

Puzzles des Arts à ranger

Règle du jeu

I. Contenu :

A. 3 plateaux de jeu et 1 dé:

Assembler les plateaux à l'aide des attaches parisiennes (languettes vers le haut), en faisant attention de ne pas endommager les trous, pour ne former qu'un seul plateau. (Voir variante)

B. 6 puzzles à reconstituer :

Le jeu dispose de 6 puzzles. Une œuvre connue se cache sur chaque puzzle et apparaît lorsque celui-ci est entièrement reconstitué.

C. Cartes et pions :

Il y a 220 questions sur les 6 domaines de l'Art (Arts du langage - Arts du quotidien - Arts visuels - Arts du son - Arts de l'espace - Arts de la scène), de trois couleurs différentes (bleu, rouge, jaune) et 6 pions représentant ces 6 domaines.

II. Préparation du jeu :

Ce jeu se joue de 2 à 3 équipes de 1 à 6 joueurs chacune.

Constituer les équipes, jusqu'à 6 joueurs par équipes.

Désigner un capitaine d'équipe: ce joueur donnera la réponse après s'être mis d'accord avec ses partenaires.

Choisir un pion de couleur pour représenter l'équipe. (Voir variante)

Les autres membres de l'équipe lisent tour à tour les questions à poser aux autres équipes.

Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, chaque joueur lit les questions, à tour de rôle, au joueur adverse.

Distribuer à chaque équipe une enveloppe contenant un puzzle à reconstituer.

III. But du jeu :

Il s'agit de reconstituer le puzzle en entier, de donner le titre ou l'auteur de l'œuvre représentée.

IV. Règles du jeu :

A. Commencer la partie:

L'équipe faisant le plus grand nombre au dé commence la partie. C'est à dire qu'elle lit une question à l'équipe se trouvant directement sur sa gauche ou à défaut, en face d'elle. (Voir variante)

B. Avancer sur les cases:

il existe 5 couleurs de cases : les cases à questions (bleu, rouge, jaune), les cases de déplacement (blanc) et les cases à choix (noir).

Le départ de chaque équipe se trouve en haut du plateau (Plateau Départ).

Le parcours est libre mais on ne peut pas revenir sur ses pas.

L'avancement se fait d'une case par point figurant sur le dé lancé à chaque tour. L'équipe continue de lancer le dé et d'avancer tant qu'elle répond correctement aux questions posées.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les points figurant sur le dé pour accéder à une case à question. Mais les points ne se cumulent pas d'un lancé à l'autre.

Deux pions peuvent se trouver sur la même case.

La partie se termine lorsqu'une équipe a atteint le bas du plateau (Plateau arrivée).

- Seules les cases de couleur (bleu, jaune, rouge, noir) donne droit à répondre à une question (et donc d'avoir une chance de remporter une pièce de puzzle).
- Les cases noires permettent de choisir la couleur de la carte question.
- Les cases blanches ne donnent pas droit à répondre à une question, elles ne servent qu'à se déplacer pour accéder aux cases de couleur.

C. Répondre aux questions:

Lorsqu'on a bien répondu à une question posée par l'équipe qui se trouve à sa droite, on relance le dé et avance son pion. On pioche une pièce de puzzle à chaque bonne réponse donnée. Si la réponse est fausse, on ne rejoue pas, l'équipe suivante joue à son tour.

En cas de mauvaise réponse, on n'avance pas le pion, on ne pioche pas de pièce de puzzle. Il faudra impérativement répondre correctement à une question au prochain tour pour pouvoir lancé le dé à nouveau. L'équipe située à gauche joue à son tour.

D. Reconstituer le puzzle:

Chaque pièce de puzzle obtenue est disposée de façon à reconstituer le puzzle, sachant qu'il s'agit d'une œuvre d'art connue.

Une fois le puzzle totalement reconstitué, il faut énoncer à voix haute le nom de l'œuvre et/ou le nom de l'auteur.

E. Fin de la partie:

La partie prend fin lorsqu'une équipe a atteint le plateau du bas (Plateau Arrivée), qu'elle ait ou non terminé de reconstituer le puzzle.

Les puzzles sont alors assemblés selon les possibilités de chaque équipe. L'équipe gagnante sera celle qui pourra énoncer le titre ou le nom de l'auteur de l'œuvre.

Si plusieurs équipes en sont capables, l'équipe gagnante est celle dont le puzzle est le plus achevé.

F. Astuces:

Si l'on privilégie la stratégie de reconstituer le puzzle en entier, il faut alors compter les cases restantes jusqu'à la fin du plateau et choisir le chemin le plus approprié pour s'y rendre. Ainsi, si le puzzle est presque terminé, il faut choisir le chemin le plus court. S'il manque beaucoup de pièces, il faudra choisir le chemin le plus long avec le risque qu'une autre équipe fasse cesser la partie avant la reconstitution complète du puzzle.

