

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PROBE

## RÈGLE DU JEU

Ce Jeu de Lettres "pas comme les autres" est le plus passionnant qu'on ait créé depuis l'invention de l'alphabet moderne. Il s'adresse autant aux adultes qu'aux jeunes (à partir de 10 ans), et se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

## MÉCANISME

Chaque joueur choisit un mot qu'il garde secret. Ses adversaires doivent s'efforcer de deviner "lettre par lettre". Tous les mots du dictionnaire sont valables noms, adjectifs, verbes à l'infinitif, adverbes. Seuls les noms propres, les mots avec apostrophe, les mots composés avec trait d'union et les mots de plus de 12 lettres sont proscrits.

## MATÉRIEL

- 4 plateaux plats à 12 cases destinés à recevoir les cartes-lettres.
- 4 paquets de chacun 96 cartes-lettres, chaque paquet étant de couleur différente.
- 4 supports à deux compartiments pour loger les cartes-lettres.
- 1 sabot de distribution des cartes " événements ".
- 48 cartes " événements ".

## UTILISATION DES PLATEAUX

Chaque joueur reçoit un plateau, le déplie et le pose à plat devant lui, de telle façon que la **case n° 1 soit à sa droite**. Ceci pour que les chiffres soient lisibles par tous.

## LES CARTES-LETTRES

Chacun choisit une couleur et prend un support où il loge les 96 cartes de sa couleur. A remarquer que, chaque jeu complet, comporte des cartes qui ne présentent aucune lettre de l'alphabet. Ces cartes sont appelées "blancs".

## LES CARTES "ÉVÉNEMENTS"

Chaque carte donne des instructions auxquelles les joueurs doivent se conformer. Le paquet de 48 cartes est placé, faces cachées, dans l'un des compartiments du sabot.

## LA RÈGLE

### PRÉLUDE

Chaque joueur pense à un mot et le compose secrètement sur son plateau. Si son mot a moins de 12 lettres, il peut essayer de tromper ses adversaires sur la longueur de ce mot en y ajoutant des "blancs". Ces "blancs" doivent être obligatoirement placés **au commencement** ou **à la fin** du mot. En aucun cas, ils ne doivent être incorporés au mot pour remplacer des lettres.

Le mot choisi est donc composé sur le plateau en commençant sur la case n° 1, soit par la lettre initiale, soit par un "blanc". Il ne doit y avoir aucune interversion dans l'ordre des lettres.

Au dos des cartes est dessinée une flèche. La pointe doit en être dirigée vers le joueur adverse. Ainsi, lorsqu'on retourne une carte, la lettre qui apparaît devient visible pour tous.

Les cartes inutilisées sont relogées dans leur support. Elles ne serviront plus jusqu'à la partie suivante.

Avant de commencer, on peut consulter un dictionnaire pour choisir quelques mots. Mais, pendant le jeu, on ne doit s'y référer que pour vérifier l'orthographe des mots devinés.

## LE JEU

Celui qui commence tire une carte "événements" (celle du dessus), en lit à haute voix les instructions auxquelles il se conforme, puis la remet face visible, dans le compartiment libre du sabot.

Il cherche ensuite à deviner, une à une, les lettres qui composent les mots de ses adversaires. Il n'est pas obligé de préciser la place qu'elles occupent sur le plateau; il demande simplement à l'un des joueurs :

- Avez-vous telle lettre ? ou
- Avez-vous un "blanc" ?

**Il ne peut demander qu'une seule lettre ou un seul "blanc" par question.** Si l'adversaire interrogé possède effectivement la lettre énoncée (ou un "blanc" si c'est un "blanc" qu'on lui a demandé), il retourne la carte correspondante.

**Exemple** : le mot secret du joueur questionné est "TRÉSORIER". Vous lui dites :

- Avez-vous un "R" ?

Votre adversaire retourne l'un des 3 "R" de son choix mais, bien entendu, celui qui vous donne le moins d'indications sur son mot complet.

Si vous avez obtenu un premier succès, continuez vos investigations : vous pouvez questionner le même adversaire ou passer à un autre et revenir ensuite au premier. Mais, pour continuer, il faut que vous ayez chaque fois deviné juste. En cas d'échec, c'est au suivant (celui qui se trouve à votre gauche) de jouer dans les mêmes conditions.

## PAS DE PENSE-BÊTE !

Les joueurs ne sont pas autorisés à inscrire les lettres déjà appelées, soit par eux-mêmes, soit par les autres; ils ne doivent faire appel qu'à leur mémoire : c'est d'ailleurs un excellent exercice !

## LA MARQUE

L'un des joueurs tient la "marque". Il y ajoute ou en déduit les points gagnés ou les pénalités encourues par chacun. On a ainsi une idée exacte et permanente du score de chacun.

## PÉNALITÉS

- Demander un "blanc" à un adversaire qui n'en possède pas vous fait encourir une pénalité de 50 points
- Faire une faute d'orthographe ou mal ordonner les lettres d'un mot sur son plateau fait perdre 100 points
- Ne pas retourner une lettre ou un blanc correctement devinés fait perdre 100 points

## POINTS

- Deviner une lettre ou un blanc fait marquer les points indiqués sur la case correspondante 5, 10 ou 15 points
- Deviner la dernière lettre cachée d'un mot et pouvoir énoncer ainsi le mot sans erreur vaut une bonification de 50 points

Les cartes "événements" ont quelquefois une influence sur la marque

- Vous tirez, par exemple, une carte qui oblige un adversaire désigné à retourner l'une quelconque de ses cartes ; dans ce cas, marquez les points indiqués sur la case correspondante 5, 10 ou 15 points
- Par contre, si la carte "événements" que vous tirez vous dit de retourner l'une de vos propres cartes, **personne ne marque de points.**

## A DEUX TOURS DE LA FIN

Il arrive un moment où l'un des joueurs reste avec une ou plusieurs cartes non retournées ; ses adversaires disposent alors de deux tours supplémentaires (dans l'ordre normal de rotation) pour essayer de les deviner.

