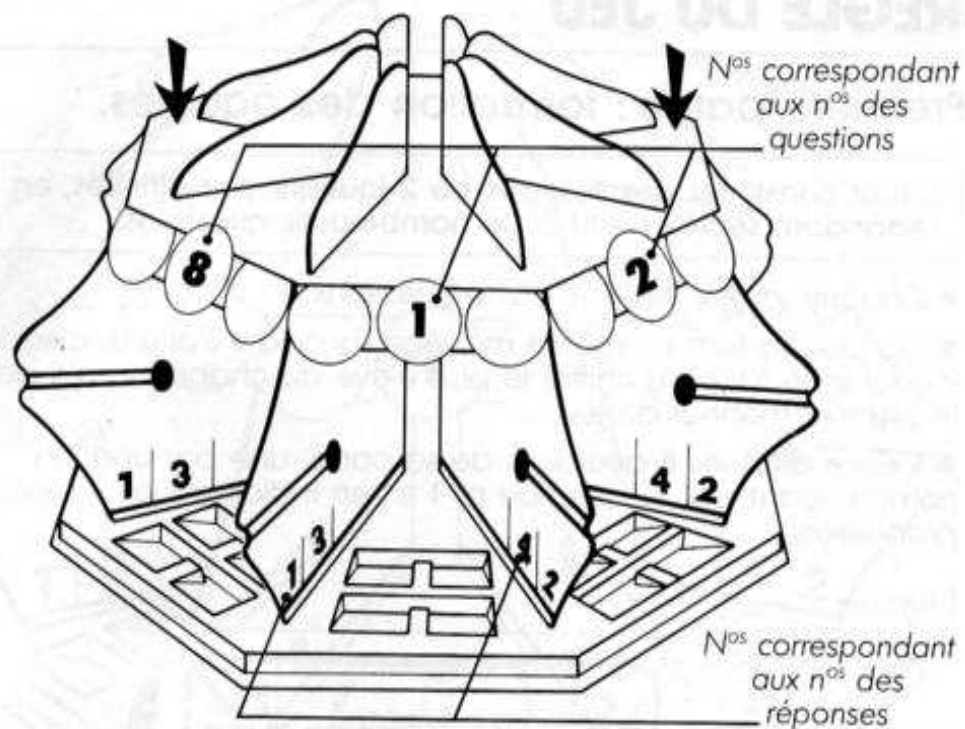
Dans cette phase, les joueurs vont tester la cohésion de leur équipe en donnant chacun leurs goûts, mais à l'insu l'un de l'autre. Le nombre de choix communs aux 2 équipiers déterminera leurs affinités.

## PRÉPARATION DU JEU

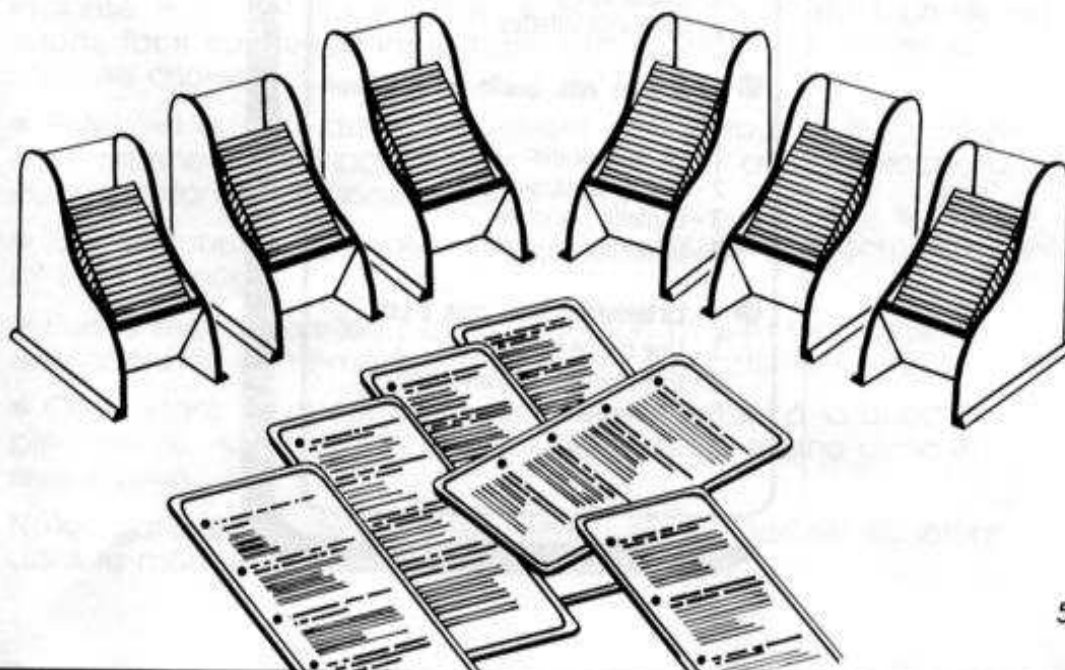
- Écarter les cartes-photos qui ne sont pas utilisées dans la première partie du jeu.
  - Assembler les cloisons du manège, en les insérant dans les rainures du socle (croquis).
- Attention :** les cloisons de couleur identique doivent être côte à côte.



