

Who can you trust ?

Réfugié ou passeur ?



6 à 12

8+

10'



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Who can you trust ?

Incroyable, mais vrai ! Deux passeurs de réfugiés se sont cachés dans votre groupe de façon illégale. Es-tu capable de débusquer les activités criminelles à l'aide de tes collègues enquêteurs européens? Es-tu capable de mettre un terme à ces manigances en utilisant des questions ciblées et en réalisant des observations attentives? Et seras-tu capable de ne pas être reconnu ?

Dans ce jeu de déduction divertissant, tu devras être constamment sur vtes gardes, tant que tu ne sauras pas avec certitude à qui tu pourras faire confiance !





Matériel pour jouer (12 JOUEURS)

- 12 BOÎTES D'ALLUMETTES (ANNEXE 1)
- 10 PIÈCES DE MONNAIE «ARGENT» (ANNEXE 2)
- 2 PIÈCES DE MONNAIE «OR» (ANNEXE 2)
- DES CISEAUX



But du jeu



Il s'agit de démasquer les deux passeurs de réfugiés.

Avant de débiter

Chaque joueur reçoit une boîte d'allumettes, en fonction du nombre de joueurs (min. 6; max. 12). Avant de jouer, ces boîtes doivent être préparées par le meneur de jeu comme suit: Les deux pièces d'or doivent toujours être présentes dans le jeu. Ex.: 8 joueurs= 8 boîtes d'allumettes, 2 pièces d'or, 6 pièces d'argent. Toutes les pièces sont distribuées par hasard dans les boîtes d'allumettes. Les boîtes préparées (et fermées) sont mélangées et distribuées par hasard aux joueurs.



Déroulement du jeu



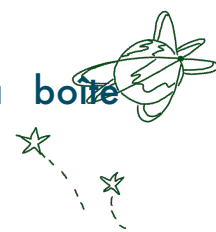
Le joueur le plus jeune commence.

1. Chaque joueur regarde secrètement dans sa boîte d'allumettes pour constater avec quel rôle il doit s'identifier :
 - pièce d'or = passeur
 - pièce d'argent = enquêteur

IMPORTANT : Faites absolument attention que personne ne regarde votre identité, fermez la boîte d'allumettes et mettez-la avec la couverture sur la table.

2. Le joueur actif pose une des 2 questions à un autre joueur :
 - a) Es-tu un passeur?
 - ou
 - b) Es-tu un enquêteur?
3. La personne interrogée a seulement le droit de répondre avec OUI ou NON, sachant que la personne interrogée peut dire la vérité ou pas.
4. Le joueur actif a maintenant la possibilité de croire cette réponse ou non.
 - s'il la croît, le premier tour est terminé. La personne interrogée devient le joueur actif, en posant une des 2 questions à un autre joueur.
 - s'il ne la croît pas, il peut ouvrir secrètement la boîte d'allumettes de la personne interrogée.
 - si, la personne interrogée a menti, elle a perdu.
 - si, la personne interrogée n'a pas menti, alors le joueur actif a perdu.

La personne qui a perdu doit alors ouvrir sa boîte d'allumettes et découvrir son identité.



5. La personne interrogée devient le joueur actif.

Regarder secrètement dans la boîte d'allumettes.

Autre variante

autre matériel de jeu :

2 pièces de vérité

1 sablier / Timer (p.ex.: GSM / téléphone portable) 10 minutes

changement de la construction de jeu :

Chaque joueur reçoit 2 pièces de vérité.

changement des règles de jeu :

Les règles (1-3) restent inchangées avec l'exception des règles (4-5) :

4. Le joueur actif a maintenant la possibilité d'accepter cette réponse ou pas. Pour chaque doute le joueur doit rendre une pièce de vérité et peut regarder dans la boîte d'allumettes de la personne interrogée.

IMPORTANT : Le joueur doit garder les connaissances pour lui-même.

5. Dès qu'un joueur croit savoir l'identité des deux passeurs de réfugiés, il a le droit d'accuser :

- s'il se trompe: les enquêteurs perdent, les passeurs gagnent automatiquement la partie et le jeu est terminé.
- s'il ne se trompe pas : les enquêteurs gagnent, les passeurs perdent automatiquement la partie et le jeu est terminé.

