



Est-ce ? Super Qui?

ELECTRONIQUE

UTILISATION DES PILES
IMPORTANT :
Prenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

1. Suivre attentivement les instructions. Vérifier que les piles sont correctement insérées dans le compartiment à piles correctement. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.

2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (alcalines) et alcalines.

3. Enlever les piles usagées.

4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.

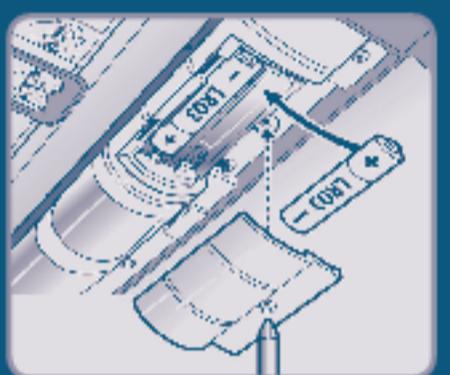
5. Ne pas mettre les piles en court-circuit.

6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être affecté, l'éloigner des autres appareils électriques, remettre en marche si nécessaire attendre et rallumer ou enlever les piles et les réinsérer.

7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.

Ne jeter pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Porter les dans un centre de recyclage des déchets.



Ouvrir le cadre blanc du côté rouge. Le compartiment à piles est à côté du bouton Non.

- But du jeu**
Deviner le personnage de l'autre joueur avant qu'il ne devine le tien !
- Contenu**
1 mallette portable, 6 feuilles de personnages recto-verso (3 rouges et 3 bleues) et 8 pions de repérage (4 rouges et 4 bleus).

? Chance



1. Une fois que tu as fini la mise en place du jeu, choisis trois propositions au hasard pour deviner le personnage de l'autre joueur. Pour cela, sur ta feuille, place trois de tes pions

- de repérage à côté des trois personnages choisis au hasard.
- Continue de jouer jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le gagnant dit au joueur perdant quel était son personnage.
 - À la fin de la partie, si un de tes pions de repérage indique le bon personnage, tu marques 1 point supplémentaire. Donc :
Partie gagnée + ✓ Chance = 3 points
Partie gagnée + ✗ Chance = 2 points
Partie perdue + ✓ Chance = 1 point

? Chrono

Ce jeu est ultra rapide parce que tu joues à la fois contre le chrono et contre l'autre joueur ! Tu es sous pression... et il faut que tu sois rapide ! Pourras-tu garder ton sang froid ?

IMPORTANT : Chaque joueur est chronométré séparément, alors tu dois utiliser les boutons **Oui** et **Non** pour chaque réponse que tu donnes... et tu dois le faire rapidement !

- Une fois que tu as fini la mise en place, appuie sur le bouton du chrono et continue d'appuyer pour sélectionner la rapidité du jeu :
3 bips = Rapide
2 bips = Super rapide
1 bip = Presque impossible !
- Le joueur dont la couleur clignote sur le chrono (rouge ou bleu) commence.

- Démarrer le chrono en appuyant sur le bouton **Oui**.
- Commence à jouer aussitôt que le chrono est lancé, mais n'oublie pas, il est vital que tu utilises les boutons **Oui** et **Non** pour chaque réponse et que tu appuies dessus aussi rapidement que tu le peux ! Si ta couleur clignote, tu poses la question.
- La partie se termine quand le temps réservé aux deux joueurs est épuisé ou quand un joueur fait une bonne proposition. Qui sera le plus rapide ?
• Si un joueur a épuisé son temps, l'autre joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il ait aussi épuisé son temps.
• Si tu devines le personnage correctement avant la fin du chrono, maintiens le bouton **Oui** enfoncé

- pendant 3 secondes pour déclencher le son de la victoire !
 - Si le chrono des deux joueurs s'arrête, chaque joueur essaie de deviner le personnage de l'autre joueur chacun son tour. Tu as droit à trois essais - le premier à faire une bonne proposition l'emporte !
 - Si tu ne peux pas supporter la pression et que tu fais une erreur (par exemple, tu appuies sur le mauvais bouton), indique ton erreur à l'autre joueur et continue de jouer.
- Le vainqueur marque 2 points.**

? Double

Il faut être bien concentré ! C'est une partie qui devient de plus en plus amusante à mesure que tu joues. L'important, ce sont les petits détails et les différences subtiles entre deux personnages choisis.

CONSEIL : Commence par jouer avec la feuille de personnages des Adultes.

- Finis ta mise en place, mais choisis deux personnages, un dans chaque rangée.
- Commence par découvrir les similitudes existant entre les deux personnages de l'autre joueur. Tu peux le faire en formulant tes questions de la façon suivante :
< Est-ce que les deux personnages ont ... >
Découvrir quelles sont les similitudes des deux personnages t'aidera à éliminer des personnages de ta recherche.
- Continue par découvrir les différences qui existent entre les deux personnages de l'autre joueur. Tu peux le faire en formulant

tes questions de la façon suivante : < Est-ce que l'un des personnages a... >

IMPORTANT : Fais très attention quand tu élimines des personnages et n'oublie pas les questions que tu as posées et les réponses. Par exemple, tu demandes : < Un des personnages a-t-il les yeux bleus ? >

- Si la réponse est **Oui**, tu ne peux pas éliminer de personnage parce que même si l'un d'eux a les yeux bleus, cela ne t'indique pas pour autant la couleur des yeux de l'autre personnage.
- Si la réponse est **Non**, tu peux alors éliminer tous les personnages qui ont les yeux bleus.