- Fixer le chapiteau par le haut des cloisons.



- Grouper les jetons par couleur (tous les rouges, tous les verts, etc.) par paquets de 40, et les placer dans chaque sabot, **faces cachées**.
- Mélanger les sabots. Chaque joueur en prend un, **sans montrer ses jetons aux autres joueurs**. En effet, aucun joueur ne doit connaître la couleur des jetons adverses afin de répondre incognito aux questions.
- Mélanger les cartes-questions et les poser sur la table.



# RÈGLE DU JEU

## Première partie : formation des équipes.

Il faut constituer des équipes de 2 joueurs, par affinités, en répondant secrètement à de nombreuses questions.

- Chaque joueur tire une carte-questions.
- Les joueurs font tourner le manège; quand il s'arrête, c'est le joueur situé face au chiffre le plus élevé du chapiteau qui devient le premier meneur de jeu.
- Il pose alors les 8 questions de sa carte, une par une, en commençant par la question n° 1 et en indiquant les 4 réponses proposées.

Exemple :

Question n° 1.

Réponse : 1, 2, 3  
ou 4.

● 1 - Où préférez-vous passer 15 jours de vacances?

- 1 - Au Sahara
- 2 - Au pôle Nord
- 3 - Dans la jungle
- 4 - Chez vous

● 2 - Si on vous offre un petit cadeau, vous préférez :

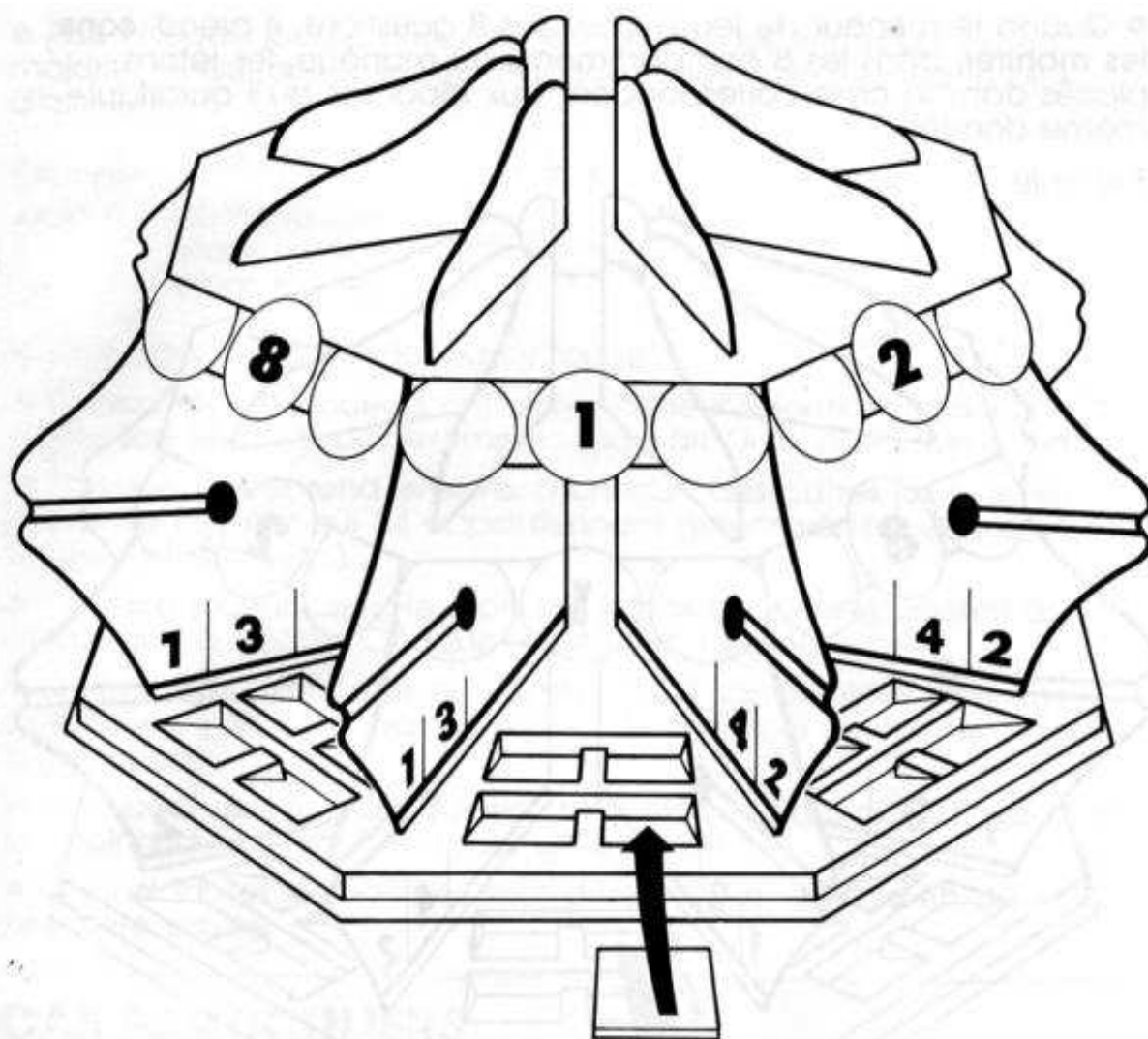
- 1 - Des fleurs
- 2 - Des bonbons
- 3 - Des gadgets
- 4 - Un pot de rillettes

