

# Sentimo

**10 MOTS POUR DÉCOUVRIR  
VOTRE PENSÉE !**

## Règles du jeu

De 3 à 6 joueurs  
À partir de 7 ans



## But du jeu

Faire deviner sa pensée en moins de dix réponses pour avancer son pion sur le plateau de jeu.

## Contenu

100 cartes-thèmes imprimées recto verso (2 thèmes adultes + 2 thèmes enfants, soit 400 thèmes), 1 compteur de scores, 6 pions, 1 plateau, 1 carte « *Je pense à ?* », 1 marqueur, 1 feuille de 10 numéros autocollants et 1 règle du jeu.

## Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit un pion d'une couleur et le place sur la case DÉPART du plateau.
- Mélangez les cartes-thèmes et empilez-les sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre.
- Choisissez un niveau de jeu pour la partie :
  - Carte jaune = enfant
  - Carte bleue = adulte
- Le plus jeune commence la partie : c'est le premier « penseur ».

Niveau  
adulte

Niveau  
enfant



## Déroulement du jeu

- Placez le compteur de scores devant le penseur.
- Le penseur tire la première carte-thèmes de la pile et choisit l'un des 2 thèmes inscrits sur une face de la carte selon le niveau choisi (jaune ou bleu).
- Il lit le thème à haute voix puis a 30 secondes pour penser à un mot correspondant à ce thème ; il l'écrit sur la carte « *Je pense à ?* » sans le montrer aux autres joueurs.

**IMPORTANT** : l'idée est de trouver un mot qui ne sera pas deviné dans les 3 premiers tours, mais qui le sera avant le 10<sup>e</sup> tour !

- Le penseur choisit ensuite un « **chiffre magique** » (entre 4 et 10) qui correspond au nombre de propositions qui seront, selon lui, nécessaires aux autres joueurs pour deviner son mot.
- Il écrit ce chiffre sur la carte « *Je pense à ?* » au-dessus de son mot sans le montrer aux autres joueurs.

**REMARQUE** : si le mot est deviné au tour correspondant au « **chiffre magique** », le penseur avance son pion d'une case supplémentaire sur le plateau.

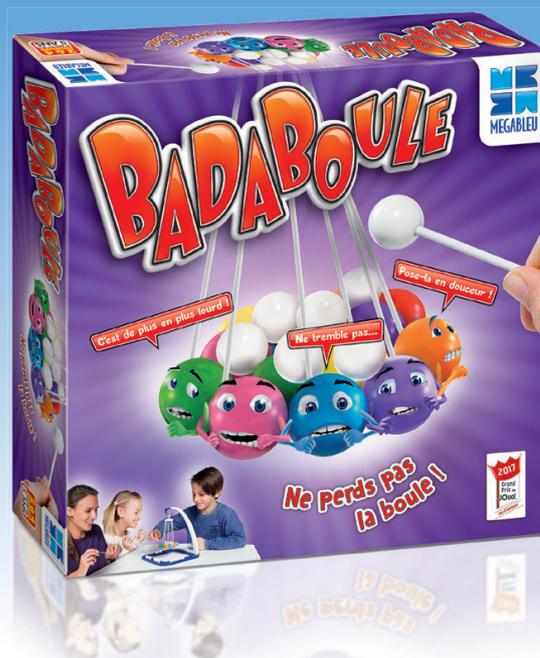
- Le joueur situé à gauche du penseur énonce un mot qu'il pense être celui choisi par le penseur.
- Les joueurs proposent ensuite chacun un mot à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À chaque mauvaise réponse, le penseur abaisse un panneau numéroté du compteur pour que les joueurs visualisent le nombre de réponses donné.
- Le tour se termine soit lorsque le mot est deviné, soit lorsque 10 mauvaises réponses ont été données, ou lorsque plus aucun joueur ne parvient à trouver de nouvelle réponse.
- Le penseur dévoile son mot inscrit sur la carte « *Je pense à ?* » et les joueurs déplacent leur pion sur le plateau de la manière suivante :
  - le mot n'a pas été deviné : tous les joueurs avancent d'une case sauf le penseur ;
  - le mot a été deviné en 1 à 3 réponses : seul le joueur qui a deviné le mot du penseur avance son pion de deux cases ;
  - le mot a été deviné en 4 à 10 réponses : le joueur qui a deviné le mot et le penseur avancent leur pion d'une case ;
  - Le mot a été deviné après un nombre de réponses correspondant au « **chiffre magique** » : celui qui a deviné avance d'une case et le penseur avance de deux cases.

## **Le gagnant**

Le premier joueur qui atteint la case ARRIVÉE gagne la partie. Il est nommé « **Maître penseur** ».

# Découvrez d'autres jeux amusants pour jouer en famille ou entre amis !

Place une à une tes boules blanches sur la grappe des boules de couleurs.  
Sois prudent et précis... sinon,  
Badaboum ! Dès 5 ans.



Le jeu où il ne faut surtout pas répondre « Oui ! » ou « Non ! ».  
Les 900 questions drôles sont habilement enchaînées pour faire flancher toute la famille.  
Dès 7 ans.



Un jeu rigolo où il faut dessiner avec son nez ! Choisissez un mot et faites-le vite deviner à votre équipe. Aurez-vous du nez pour bien dessiner ? Dès 7 ans.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Aeelingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

© 2022 MEGARIGHTS. Sentimo est une marque déposée. Tous droits réservés.

MEGABLEU  
Z.I. La Beaugeardière  
Randonnai  
61190 Tourouvre au Perche  
France



[www.megableu.com](http://www.megableu.com)