V. Variantes :

A. Plusieurs pions pour une même équipe (équipe de 6 joueurs):

Lorsque les équipes comptent 6 joueurs, il y a la possibilité de faire évoluer 2 pions à la fois sur le plateau. Chaque pion répond à "ses" questions et avance d'une case à la fois en cas de bonne réponse. A défaut, le pion reste là où il est.

Les équipes jouent deux fois, chacune leur tour.

B. Partie rapide :

- **Plusieurs pions pour une même équipe:**

On peut se servir de deux pions par équipe pour faire une partie plus rapide. Chaque équipe joue deux fois (une fois pour chaque pion). Les pions avancent indépendamment l'un de l'autre et quelle que soit la validité de la réponse.

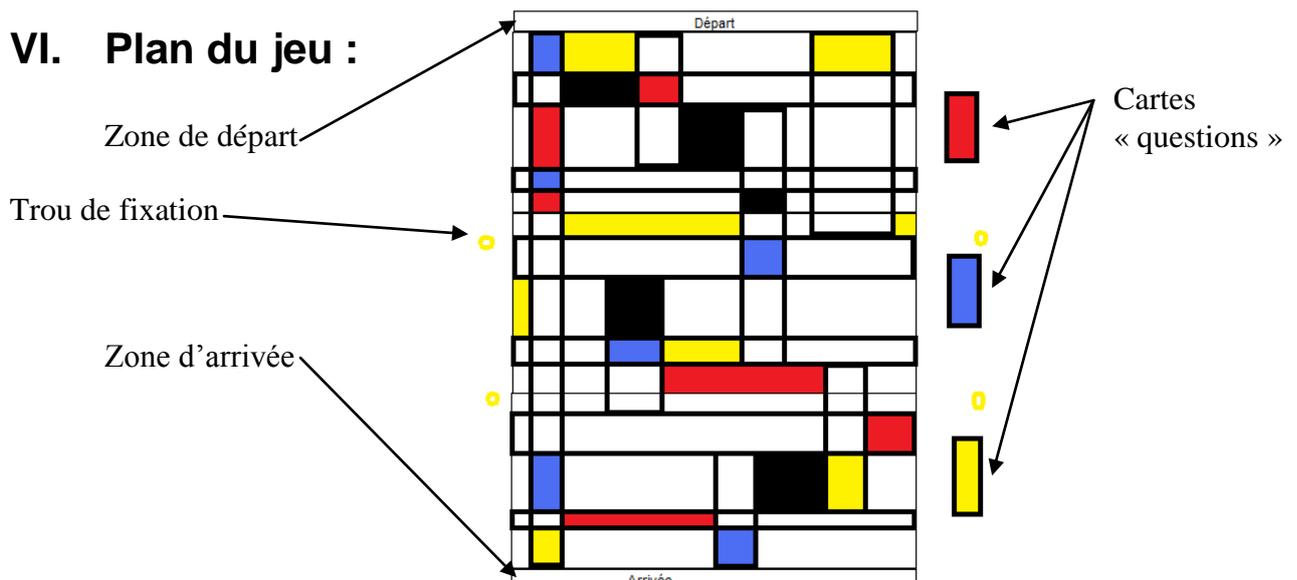
- **Plateau de jeu raccourci (jeu plus difficile):**

On peut associer uniquement deux parties de plateau (Plateau Arrivée et Plateau Départ). On raccourcit alors le nombre de cases à parcourir. Attention, la totalité des pièces de puzzle est du coup moins facile à obtenir en fin de jeu.

C. Un meneur de jeu (jeu à 5 joueurs):

Si les joueurs sont au nombre de 5, on peut envisager un meneur de jeu. Les cartes questions sont alors regroupées dans une seule boîte et le meneur pose 1 question à la fois par joueur.

VI. Plan du jeu :

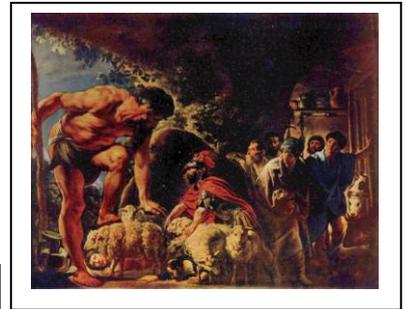


VII. Puzzles:

A. « Joyeuseté » de P. Gauguin.



B. « Ulysse et Polyphème » de J. Jordaens.



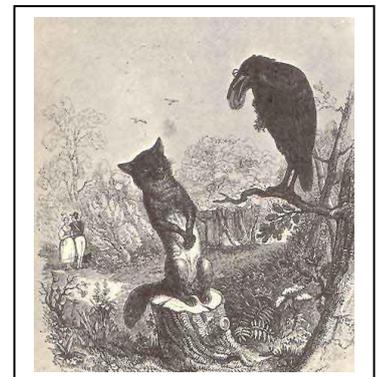
C. « La Pie » de C. Monet.



D. « Métropolitain » de H. Guimard.



E. « Illustration d'une fable de Jean de La Fontaine » de JJ Grandville.



**F. « Photo extraite de Pierre et le loup »,
Conte musical de S. Prokofiev.**