● 3 - À votre avis, quelle est la femme idéale?

- 1 - La mère poule
- 2 - L'amante passionnée
- 3 - L'intello branchée
- 4 - La femme copine

● 4 - La télévision pour vous, c'est :

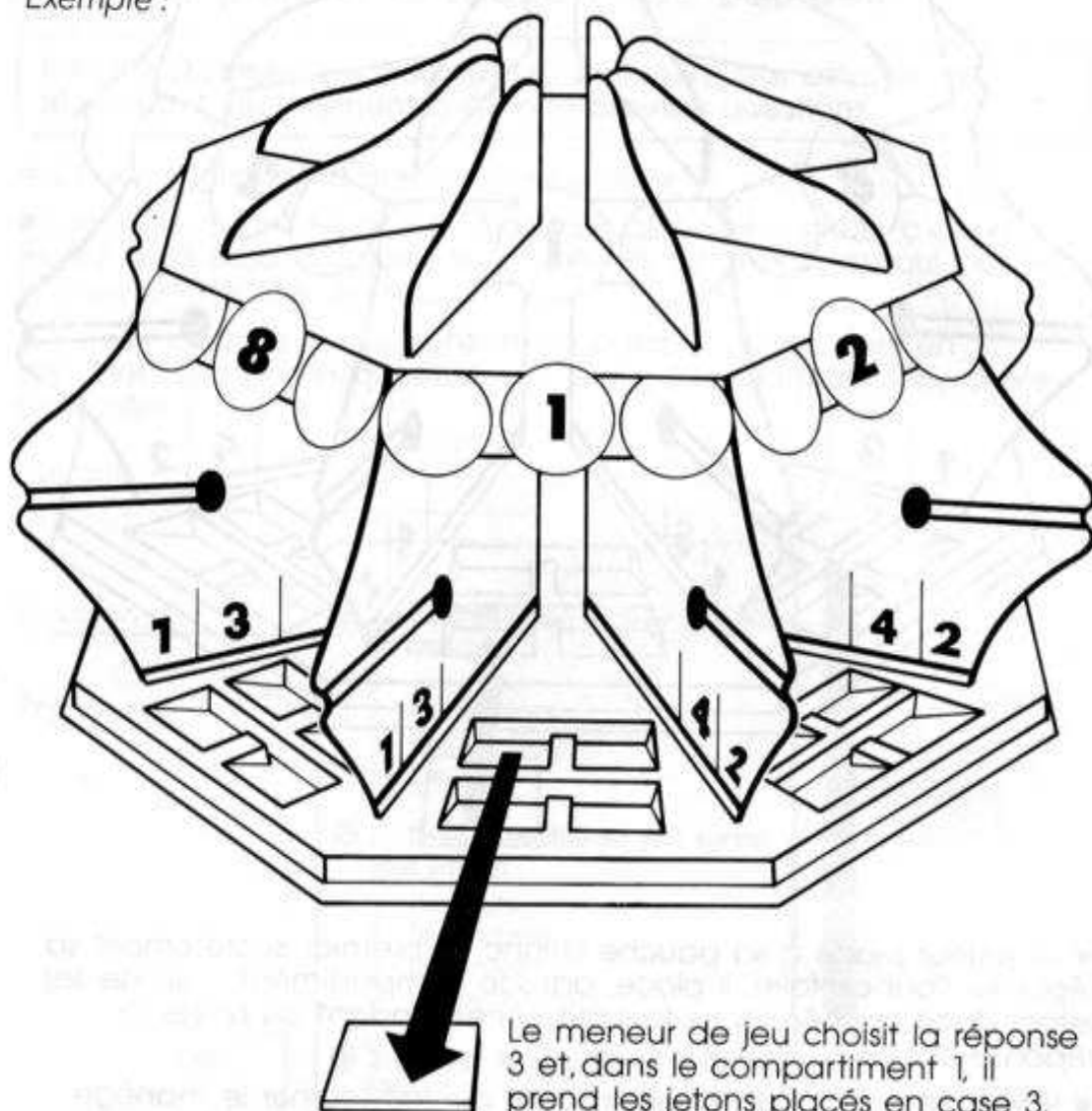
- 1 - Une chose sans intérêt
- 2 - Une merveilleuse invention
- 3 - Un dérivatif
- 4 - Une drogue



