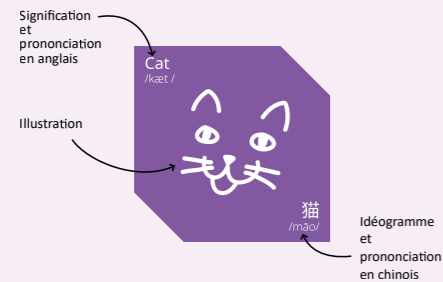


Fin du jeu

Le jeu se termine quand une des équipes atteint 12 points.
L'équipe ayant le plus de points de victoire remporte la victoire.
En cas d'égalité, l'équipe ayant complété le plus de phrases de 5 mots (ayant le plus de jetons "7 PV") remporte la partie.

Description des cartes



Variantes

Le jeu peut être joué avec un animateur qui connaît la langue. Dans ce cas, il joue le rôle de médiateur ou maître du jeu.

Plus d'informations



Article
Echoscience



Post
FabManager



Fiche
médiation

Shiqin Fan
Nathan Erhart
Sandy Miharintsoa
Pamela Teddy
Jonathan Torres



Nous remercions
l'équipe de La Casemate
pour l'organisation de la
Scientific Game Jam 2026

LA CASEMATE Une composante de

TERRITOIRE DE SCIENCES en partenariat avec

UGA Université Grenoble Alpes

FRANCE 2030 financé par IDEX Université Grenoble Alpes

KEEP GUES SING

D'après la thèse de Shiqin Fan
Nathan Erhart, Sandy Miharintsoa, Pamela Teddy, Jonathan Torres



4 joueurs



Niveau A2+



30 minutes

Keep guessing est un jeu de mémoire et d'association d'idées en équipe dans lequel vous devinerez les mots des autres joueurs pour former des phrases et gagner des points.

Matériel

4 modules plateau

50 tuiles mots

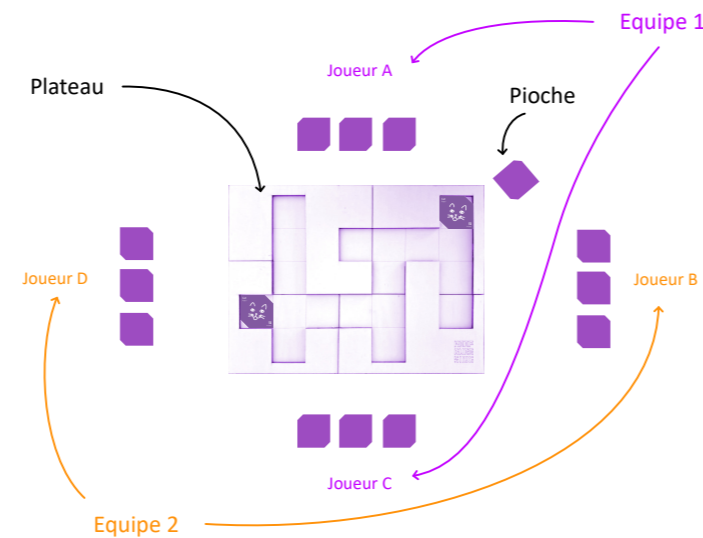
13 jetons points de victoire

3 jetons 4PV - 2 jetons 7PV

1 pion « Keep guessing »

Mise en place

1. Les joueurs forment deux équipes de deux. Les membres de la même équipe ne peuvent pas être à côté.
2. Assembler le plateau
3. Mélanger les tuiles et former une pioche à côté du plateau
4. Chaque équipe place une tuile mot face visible au début d'une ligne du plateau.
5. Chaque joueur reçoit 3 tuiles, en prend connaissance et les place face cachée devant lui.
6. Le joueur qui a été le plus récemment dans un autre pays reçoit le pion « Keep guessing » et commence.



Déroulé du jeu

1. Indice

A son tour, le joueur actif essaie de faire deviner un de ses mots, au choix à son équipier. Pour cela, il lui donne un indice dans la langue du jeu (en chinois). L'indice consiste en un mot unique (ça peut être un mot composé ou même un nom propre).

2. Deviner le mot

Son équipier a une tentative pour deviner le mot en chinois.

S'il échoue, la personne à gauche du joueur actif a une tentative pour essayer de deviner le mot.

Dans le cas où les deux équipes échouent, la tuile reste face cachée et le tour se termine (on passe au joueur suivant - voir étape 5 "Fin de tour").

3. Augmenter la taille d'une phrase

Si le mot est deviné, la tuile est révélée et le joueur qui l'a devinée la remporte.

Il la place sur le plateau face cachée sur une case libre à la suite d'une phrase commencée.

A ce moment, il doit dire l'intégralité de la phrase en y ajoutant son mot. La phrase doit être grammaticalement correcte, mais cette contrainte ne pénalise pas.

S'il oublie ou se trompe sur un des mots déjà placés dans la phrase sur le plateau, ce mot mais aussi la nouvelle tuile sont retirés.

4. Finir une phrase

Quand un joueur finit une phrase, il remporte des points de victoire suivant le nombre de tuiles qui la constituent.

Les tuiles ainsi comptabilisées sont révélées.

Nombre de tuiles	Nombre de points
4 tuiles	4 PV
5 tuiles	7 PV

5. Fin de tour

Le joueur actif pioche pour compléter son nombre de tuiles à 3.

Le pion "joueur actif" passe au joueur à gauche.

Exemple de tour de jeu

Joueur A fait deviner le mot "Green" à Joueur C. Il donne l'indice "Color". Joueur C tente "Blue" et échoue. Joueur B tente "Green" et récupère la tuile. Il la place face cachée à la suite de sa phrase, en la récitant "The rabbit is green." C'est maintenant au tour de Joueur B.