

Indix Junior

But du jeu :

Il s'agit de deviner le sujet (un personnage, un lieu ou une chose) avec un minimum d'indices : moins tu en auras, plus ton score sera élevé et plus tu avanceras sur le plateau-parcours. Le gagnant sera le joueur qui atteindra le premier la ligne d'arrivée (« finish »).

Préparation :

1. Avant de jouer pour la première fois à « Indix Junior », commence par battre les 150 cartes.
2. Chaque joueur prend un pion de la couleur de son choix et le place sur la case DÉPART du plateau.
3. Pose les jetons rouges et orange à côté du plateau.
4. Pose les cartes à côté du plateau de jeu, point d'interrogation visible.

Les 150 cartes du jeu se répartissent en trois catégories : PERSONNAGES, CHOSES et LIEUX. Nous allons te les expliquer.

PERSONNAGES

Il s'agit de personnes – hommes ou femmes – vivantes ou mortes. Elles peuvent exister réellement (exemple : Britney Spears) ou être purement imaginaires (exemple : Astérix). On trouvera également dans cette catégorie des animaux dotés d'une personnalité, comme Babouche ou Hamtaro. Et nous te ferons aussi deviner des métiers comme « l'institutrice » ou « le maçon ». Tu le vois, tous ces sujets répondent à la question : « Qui suis-je ? ».

CHOSES

Un peu de tout : des objets, des vêtements, des animaux, des boissons. À toi de deviner... Tous ces sujets répondent à la question : « Que suis-je ? ».

LIEUX

Tu trouveras dans cette catégorie des noms de pays et de villes. Tu y trouveras aussi des noms de choses ou d'endroits où tu peux te trouver. Par exemple, « Hawaï », « la forêt », « le TGV ». Tous ces sujets répondent à la question : « Où suis-je ? ».

RÈGLE DU JEU

Le lecteur : C'est le plus jeune qui commence en tirant une carte de la pioche. Pour cette partie, il sera le « lecteur » et annoncera aux autres la catégorie choisie par le sort et inscrite en haut de la carte : « Personnage », « Lieu » ou « Chose ». Interdiction aux autres joueurs de regarder la carte ! Attention, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les indices : Chaque carte comporte 20 indices numérotés de 1 à 20 compris. Le joueur assis à gauche du lecteur choisit un numéro compris entre 1 et 20 et place un jeton rouge sur le numéro correspondant du plateau. Le lecteur lit à haute voix l'indice qui correspond au numéro.

Tu crois avoir deviné ? Dès qu'un joueur a reçu un indice, il dispose de 10 secondes pour deviner le sujet proposé. Le joueur n'a droit qu'à une seule réponse. Les joueurs doivent toujours attendre d'avoir un indice pour proposer une solution. Le joueur qui a la main ne peut proposer qu'une seule solution.

Le joueur a deviné le sujet : Si un joueur a deviné le sujet proposé, le joueur et le lecteur se partagent les points obtenus (voir « Score ») et déplacent leurs pions. Cette partie est terminée. On reprend les jetons qui se trouvent sur le plateau et on les pose sur la table. Le joueur assis à gauche du lecteur tire une nouvelle carte de la pioche et devient le nouveau lecteur (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le joueur n'a pas deviné le sujet : Si le joueur n'a pas deviné le sujet, le jeu continue, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant choisit lui aussi un numéro compris entre 1 et 20 et place un jeton rouge sur le numéro correspondant du plateau. Le lecteur lit le nouveau indice à haute voix : le joueur qui a la main, a dix secondes pour deviner le sujet. Le jeu se poursuit de la même façon jusqu'à ce que l'un des joueurs devine le sujet. Les mauvaises réponses ne sont pas pénalisées.

Les joueurs peuvent à tout moment demander au lecteur de relire tous les indices déjà donnés et dont les numéros sont recouverts d'un jeton rouge sur le plateau.

Le score : Chaque carte « Indix Junior » carte vaut 20 points qui seront partagés entre le lecteur et le joueur qui a deviné le sujet. Le lecteur reçoit un point par indice lu à haute voix : le nombre d'indices correspond au nombre de jetons rouges qui se trouvent sur le plateau. Le joueur qui a deviné le sujet reçoit le reste des points (soit 20 moins le nombre de jetons rouges du plateau). Exemple : le sujet a été deviné au bout de 11 indices. Le lecteur reçoit 11 points, le joueur qui a deviné en obtient donc 9. Le lecteur et le joueur avancent alors leurs pions respectifs sur le plateau : ils avancent leur pion d'un nombre de cases égal au nombre des points qu'il ont obtenus. Si le sujet n'a

toujours pas été deviné à la fin des 20 indices, c'est le lecteur qui obtient le total de 20 points.

