

Probe

Marque de commerce de Parker Brothers pour son jeu de mots © 1984, 1974, 1976 Parker Brothers

PROBE est le jeu de mots le plus fascinant qui soit depuis l'invention de l'alphabet moderne. Il passionnera les joueurs de tous âges, de 10 ans et plus. Deux, trois ou quatre joueurs peuvent se mesurer dans une même partie.

BUT DU JEU

Chaque joueur choisit un mot secret ayant jusqu'à 12 lettres. Puis, lettre par lettre, les autres joueurs essaient de le deviner. Tous les mots sont acceptables — noms, adjectifs, adverbes ou tout autre mot utilisé dans le langage — à condition qu'ils ne s'écrivent pas avec un apostrophe ou des traits d'union et qu'il ne s'agisse pas de noms propres ni d'abréviations.

ÉQUIPEMENT

- 4 plateaux de mots
- blocs de papier rayé
- 36 cartes d'activité
- 1 plateau de cartes d'activité

PRÉPARATIFS

Chaque joueur commence la partie avec un plateau de mots et un bloc rayé. Chaque joueur a également besoin d'un crayon et d'une feuille de papier supplémentaire pour le décompte des points. Battre les cartes d'activité et les placer face en dessous d'un côté du plateau des cartes d'activité.

LE DÉBUT DE LA PARTIE

1. Chaque joueur ouvre les rabats de son plateau de mots et met le plateau en place de telle sorte que les numéros se trouvent face à lui.
2. Chaque joueur détache une feuille de papier du bloc rayé et la place dans la section plate de son plateau.

3. Chaque joueur pense à un mot qu'il utilisera pendant la partie. Il ne communique pas ce mot aux autres joueurs.

4. Si le mot choisi comporte moins de 12 lettres, le joueur peut essayer de tromper ses adversaires quant à la véritable longueur du mot en ajoutant des POINTS qui représentent des espaces blancs.

5. Un joueur peut utiliser jusqu'à 5 POINTS dans son mot.

6. Les POINTS peuvent être placés avant ou après le mot ou les deux, mais ils ne peuvent remplacer des lettres et ne peuvent être disposés entre les lettres.

7. En commençant dans la case de gauche, chaque joueur écrit convenablement le mot qu'il a choisi sur sa feuille en veillant à ce que ses adversaires ne puissent le voir. Il peut commencer son mot avec un point ou avec la première lettre de son mot.

8. Chaque joueur ferme les rabats de son plateau pour cacher les lettres et les points, en laissant les rabats ouverts aux endroits où rien n'a été écrit.

9. Chaque joueur retourne son plateau d'un angle de 180°, de sorte que les rabats lorsqu'ils sont ouverts soient dirigés face à ses adversaires.

10. Les joueurs peuvent consulter un dictionnaire avant le début de la partie, mais cela leur est interdit pendant le déroulement de la partie, sauf lorsqu'un mot a été deviné et que son orthographe prête à discussion.

11. Choisir un joueur qui fera le décompte des points pour tous les autres joueurs.

LA PARTIE

1. Le joueur qui a été choisi pour commencer la partie prend la carte qui se trouve sur le dessus du paquet de cartes d'activité et la lit à voix haute. Les instructions données sur les cartes d'activité doivent être suivies par tous les joueurs au moment voulu. La carte d'activité est ensuite placée face en dessus dans l'autre côté du plateau.

NOTE: Si un joueur ne peut suivre les instructions qui sont données sur la carte d'activité, il doit les ignorer et se débarrasser de la carte. Son tour continue selon la règle du jeu ci-dessous.

2. Ce même joueur entreprend alors de découvrir les lettres qui constituent les mots de ses adversaires. Sans mentionner l'endroit où il pense qu'elle est cachée, il demande à n'importe quel adversaire s'il a caché une lettre donnée de l'alphabet ou un point.

3. Si l'adversaire interrogé répond "oui", ce même adversaire doit révéler la lettre ou le point qui a été demandé. Si son mot comporte plusieurs fois cette lettre (ou plus d'un point), il choisit la lettre (ou le point) qu'il veut bien révéler. Il ne découvre jamais plus d'une lettre ou d'un point en réponse à n'importe quelle question.

