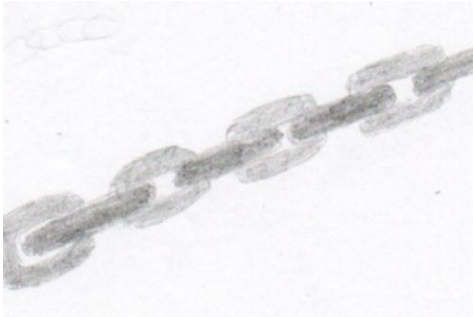


Asservi



Pour ce jeu, une bonne mémoire est très utile. Il s'agit de trouver derrière quel nom se cache quel joueur afin de le mettre de son côté.

Matériel

- petits morceaux de papier
- Stylos

Mise en œuvre

- Les participants sont assis dans un cercle de chaises.
- Chacun reçoit un petit morceau de papier et un stylo.
- Chacun pense maintenant à un nom (p. ex. de personnes célèbres ou de personnages de bande dessinée) et l'écrit sur le morceau de papier.
- Le meneur du jeu rassemble les feuilles de papier et les fait glisser.
- Il lit un morceau de papier à la fois, à voix haute et clairement. Les joueurs essaient de mémoriser les noms.
- Un joueur commence. Il essaie d'attribuer un des noms sur les feuilles de papier à un des joueurs. E.g. : "Michael, tu es Astérix"
- Si l'affirmation est correcte, le joueur qui a posé la question doit s'asseoir à côté du joueur qui a deviné. Il n'est plus un joueur individuel, mais l'"esclave" du joueur dit et l'aide à ne pas masquer les autres participants.
- Un joueur peut continuer à deviner jusqu'à ce qu'il attribue un nom de manière incorrecte. Ensuite, le joueur en question continue à deviner.
- Si un joueur qui a déjà plusieurs "esclaves" est démasqué, tout le groupe passe au joueur qui a deviné.

- Le joueur qui est la dernière "personne libre" restante à la fin et qui a tous les autres comme "esclaves" dans son groupe gagne.

Preuve de la source

- Image de couverture : MariES