- Le joueur placé à sa gauche donne, le premier, secrètement sa réponse. Pour ce faire, il place, dans le compartiment n° 1, un de ses jetons, **face cachée**, dans la case correspondant au n° de la réponse choisie.
  - Puis c'est au tour du joueur suivant qui fait tourner le manège pour amener le compartiment n° 1 face à lui afin de placer, lui aussi, le jeton correspondant à sa réponse.
  - Tous les joueurs répondent ainsi à la suite, dans le compartiment n° 1 du manège.
  - Puis le meneur de jeu pose la question n° 2 et les joueurs répondent de la même façon dans le compartiment n° 2.
  - Cependant, le joueur qui a répondu le dernier à la question précédente, répond ici le premier. Le manège tourne donc en sens inverse.
- Nota :** dans le cas de réponses identiques, superposer les jetons dans la même case.

- Quand le meneur de jeu a posé ses 8 questions, il prend, **sans les montrer**, dans les 8 compartiments du manège, les jetons placés dans la case correspondant aux réponses qu'il aurait lui-même données.

Exemple :



Le meneur de jeu choisit la réponse 3 et, dans le compartiment 1, il prend les jetons placés en case 3.

- Quand le meneur de jeu a pris tous les jetons qui correspondent à son propre choix, il les regroupe secrètement par couleur et les conserve en tas séparés (voir cas particuliers § 1).
- **Les jetons qui restent dans les cases du manège sont écartés.**
- Puis le joueur situé à gauche du premier meneur de jeu devient meneur de jeu à son tour.
- Il pose ses 8 questions auxquelles les joueurs répondent comme précédemment indiqué. Il choisit ensuite ses propres réponses dans le manège et le jeu se poursuit ainsi **jusqu'à ce que tous les joueurs aient été meneurs de jeu.**

- Puis chaque joueur annonce la couleur des jetons qu'il a en majorité et qui correspondent au joueur avec lequel il a le plus d'affinités.

Exemple :

Jean a 8 jetons rouges  
4 jetons verts,  
6 jetons jaunes.

- Il dit alors "Je choisis le joueur rouge".
- Quand tous les joueurs ont annoncé leur sélection, chacun révèle son identité, par exemple : Jean dit "Je suis le joueur vert".
- Chaque joueur rend ensuite, à chacun des autres joueurs, les jetons de couleur qui lui appartiennent (jetons verts à Jean, jetons rouges à Pierre, etc.).
- Chaque joueur compte alors ses jetons qui correspondent aux points qu'il a acquis. Chaque jeton vaut 1 point.
- Le joueur qui a le plus de points choisit son équipier (voir cas particuliers § 3). Il dit, par exemple, "Je choisis le joueur vert, c'est-à-dire Jean".
- Puis, parmi les joueurs qui restent, c'est celui qui possède le plus de points qui choisit à son tour un équipier.
- Quand toutes les équipes sont déterminées, **c'est la fin de la première partie.**