EXEMPLE: Si le mot du joueur questionné est "trésorier" et qu'on demande un "r", ce joueur est libre de découvrir le "r" qu'il veut.

4. Si le joueur au cours de son tour a deviné correctement une lettre, il a le droit d'essayer d'en deviner une autre. Il peut poser une question au même adversaire ou à n'importe quel autre adversaire. Il peut même revenir questionner son premier adversaire plus tard au cours du même tour.

5. Le tour d'un joueur prend fin lorsqu'il ne devine pas la bonne lettre. C'est alors au joueur situé à sa gauche de jouer de la même façon, en tirant d'abord une carte d'activité, puis en questionnant ses adversaires.

6. Les joueurs ne sont pas autorisés à se constituer une liste des lettres qui ont été demandées pendant la partie.

LA SIGNIFICATION DES CARTES D'ACTIVITÉ

VOTRE TOUR NORMAL — Pendant votre tour, vous essayez de deviner jusqu'à ce qu'un de vos adversaires réponde "non" à votre question. Alors, votre tour prend fin.

UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE — Après qu'un adversaire a répondu "Non" à votre question, triez une autre carte d'activité et continuez à essayer de deviner jusqu'à ce que vous vous trompiez.

LE JOUEUR SITUÉ À VOTRE GAUCHE (OU À VOTRE DROITE) DOIT DÉCOUVRIR UNE LETTRE OU UN POINT — L'adversaire ainsi désigné doit choisir n'importe laquelle de ses lettres ou de ses points cachés et la découvrir avant que le joueur concerné pose sa question. Même s'il ne lui reste qu'une seule lettre ou un seul point à découvrir, il doit quand même le faire.

SI VOUS AVEZ UN POINT, DÉCOUVREZ-LE — Avant de jouer son tour normal, un joueur doit découvrir un point s'il en a un qui est caché par un rabat.

QUINTEPLEZ (QUADRUPLEZ OU TRIPLEZ) LA VALEUR DE VOTRE PREMIÈRE DÉCOUVERTE — Si le tour d'un joueur comporte une série de questions, il peut multiplier **seulement** les points qu'il a obtenus pour sa première question.

AJOUTEZ À (OU RETRANCHEZ DE) VOTRE COMPTE TOTAL DE POINTS — Le joueur qui fait le décompte des points ajoute ou retranche immédiatement le nombre de points indiqués du montant total de points du joueur concerné.

LA MARQUE

1. Le joueur qui marque les points ajoute ou retranche immédiatement les points que chaque joueur gagne ou perd, de sorte que le total de points de chaque joueur soit toujours à jour.

2. Chaque fois qu'un joueur devine correctement une lettre ou un point, il gagne la valeur en points (5, 10 ou 15) indiquée sur le rabat où la lettre ou le point de son adversaire apparaît.

3. Lorsqu'un joueur devine la dernière lettre cachée d'un mot de son adversaire, il marque 50 points supplémentaires pour avoir déterminé complètement le mot de ce joueur qui est alors complètement découvert.

4. Aucun joueur ne marque de points si un joueur tire une carte d'activité qui lui demande de découvrir une de ses propres lettres ou un de ses propres points.

5. Si un joueur tire une carte qui exige qu'un de ses adversaires découvre une lettre ou un point, ce joueur marque la valeur en points de la lettre ou du point exposé.

6. Si un joueur demande un point à un adversaire qui n'en a pas, ce même joueur perd 50 points qui sont retranchés de son total.

7. Si un joueur fait une faute d'orthographe dans son mot, il perd 100 points qui sont retranchés de son total.

8. Tous les joueurs continuent à jouer jusqu'à la fin de la partie. Si le mot d'un joueur a été deviné, ce même joueur continue la partie et il peut gagner des points jusqu'à la fin de la partie.