ATTENTION :

- Les passeurs n'ont JAMAIS le droit d'accuser.
- Les passeurs gagnent automatiquement si la limite du temps est dépassée.



Pandura's Box

Who can you trust?

Who can you trust?

Who can you trust?

Matchbox template

Who can you trust?

Who can you trust?

Who can you trust?

Who can you trust?

Who can you trust?

(ENG) Cut out, fold and glue along the contours as shown in the pictures on the 4th page.

(DE) Wie auf den Bildern auf der 4. Seite gezeigt entlang der Konturen ausschneiden, falten und zusammenkleben.

(FR) Découpez, pliez et collez le long des contours comme indiqué sur les images à la 4ième page.



Pandeura's Box

Who can you trust?

Who can you trust?

Who can you trust?

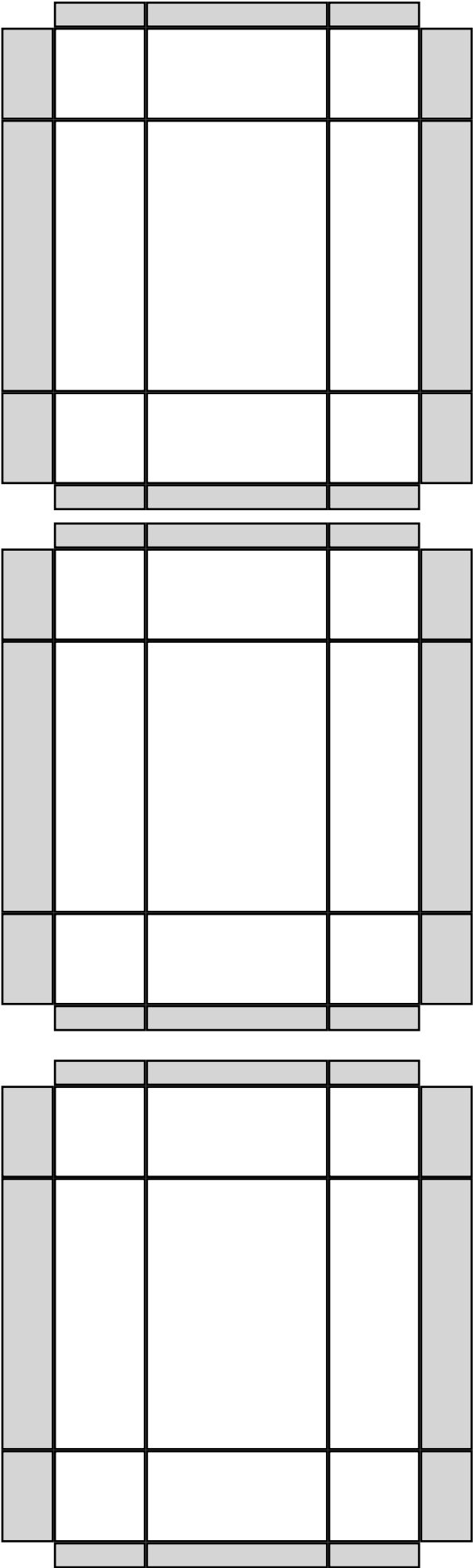
Who can you trust?

Who can you trust?