---

## CAS PARTICULIERS

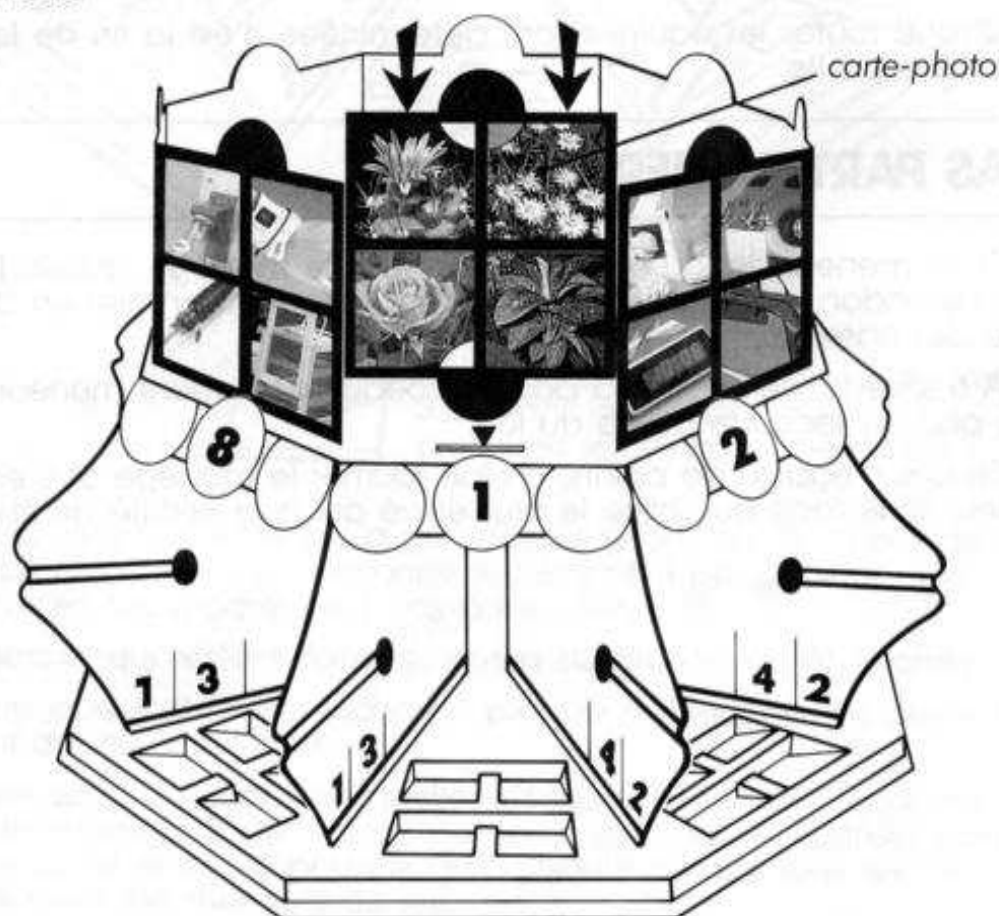
---

- 1) Si un meneur de jeu n'a ramassé, dans le manège, aucun jeton correspondant à son choix, il doit obligatoirement en tirer un dans une des cases d'un compartiment au choix.
- 2) À 5 joueurs, celui qui n'a pas de coéquipier devient meneur de jeu pour la seconde partie du jeu.
- 3) En cas d'égalité de points, on fait tourner le manège et c'est le joueur situé face au chiffre le plus élevé qui a la priorité du choix.

## Deuxième partie : les équipes à l'épreuve.

Ici, les joueurs d'une même équipe doivent choisir secrètement des photos d'objets en essayant d'imaginer le choix du coéquipier pour faire le même. Ensuite, ils vont essayer de deviner les choix qu'ils ont en commun pour gagner un maximum de points.

- Chaque équipe joue à tour de rôle.
- L'équipe qui a obtenu le plus de points à la première partie du jeu joue la première, puis ce sont ensuite les autres équipes, par ordre décroissant.
- Les 2 coéquipiers se placent face à face autour du manège et mettent leurs jetons en commun, qu'ils gardent par devers eux.
- Chaque coéquipier prend, parmi les jetons rejetés au cours de la première partie, un petit nombre de jetons dans les 4 couleurs : bleu, vert, rouge, jaune. Il les place dans un des sabots, face cachée.
- 8 cartes-photos sont disposées au hasard dans les encoches du chapiteau.

