

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



C.Q.F.D.

“Cartes Qu’il Faut Deviner”

Nombre des joueurs : Deux.

But du jeu :

Chacun des deux joueurs essaie de deviner les 7 cartes possédées par son adversaire. Seule compte la valeur des cartes : As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept. La couleur (Cœur, Pique, Trèfle, Carreau) n’a pas d’importance.

Composition du jeu

Un mini-jeu de 32 cartes – 2 supports pour 7 cartes – Un bloc de feuilles de marque.

Préparation :

Mélangez bien les cartes. L’un des deux joueurs les distribue une à une, face cachée, jusqu’à ce que chacun en ait sept. Disposez vos 7 cartes sur votre support, dans l’ordre : As, Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept. Prenez chacun une feuille de marque et un crayon.

Pour jouer :

Chaque joueur, à tour de rôle, interroge son adversaire, en essayant d’imaginer les 7 cartes secrètes qu’il possède. L’adversaire doit répondre en indiquant quelle quantité de cartes citées par le premier joueur il possède réellement.

Comment interroger son adversaire :

Chaque question porte sur 7 cartes réparties sur 3 cases au minimum.

Exemple : “Tu as 1 As, 1 Roi, 1 Dame et 4 Valets” (Total : 7 cartes).

La question posée est écrite sur sa feuille de marque par celui qui interroge. Il inscrira dans la dernière colonne à droite la réponse de son adversaire, et sur la ligne “déductions”, en haut de la feuille, les déductions qu’il en tire.

Comment répondre à son adversaire :

Si l’adversaire ne possède aucune des cartes demandées, il répond zéro.

S’il en possède, il en donne le total sans autre précision.

Si j’ai 1 Roi et 1 Dame, mais ni As ni Valet, je réponds deux.

Aussitôt après avoir répondu, je pose à mon tour une question à mon adversaire.

RAPPEL : À chaque tour de jeu, j’ai le droit d’interroger mon adversaire sur **3 cases au minimum**, 7 cases au maximum. Je dois toujours l’interroger sur **7 cartes**. Je note sa réponse dans la case “réponse” sur la même ligne que mes questions. J’inscris mes déductions sur la ligne “déductions” en haut de ma feuille de marque.

Chaque joueur interroge successivement son adversaire. Par déductions successives, les deux joueurs découvrent petit à petit le jeu secret de leur adversaire.

Pour gagner :

Trouvez le premier, en moins de douze questions, le jeu secret de votre adversaire.

Exemple : Je devine en 9 questions les 7 cartes secrètes de mon adversaire.

	AS	R	D	V	10	9	8	7	Déductions
									Réponses
1^{ère} question : Hypothèse de départ	1	1	1	4					2
2^{ème} question : Je supprime l’As pour savoir s’il en possède un		2	1	4					2
3^{ème} question : Je questionne pour 4 As afin de savoir le nombre de Dames et de Rois.	4	2	1						2
4^{ème} question : Je questionne pour 4 Dames, pour connaître le nombre de Dames et de Rois.	2	1	4						2
5^{ème} question : Les 5 cartes qui restent à deviner sont réparties sur les 10 - 9 - 8 - 7.					1	1	1	4	4
6^{ème} question : Je supprime les 7 pour savoir s’il en possède un ou plusieurs.				4	1	1	1		3
7^{ème} question : A-t-il une paire de 10 et un 9 ?				4	2	1			2
8^{ème} question : Il a probablement une paire de 9. Vérifions.				4	1	2			3
9^{ème} question : Je crois avoir deviné le jeu gagnant.	1	1		1	2	1	1		7

1^{ère} déduction :
Pas de déduction

2^{ème} déduction :
Même réponse
Il n’a donc pas d’As.

3^{ème} déduction :
La réponse reste 2 : il n’a ni As ni Valet.
Si je compare avec la question 1, je suis sûr qu’il a 1 Roi et 1 Dame, ou 2 Dames, ou 2 Rois.

4^{ème} déduction :
La réponse reste 2 : il a un Roi et une Dame.

5^{ème} déduction :
Pas de déduction.

6^{ème} déduction :
Sa réponse indique une carte de moins qu’à la question précédente :
il a un 7.

7^{ème} déduction :
Il a au moins un 10 et un 9.
Comme la réponse est tombée à 2, je sais qu’il a aussi le 8.

8^{ème} déduction :
Je connais toutes ses cartes !

9^{ème} déduction :
Hypothèse vérifiée
C.Q.F.D.

Mon adversaire me pose lui aussi une question après m’avoir donné sa réponse ; il remplit sa feuille de marque, sur laquelle il inscrit les déductions qu’il tire de mes réponses.