

imprimez en recto  
simple et en couleurs



## JEU À IMPRIMER

Cet outil est issu de « Globe twister », un jeu de tactique et de programmation logique. Pour l'utiliser, rien de plus simple : imprimez les documents et expliquez la règle ainsi que le résultat de chaque carte **Action**.

Pour vous accompagner dans votre compréhension du jeu, consultez les vidéos explicatives sur [act-in-games.com/globe-twister](http://act-in-games.com/globe-twister).

Pour toute question autour de Globe Twister et de son utilisation professionnelle, consultez la page Facebook « [Globe twister](#) » ou envoyez-nous un mail à [info@actingames.com](mailto:info@actingames.com) !

Retrouvez d'autres ressources gratuites  
autour des jeux Act in Games ainsi que  
les fiches pédagogiques  
[Un jeu] dans ma classe sur  
[www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com) !



# RÈGLES DU JEU

## But du jeu

Remettre en ordre les éléments d'une image décomposée en utilisant les différentes cartes **Action** au bon endroit et dans le bon sens pour se rapprocher tour après tour de l'image modèle.

## Matériel

- 1 livret de règle
- 1 **Image-Souvenir**
- 9 tuiles **Puzzle**
- 1 sablier de 30 secondes (à trouver autour de vous)
- 10 cartes **Action**
- 1 cadre de **Programmation**

## Mise en place

- 1 Imprimez autant de fois les trois dernières pages qu'il y a de participant·es. Chacun·e peut dessiner un petit signe distinctif commun sur le dos de ses tuiles **Puzzle** et de ses cartes **Action** afin de les retrouver plus facilement.

Si vous le désirez, imprimez un jeu supplémentaire de tuiles **Puzzle** pour pouvoir les déplacer sur un tableau ou sur une table.

- 2 Expliquez les différentes cartes **Action** et leur placement possible :

Les Vertes permettent de pivoter une tuile sans la déplacer



Pivote la tuile de 180°



Pivote la tuile d'1/4 de tour dans le sens de la flèche

Les Bleues permettent de déplacer des tuiles



Permute avec la tuile orthogonalement adjacente dans le sens indiqué par la flèche



Permute 2 tuiles de bords diamétralement opposés



Permute avec la tuile diagonalement adjacente dans le sens indiqué par la flèche



Permute 2 tuiles de coins diamétralement opposés



La tuile sélectionnée est déplacée à l'autre extrémité de sa ligne ou colonne. Ce faisant, elle pousse les deux autres tuiles de sa ligne ou colonne.

Les Rouges permettent de déplacer, voire de pivoter une tuile.



Place la tuile désignée immédiatement au bon endroit. La tuile permutée vient remplacer la tuile déplacée. Aucun mouvement de rotation n'est permis.



Place la tuile désignée immédiatement au bon endroit et dans le bon sens (rotation possible). La tuile permutée vient remplacer la tuile désignée mais ne profite pas de l'effet pivot.

Une seule carte peut être jouée dans une zone de programmation. Vous ne pouvez donc pas jouer vos 2 cartes rouges sur un même tour.

Une fois jouée, au terme de la phase de résolution (voir plus loin), la carte est définitivement défaussée.

## Tour de jeu

### Préparatifs

- 1 Distribuez une **Image-Souvenir**, 9 tuiles **Puzzle**, un cadre de **Programmation** et 10 cartes **Action** à chacun.e.
- 2 Positionnez devant vous les 9 tuiles **Puzzle**. Mélangez-les et pivotez-les dans tous les sens. Assemblez-les ensuite pour former un carré de 3 x 3.
- 3 Recouvrez ce carré avec l'**Image-Souvenir** et prenez la place de votre voisin.e de droite.
- 4 Disposez la zone de **Programmation** à côté de votre **Image-Souvenir**. C'est ici que vous jouerez vos cartes **Action**.
- 5 Placez le sablier au centre de la table afin qu'il soit accessible.