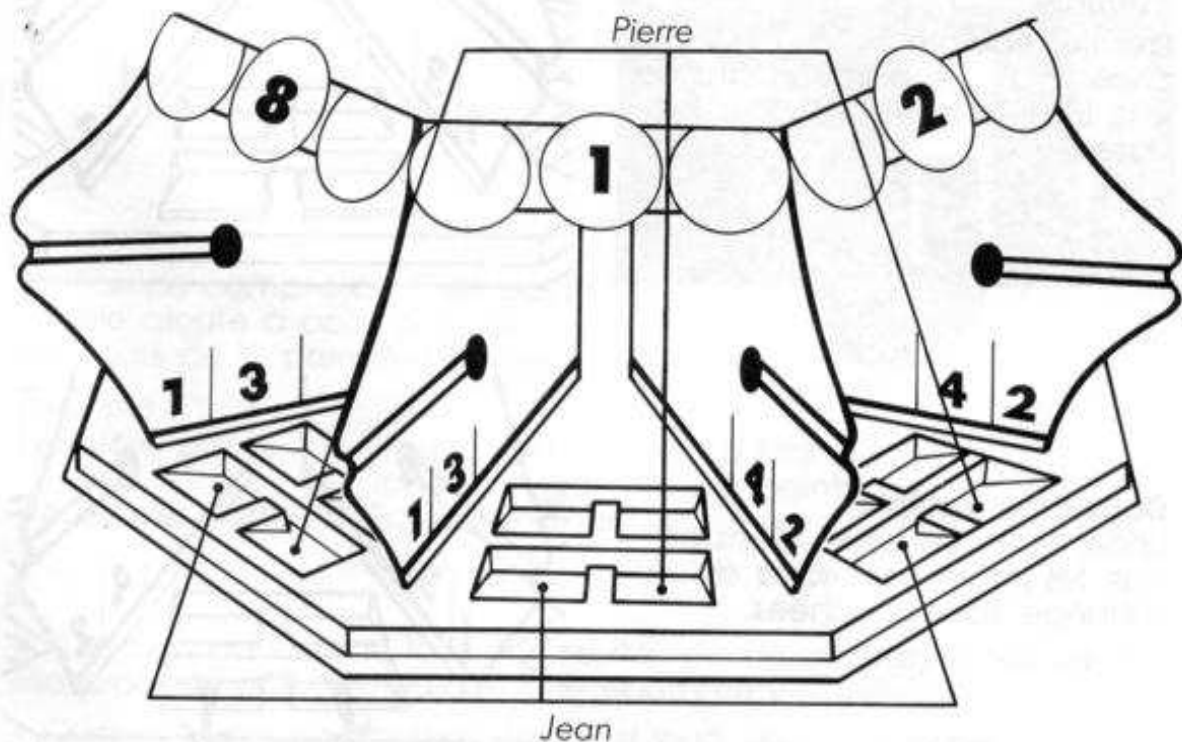
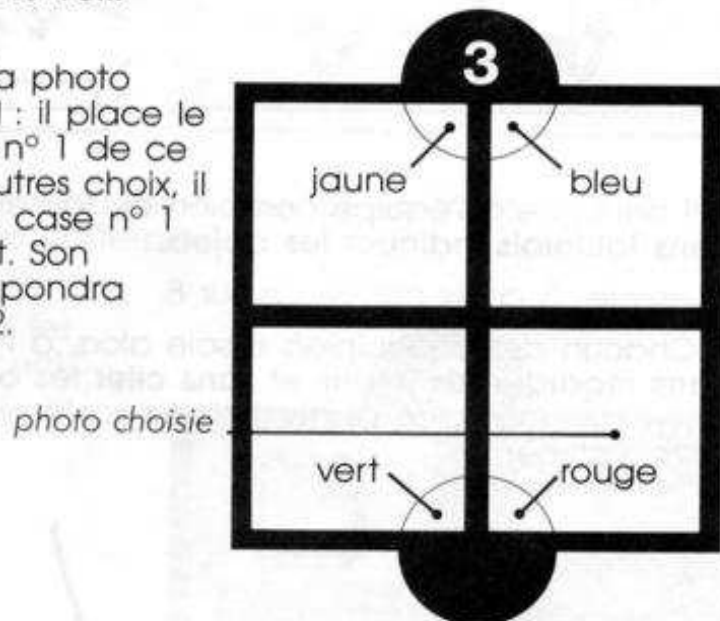


- Les coéquipiers observent ces cartes et choisissent, sur chacune d'elles, l'objet qu'ils préfèrent. Pour répondre à ces choix, ils décident de la case qu'ils vont occuper dans le compartiment et qui sera toujours la même pour tous les choix (Jean : case 1, Pierre : case 2, par exemple).