A son tour de jouer, chacun continue de tirer une carte "événements" dans les mêmes conditions que précédemment (le joueur aux cartes cachées également).

Si, après ces deux tours, le mot n'est pas deviné complètement, celui qui l'a élaboré marque les points correspondant aux cartes encore cachées, plus une bonification de 50 points

S'il reste avec 5 cartes ou plus non devinées, cette bonification est portée à 100 points.

## UN COUP BRILLANT

Tout joueur a le droit, à son tour de jouer, d'interrompre le cours du jeu s'il croit avoir deviné complètement le mot d'un adversaire qui possède encore **5 cartes cachées** au moins. Pour bénéficier de cette règle, il doit identifier une à une, dans l'ordre exact, les lettres (ou les "blancs") qui composent le mot.

- S'il réussit, il marque les points indiqués sur les cases correspondantes (5, 10 ou 15), plus une bonification de 100 points.
- S'il échoue, il perd 50 points.

Précisons que si l'on possède **moins de 5 cartes non retournées**, on ne doit pas répondre à l'adversaire qui affirme "Vous avez "tel" mot" ; ce serait, même s'il s'est trompé, donner à lui et aux autres, de précieuses indications dont vous pâtiriez. **La règle de "l'interruption" n'est applicable qu'au joueur qui possède 5 cartes ou plus non retournées.**

## LE GAGNANT

L'une des particularités du "PROBE" est qu'aucun joueur n'est jamais exclu du jeu ; en effet, si son mot a été deviné, il continue de jouer à son tour en tirant la carte "événements" et en interrogeant l'adversaire de son choix. Il peut ainsi marquer des points jusqu'à la fin de la partie.

Le jeu se termine quand tous les "blancs" et lettres ont été retournés. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

Pour une bonne lecture des chiffres du plateau, chaque fois qu'une lettre est devinée et retournée, faites-la glisser vers l'arrière : les points seront alors visibles.

A la fin de chaque tour, quand les points et pénalités ont été inscrits sur la feuille de marque, repoussez les cartes retournées vers l'avant comme on le voit ci-dessous pour la lettre R dans les dessins 1 et 2 ci-dessous :



Les bons joueurs aux connaissances égales peuvent éliminer les cartes "événements" afin de réduire le facteur chance et mettre l'accent sur les aptitudes et la technique de chacun.

La signification et le but des cartes " événements" appellent quelques précisions :

**"Prenez votre tour normal" :**

Cela signifie que vous devez deviner jusqu'à ce qu'un adversaire réponde "Non" à votre question. Alors votre tour se termine.

**"Vous avez droit à un tour supplémentaire" :**

Après qu'un adversaire ait dit "Non !" à votre question, tirez une autre carte "événements", et continuez à deviner jusqu'à ce que vous échouiez dans vos investigations.

**"L'adversaire de droite (ou de gauche) doit retourner une carte" :**

Le joueur désigné choisit l'une quelconque de ses cartes (lettre ou "blanc") et l'expose sans que vous soyez obligé de le questionner. N'aurait-il qu'une seule carte cachée qu'il serait obligé de la dévoiler.

**"Si vous avez un "blanc" exposez-le" :**

Si effectivement vous en avez un, retournez-le avant de jouer.

**"Quintuplez (quadruplez ou triplez) la valeur de la première carte que vous avez devinée" :**

Si, lors de votre tour, vous avez deviné plusieurs lettres de suite, ce ne sont que les points de la première qui sont à multiplier.

**"Ajoutez ... points à votre marque",**

**"Déduisez ... points de votre marque" :**

Le joueur qui tient la marque inscrit à votre score vos points ou vos pénalités.

## VARIANTES

### A 2 JOUEURS

A deux. chaque joueur prend deux plateaux et deux supports de lettres de couleurs différentes.

Il place un plateau à sa droite et l'autre à sa gauche. Sur chacun, il forme un mot. En posant sa question. il ne doit pas spécifier sur quel plateau se trouve la lettre (ou le "blanc") visée. Quant à celui qui répond, il retourne la carte devinée sur le plateau de son choix, dans le mot qui l'intéresse.

Lorsqu'une carte "événements" stipule : **"l'adversaire de droite (ou de gauche) doit retourner une carte"**, le joueur expose une carte cachée, suivant le cas, à sa droite ou à sa gauche. Si l'un des joueurs fait usage de la règle de "l'interruption". il doit préciser le mot auquel il se réfère.

### A 5 OU 6 JOUEURS

Ajouter un ou plusieurs plateaux et un ou deux paquets supplémentaires de cartes, prélevés dans un autre jeu.

La règle ne change pas.

### JEU PROGRESSIF

12 joueurs peuvent y participer, mais il est nécessaire que certains d'entre eux prêtent leur propre jeu, de façon à constituer trois tables de 4 joueurs.

Après chaque partie, les 2 joueurs ayant totalisé le plus de points à chaque table se déplacent à une autre table en respectant le sens de rotation.

Chaque joueur ajoute aux points qu'il a faits à une table, ceux qu'il marque à une autre table.

Le joueur qui, à la fin de la Partie, obtient le score le plus élevé est vainqueur.

**Licence PARKERS BROTHERS INC  
MIRO COMPANY © 1967**