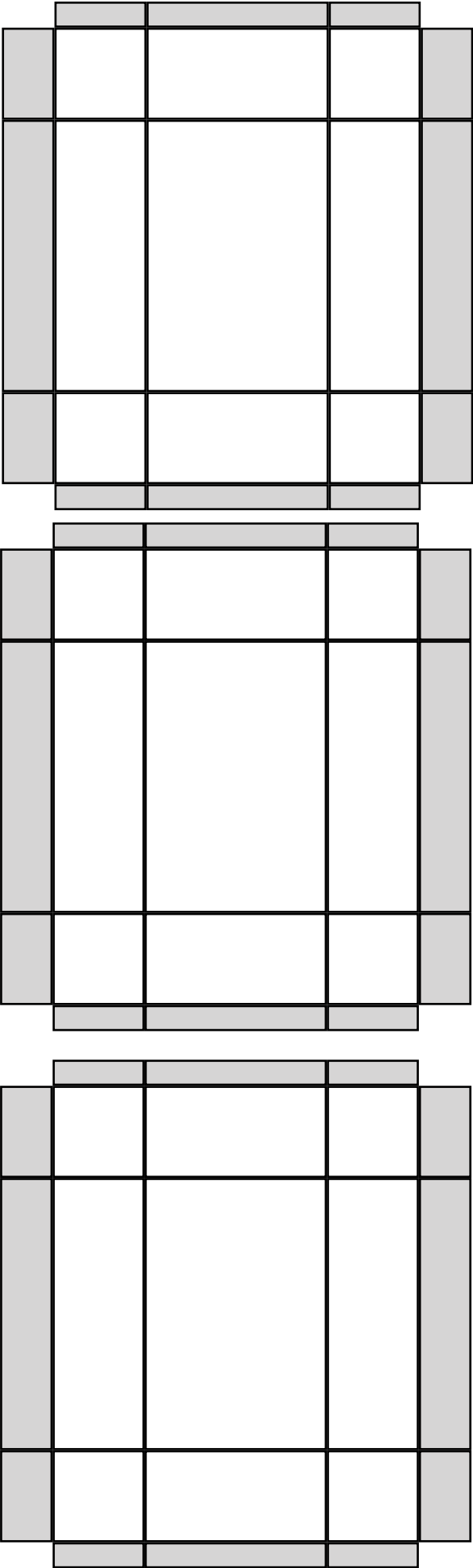
Matchbox template

Who can you trust?

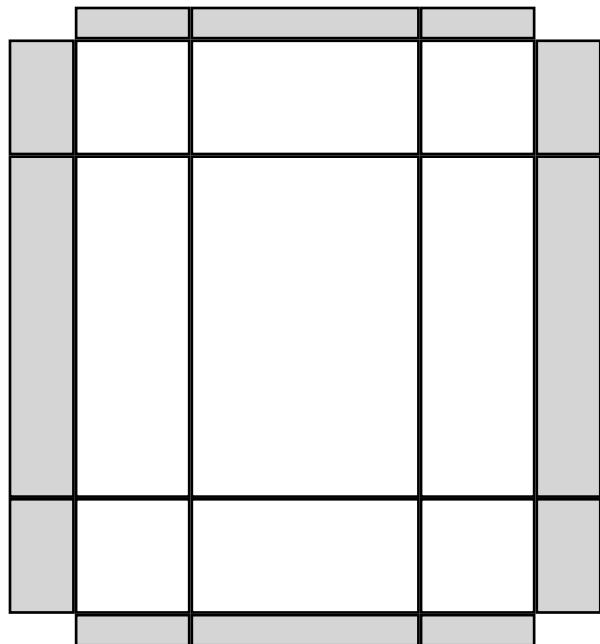
Pandoura's Box



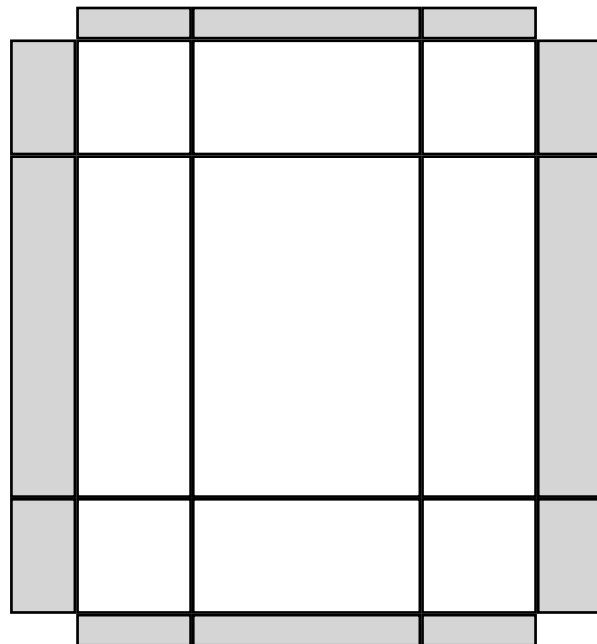
Who can you trust?



Pandoura's Box



Who can you trust?



Matchbox template

(ENG) Cut out, fold and glue along the contours as shown in the pictures.

(DE) Wie auf den Bildern gezeigt entlang der Konturen ausschneiden, falten und zusammenkleben.

(FR) Découpez, pliez et collez le long des contours comme indiqué sur les images.