Le premier joueur qui devine quels sont les deux personnages gagne 4 points.

CONSEIL : Sois très précis en ce qui concerne la couleur des lunettes, des yeux et des chapeaux.

? Mise en place

1. Chaque joueur prend une série de trois feuilles de personnages – rouge ou bleu.



2. Ouvre la mallette en écartant les deux côtés à chaque coin et dispose-la comme un chevalet entre les joueurs. Assure-toi que le côté rouge est face au joueur qui a les feuilles de personnages rouges et le côté bleu, face au joueur qui a les feuilles de personnages bleus.



3. Chacun passe son doigt à l'intérieur du cadre blanc et le tire vers lui – toutes les fenêtres devraient s'ouvrir d'un seul coup.
4. Les deux joueurs se mettent d'accord sur un thème de personnages.
5. Chacun prend la feuille de personnages appropriée et la place de son côté de la mallette (les autres feuilles peuvent être rangées derrière celle que tu as choisie).
6. Referme le cadre. Toutes les fenêtres doivent être ouvertes pour que tu puisses voir tous les personnages. Par exemple,



si vous avez choisi le thème des Monstres, toi et ton copain devriez voir tous les personnages Monstres.

7. Fais secrètement glisser un de tes onglets de sélection sur le personnage que tu souhaites faire découvrir. Une fois la partie commencée, tu ne peux plus modifier la position de ton onglet de sélection !
8. La première fois que tu joues, vérifie que l'indicateur de score est à zéro.

? Comment jouer à Qui est-ce ?

Il y a 4 jeux différents : **Classique**, **Chance**, **Chrono** et **Double**.
Tourne la page pour apprendre à jouer aux autres jeux proposés ci-dessus.

1. Allume le jeu en ouvrant le cadre du côté rouge et en poussant l'interrupteur sous le bouton **Non** vers 'Y'.



2. Le joueur le plus jeune commence. Il pose à l'autre joueur une question qui aura pour seule réponse **Oui** ou **Non**.
3. L'autre joueur ne doit rien dire ! Il appuie simplement sur le bouton **Oui** ou **Non**. Cela déclenchera alors un son correspondant à la réponse. Par exemple, si la réponse est **Oui**, tu entendras un éclat de rire, ou si la réponse est **Non**, tu entendras quelqu'un pleurer.



Il existe beaucoup de sons différents, tous sélectionnés de façon aléatoire.

4. Quand tu entends la réponse, ferme les fenêtres de tous les personnages que tu élimines de ta recherche. Par exemple, tu demandes : « Ton personnage a-t-il les yeux bleus ? »
 - Si la réponse est **Oui**, ferme les fenêtres de tous les personnages dont les yeux ne sont pas bleus.
 - Si la réponse est **Non**, ferme les fenêtres de tous les personnages dont les yeux sont bleus.
5. Quelle que soit la réponse, quand tu as fini de fermer tes fenêtres, c'est à l'autre joueur de te poser une question.
6. Chaque joueur continue ainsi à son tour jusqu'à ce que l'un d'eux fasse une proposition, lorsqu'il pense avoir identifié le personnage mystérieux.
 - Si tu te trompes, ferme la fenêtre du personnage. Le tour passe à l'autre joueur.
 - Tu ne peux pas faire de proposition après avoir posé une question : tu dois attendre le tour suivant.

7. Si l'autre joueur devine quel est ton personnage, maintiens le bouton **Oui** enfoncé pendant 3 secondes pour déclencher le son de la victoire.

8. Le vainqueur marque 2 points. Indique-les sur l'indicateur de score.

Règle optionnelle

Si tu réponds **Oui** ou **Non** au lieu d'appuyer sur le bouton, l'autre joueur marque un point !

? TOURNE LA PAGE POUR DÉCOUVRIR D'AUTRES FAÇONS DE JOUER, AINSI QUE L'UTILISATION DU CHRONO !

? Le vainqueur ultime

Le premier qui atteint 12 points est le gagnant.

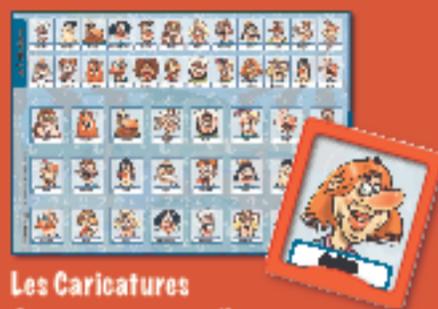
? Fermer la mallette

1. Tu peux éteindre le jeu en ouvrant le cadre du côté rouge et en poussant l'interrupteur sous le bouton **Non**.
2. Quand tu fermes la mallette, fais bien attention à ce que les deux côtés se touchent en haut.



? Poser des questions

Bien examiner les différences entre les visages des personnages. Cela t'aidera à poser les bonnes questions.



Les Caricatures

Ton personnage a-t-il un gros nez ?



Les Objets de Maison

Ton personnage se trouve-t-il dans la cuisine ?



Les Adultes

Ton personnage est-il une femme ?



Les Enfants

Ton personnage est-il un garçon ?



Les Monstres

Ton personnage a-t-il trois yeux ?



Les Animaux

Ton personnage est-il un reptile ?