9. A un moment donné, il ne restera plus qu'un joueur qui aura une ou plusieurs lettres ou un ou plusieurs points cachés. Lorsque cela se produit, chacun de ses adversaires disposent de deux tours supplémentaires (deux fois un tour complet dans le sens normal de rotation du jeu) pour deviner le dernier mot qui n'est pas découvert. Pendant ces derniers tours, tous les joueurs, y compris celui dont le mot n'est pas encore découvert, continuent à tirer les cartes du paquet de cartes d'activité de la façon normale. Si, après les deux derniers tours, le joueur possède encore des lettres ou des points qui n'ont pas été encore découverts, il les expose et marque la valeur en points qui leur est attribuée. De plus, il marque 50 points supplémentaires pour avoir su préserver le secret de son mot. Il marque 100 points supplémentaires s'il reste au moins 5 lettres et points cachés lorsque la partie se termine.

LE VAINQUEUR

La partie se termine lorsque toutes les lettres et tous les points des joueurs ont été découverts. Le joueur qui possède le plus grand total de points est déclaré vainqueur de la partie.

LA RÈGLE D'INTERRUPTION

La règle d'interruption est l'une des caractéristiques de ce jeu unique en son genre. En vertu de cette règle, n'importe quel joueur peut interrompre la partie, à n'importe quel moment, s'il pense pouvoir deviner le mot d'un autre joueur. Pour qu'un joueur puisse tirer profit de cette règle, il faut qu'il y ait au moins 5 espaces non découverts sur le plateau du joueur dont il essaie de deviner le mot.

Lorsqu'il utilise cette règle d'interruption, un joueur doit identifier chaque lettre et chaque point (le cas échéant) dans l'ordre exact. S'il devine juste, son adversaire doit révéler le mot qu'il avait choisi. Les points ainsi exposés, ainsi qu'un boni de 100 points, sont attribués au joueur qui a deviné juste. Si, au contraire, il se trompe, il est pénalisé de 50

points. Etant donné qu'aucune pénalité n'est comptée en cas d'utilisation erronée de la règle d'interruption, si un joueur est questionné et s'il a moins de 5 espaces non découverts dans son plateau, il ne doit faire aucune réponse, car chaque réponse risquerait de dévoiler une partie de son mot secret.

EXCEPTIONS À LA RÈGLE DANS LE CAS D'UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

Chaque joueur prend deux plateaux. Chaque joueur place un plateau à sa droite, l'autre à sa gauche. Lorsqu'un joueur tire la carte qui comporte le texte suivant "L'ADVERSAIRE SITUÉ À VOTRE GAUCHE (OU À VOTRE DROITE) DOIT EXPOSER UNE LETTRE OU UN POINT", l'adversaire doit exposer une lettre ou un point dans le plateau qui est situé à sa gauche (ou à sa droite).

Un joueur ne spécifie pas auquel des deux mots de son adversaire il pense lorsqu'il demande des renseignements au sujet d'une lettre ou d'un mot. Son adversaire doit révéler cette lettre ou ce point s'ils se trouvent dans l'un ou l'autre des mots qu'il a choisis. Si la lettre ou le point apparaît dans les deux mots, l'adversaire peut l'exposer dans le mot de son choix. Lorsqu'il utilise la règle d'interruption, un joueur doit spécifier le mot auquel il pense.

PARTIE PROGRESSIVE

Joué suivant cette règle, le jeu est un véritable jeu de société. Douze joueurs y participent, ce qui rend la partie encore plus intéressante. Invitez vos amis et demandez à deux d'entre eux d'apporter leur propre jeu de façon que vous puissiez avoir trois tables de quatre joueurs chacune. Après chaque partie, les deux joueurs qui possèdent le total de points le plus élevé à chaque table vont disputer une partie à une autre table.

Chaque joueur continue à marquer des points à chaque table et fait le total de ses points, qu'il emmène avec lui à la table suivante. Le vainqueur de la partie est celui qui a le plus grand total de points une fois la partie progressive terminée.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements concernant cette règle du jeu.

On peut obtenir des règles du jeu supplémentaires et des blocs pour inscrire les mots en s'adressant à notre service à la clientèle. Veuillez envoyer un chèque ou un mandat de \$1.50, accompagné de votre commande, à: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.