### Réaction

- 1 Soulevez votre **Image-Souvenir** et déplacez-la à proximité de votre puzzle sans en changer le sens choisi lors de la mise en place. Vous découvrez le désordre de votre composition.
- 2 Disposez judicieusement et tactiquement vos cartes **Action** dans le cadre de programmation :
  - En lieu et place exacts de la tuile **Puzzle** que vous souhaitez faire bouger ;
  - En respectant le carré de 3 x3 (une carte placée entre 2 zones ne sera pas validée) ;
  - Dans le sens correspondant aux déplacements souhaités (attention à bien orienter les flèches !)
- 3 Dès que quelqu'un estime avoir optimisé au mieux l'utilisation de ses cartes **Action** dans sa zone de programmation, elle/il recouvre immédiatement ses tuiles **Puzzle** avec son **Image-Souvenir** et retourne le sablier. Dès cet instant, elle/il ne peut en aucun cas modifier une carte **Action**, ni regarder son **Puzzle**. Sa seule action possible est de contrôler le sablier.
- 4 Le signal du sablier écoulé marque la fin de l'étape. Toutes/Tous recouvrent immédiatement leur **Puzzle** et ne peuvent plus modifier de cartes **Action**.

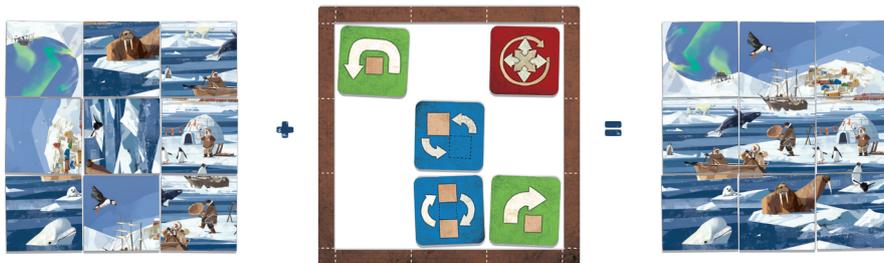
## Résolution

En commençant par la personne qui a retourné le sablier, l'un-e après l'autre, et sous le regard attentif des autres :

- 1 La joueuse/le joueur révèle sa recombinaison en cours (son **Puzzle**).
- 2 Depuis sa zone de programmation, en partant du carré en haut à gauche et en suivant le sens traditionnel de lecture (de gauche à droite et de haut en bas), chaque action est répercutée sur la/les tuile-s **Puzzle** correspondante-s.
- 3 Dès que la zone de programmation a été balayée (de 1 à 9), le **Puzzle** est immédiatement recouvert avec l'**Image-Souvenir**.
- 4 Le joueur/la joueuse suivant-e démarre sa phase de résolution.

En aucun cas l'effet d'une carte **Action** ne peut être annulé.

Si une carte **Action** n'est pas correctement positionnée et que de ce fait son **Action** ne peut être appliquée, cette action n'a aucun effet (mais elle compte comme une carte utilisée).



## Constat/fin du voyage

Dès que chacun-e a réalisé sa phase de résolution, deux cas de figure sont possibles.

**SOIT** personne n'a encore pu finaliser son **Puzzle**, auquel cas un nouveau tour démarre.

- Chacun-e récupère en main toutes ses cartes **Action** SAUF la carte rouge éventuellement jouée qui est définitivement défaussée.
- Reconcentrez-vous et reprenez le fil du voyage au début de la deuxième étape, « Réaction ».

**SOIT** une ou plusieurs personnes a reconstitué son **Puzzle** à l'identique de son **Image-Souvenir**.

- Si une seule personne a résolu son puzzle, elle/il gagne la partie.

Dans l'éventualité où plusieurs y parviennent dans le même tour, l'ordre des critères suivants détermine le/la gagnant-e :

- 1 Celui/Celle qui a utilisé le moins de cartes **Action** durant le dernier tour.
- 2 Celui/Celle qui a retourné le sablier au dernier tour.
- 3 Celui/Celle à qui il reste le plus de cartes rouges en main.

Imprimez autant de fois  
qu'il y a de participant-es !



Découpez de manière à  
séparer l'image du cadre de  
programmation !



Imprimez autant de fois qu'il y a de participant-es !