Indices spéciaux : Le jeu comporte, en dehors des indices normaux, un certain nombre d'indices spéciaux :

Prends un jeton orange : Lorsque le joueur qui a la main reçoit cet indice, il peut de toute façon proposer une réponse sans être obligé de rendre le jeton orange pour autant. Ce qu'il va en faire ? Lis le paragraphe « Manche jeton orange ».

Désolé, tu n'auras pas d'indice cette fois-ci : Pas d'indice pour le joueur qui a la main ! Mais il peut tout de même essayer de deviner le sujet de la carte.

La main passe au joueur suivant ! : Le joueur qui tire cette indication n'a pas le droit de deviner et de faire une proposition. La main passe **immédiatement** au joueur suivant.

Avance / recule de ... cases : Ce joueur ne reçoit pas d'indice, il avance ou recule du nombre de cases indiqué et peut essayer de deviner le sujet. Si, ce faisant, un joueur arrive sur une case « bonus », il aura le droit de jouer une manche « bonus » lorsque le sujet aura été deviné (voir « manche bonus »). Si le joueur se trouve sur la case départ, il ne pourra pas revenir en arrière : il restera donc sur cette case.

Fais reculer un joueur de ... cases : Le joueur peut faire reculer le pion de l'autre joueur du nombre de cases indiqué. On ne lui donnera pas d'indice, mais il pourra tout de même essayer de deviner le sujet.

Rendez-vous à la prochaine case bonus : Le joueur place son pion sur la case bonus la plus proche. On ne lui donne pas d'indice, mais il peut tout de même essayer de deviner le sujet. Si le joueur a déjà dépassé la dernière case bonus du plateau, il restera là où il est. Pour jouer la manche bonus, il faudra attendre que le sujet ait été deviné (voir « Manche bonus »).

Manche bonus : Pour qu'un joueur puisse tenter la manche bonus – après le score ou parce qu'il a reçu l'indice « bonus » -, il faut qu'il termine le jeu sur une case bonus. La manche bonus opposera seulement le lecteur et le joueur en question. Les autres joueurs n'y participeront pas. Si un joueur arrive sur une case bonus pendant une partie, on finit d'abord la partie commencée. **C'est le lecteur de la partie en cours qui jouera le rôle de lecteur pendant la manche bonus.**

Le lecteur tire une carte de la pioche et annonce la catégorie (Personnage, Chose ou Lieu). Le joueur qui a le droit de jouer cette manche bonus, donne 5 numéros qui seront marqués par des jetons rouges sur le plateau. Le lecteur lit les indications dans l'ordre donné par le joueur – qui n'a d'ailleurs droit qu'à une seule réponse et qui pourra répondre quand il le voudra. Attention ! Plus il aura d'indices, moins il aura de points ! Le score de la manche bonus se calcule de la façon suivante :

1 indice :	avance de 10 cases
2 indices :	avance de 8 cases
3 indices :	avance de 6 cases
4 indices :	avance de 4 cases
5 indices :	avance de 2 cases

Si le joueur tombe sur la phrase « La main passe au joueur suivant ! », la manche bonus est **immédiatement** terminée. Pendant cette manche bonus, les indices spéciaux comme « Avance / Recule de ... cases » comptent normalement. La manche bonus ne rapporte jamais de points au lecteur.

À la fin de la manche bonus, la partie reprend à l'endroit où elle s'était arrêtée ; le joueur assis à gauche du lecteur devient le nouveau lecteur.

Manche jeton orange : Si un joueur a un jeton orange, il a le droit de prendre la main sans attendre son tour. Il a le droit d'utiliser son jeton **après** qu'un joueur ait donné une mauvaise réponse et **avant** que le joueur suivant n'ait demandé un numéro. Le joueur rend alors son jeton orange – que l'on pose à côté du plateau - et propose immédiatement une solution sans **qu'on lui donne d'indice supplémentaire**. S'il a donné la bonne réponse, on compte les points. S'il s'est trompé, la main passe au joueur qui aurait eu la main si personne n'avait joué de jeton orange.

On peut utiliser plusieurs jetons orange de suite. Il y a 5 jetons orange en tout. Ils ont tous été distribués et un joueur reçoit cet indice ? Tant pis pour lui ! On ne lui donnera pas de jeton orange. Mais il peut, bien sûr, comme après n'importe quel indice, proposer une solution.

Le gagnant du jeu : Le gagnant sera le joueur qui atteindra – ou qui passera – en premier la ligne d'arrivée.



©2005 University Games Corporation/Scott A. Mednick, San Francisco, CA 94110. Indix Junior is a registered trademark of University Games/Scott A. Mednick. All rights reserved.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), The Netherlands.

E-mail: info@ug.nl www.universitygames.net