- Puis chacun des coéquipiers place, dans la case sélectionnée, le jeton de couleur correspondant à la photo choisie, **et ceci sans que l'autre coéquipier ne le voit.**

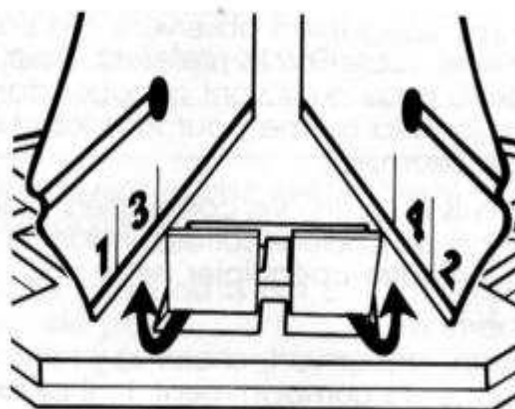
*Exemple :*

Jean, joueur vert, choisit la photo rouge du compartiment 1 : il place le jeton rouge dans la case n° 1 de ce compartiment. Pour les autres choix, il répondra toujours dans la case n° 1 de chaque compartiment. Son coéquipier, quant à lui, répondra toujours dans la case n° 2.



- Les coéquipiers placent ainsi chacun un jeton dans chaque compartiment du manège.

- Puis un joueur d'une équipe adverse (ou, dans le jeu à 5, le meneur de jeu), compare alors secrètement les choix faits dans chaque compartiment, et remet les jetons en place.



- Il annonce à l'équipe combien de fois elle a fait le même choix, **sans toutefois indiquer les objets.**

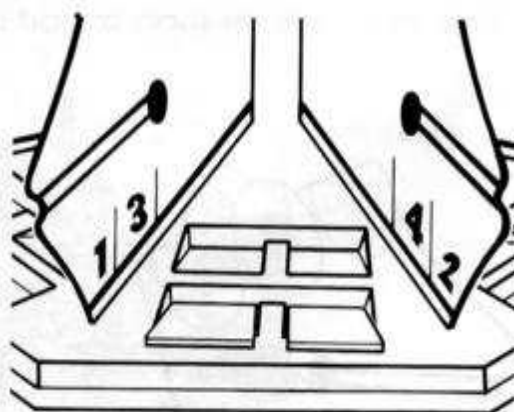
*Exemple :* 3 choix communs sur 8.

- Chacun des coéquipiers essaie alors, à tour de rôle, de deviner, **sans regarder les jetons et sans citer les objets**, quels sont ces choix communs, en partant de la carte-photo du premier compartiment.

*Exemple :*

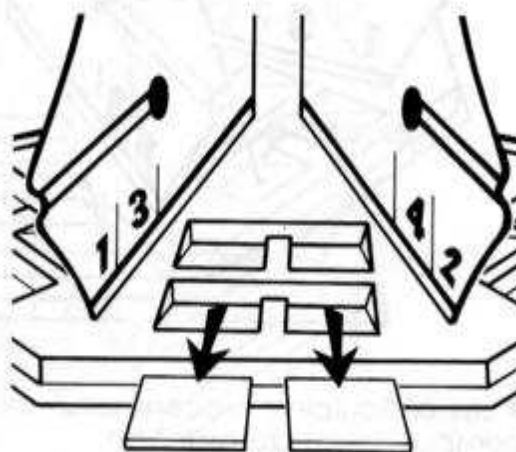
**Premier équipier :**

choix n° 1 : "Je garde". Dans ce cas, les jetons restent dans les cases.

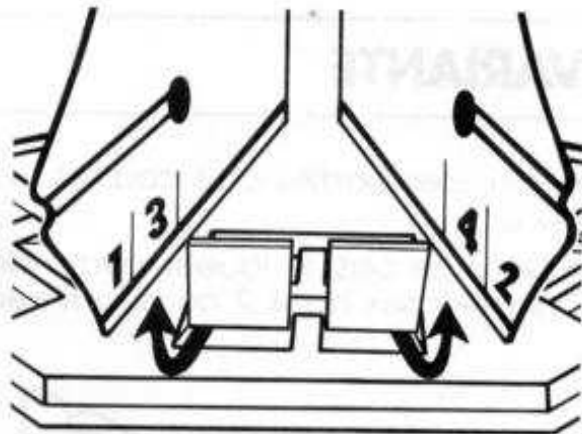


**Deuxième équipier :**

choix n° 2 : "Je jette". Dans ce cas, les jetons sont sortis du manège, faces cachées.



- Quand les coéquipiers ont fait la sélection dans les 8 compartiments, un joueur, ou le meneur de jeu, retourne les jetons restant dans le manège.



- Chaque choix commun rapporte à l'équipe les points mentionnés en haut de la carte-photo.

*Exemple :*

Les joueurs ont choisi tous les deux l'ordinateur, ils gagnent donc 3 points.



- L'équipe compte alors les points qu'elle ajoute à ceux gagnés au cours de la première partie.

*Exemple :*

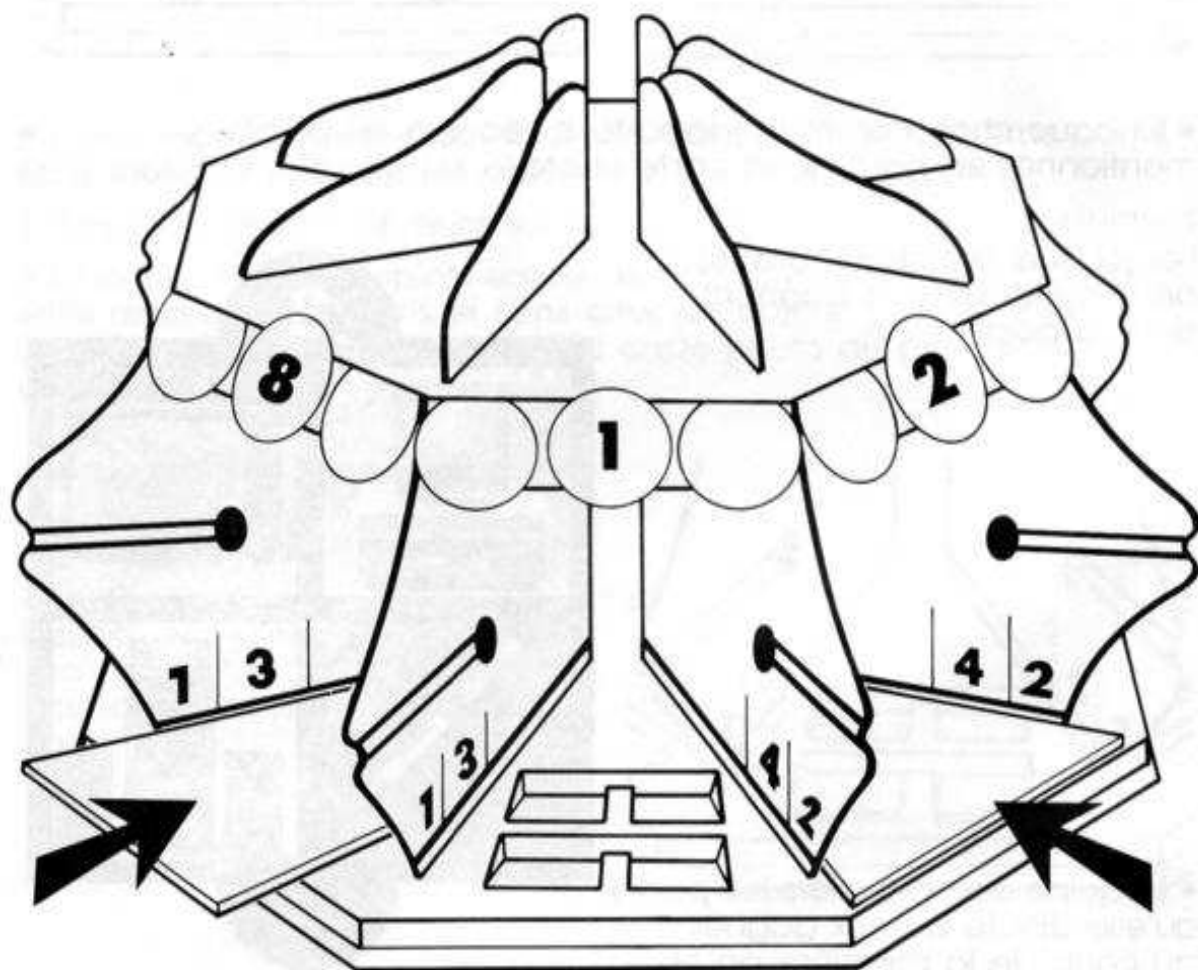
<b>Première partie</b>	- Joueur vert	:	8 points
	- Joueur rouge	:	6 points
<b>Deuxième partie</b>	- Équipe vert/rouge	:	<u>7 points</u>

Soit : 21 points

- Puis c'est au tour de la seconde équipe de confronter ses choix. Elle procède comme indiqué précédemment.
- Quand toutes les équipes ont ainsi joué, elles comparent respectivement le total de leurs points.
- **L'équipe qui totalise le plus de points est déclarée vainqueur.**

## VARIANTE

- Pour des parties plus courtes, ne poser que 6 questions au lieu de 8.
- Dans ce cas, le joueur, avant de poser ses questions, place les cache-cases dans 2 compartiments du manège, au choix.



Photos : Photothèque 3 Suisses - Agence Pix.