



QUI EST-CE ?

2 JOUEURS

? CONTENU

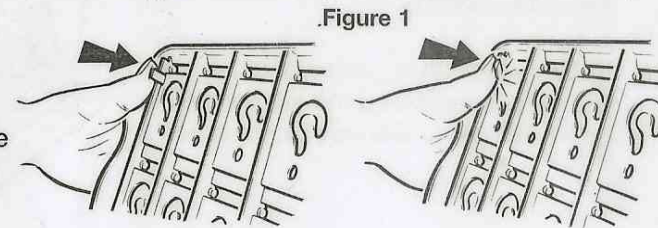
- 48 cadres en plastique;
- 2 plateaux de jeu;
- 1 feuille de cartes rouges, bleues et jaunes pré-découpées;
- 2 marqueurs de score

? BUT DU JEU

Etre le premier joueur à trouver l'identité du personnage qui se cache sur la carte sélectionnée par son adversaire. Le gagnant est le premier joueur à remporter cinq parties au total.

? INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

1. Retourne chaque plateau de jeu. Pousse la patte, située dans le coin, en direction du centre du plateau jusqu'à ce qu'elle se casse (voir figure 1). Répète cette opération pour chaque patte située dans les autres coins et fais de même pour le deuxième plateau.



2. Détache chacun des cadres blancs de leur support en les faisant pivoter, ainsi que les deux marqueurs de score. Utilise des ciseaux à bouts ronds en cas de difficultés.

? Conseils utiles!

Tant que tu ne sais pas si le personnage à identifier est un homme ou une femme, formule tes questions de la façon suivante : "Est-ce que ton personnage...?" au lieu de "A-t-elle...?" ou "A-t-il...?" pour éviter toute confusion.

Observe bien les personnages restant sur le plateau de jeu et examine leurs caractéristiques car une question peut te permettre d'éliminer plusieurs personnages d'un seul coup.

Souviens-toi des questions que tu poses, afin d'éviter de poser les mêmes questions plusieurs fois.

? La réponse

Si tu penses avoir identifié le personnage de ton adversaire, tu peux alors donner ta réponse. Tu ne peux donner ta réponse pendant le même tour, si tu as posé une question avant. Tu dois en effet attendre le tour suivant. Attention ! Si ta réponse est fausse, tu perds la partie !

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs devine le personnage de son adversaire. Il est alors le gagnant de la partie. Remplace les cartes jaunes utilisées sous la pile et mélange-les pour recommencer une autre partie.

? LE GAGNANT

A chaque fois que tu identifies correctement un personnage, déplace ton marqueur de score d'un cran. Le grand gagnant est le premier joueur qui remporte cinq parties.

? Suggestion de jeu

Pour rendre le jeu encore plus difficile, tu peux faire deviner deux personnages au lieu d'un seul. Chaque joueur insère alors deux cartes jaunes dans la fente du plateau de jeu. Fais attention à bien retenir les questions que tu as posées ainsi que les réponses obtenues. Lorsque tu élimines des cartes, rappelle-toi bien que tu as deux personnages à deviner.

Exemple : Tu demandes "Est-ce que l'un des personnages a les cheveux blonds ?" Si la réponse donnée est "oui", cela signifie que tu ne peux encore éliminer aucune carte, puisque tu ne connais pas la couleur des cheveux de l'autre personnage.

MB
JEUX

© 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.

14617F0197



3. Fixe chacun des marqueurs de score aux plateaux de jeu.

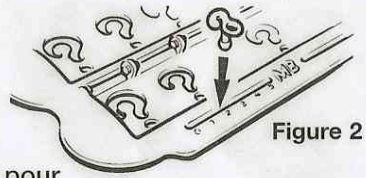


Figure 2

4. Avec précaution, détache les 48 cartes pré-découpées de leur support. Mets les cartes les plus grandes, les jaunes, de côté pour l'instant.

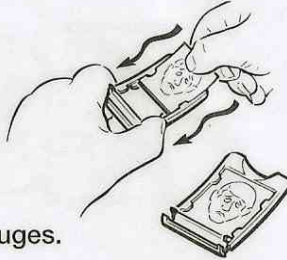


Figure 3

5. Insère les cartes rouges et bleues dans leur cadre, comme suit. Il suffit de prendre les cadres comme indiqué figure 3, et d'introduire les cartes par le haut devant les deux petites barres. Trie les cadres ainsi assemblés par couleur en formant une pile de cadres bleus et une autre de cadres rouges.

6. Place le plateau de jeu bleu sur une surface plane, la fente face à toi. Fixe les cadres bleus sur le plateau. Pour cela, enclenche chaque cadre sur les fiches du plateau, visage face à toi et rabats-le ensuite.

Puis relève-le pour vérifier qu'il a été correctement fixé. Fais de même pour les cadres rouges sur le plateau rouge.

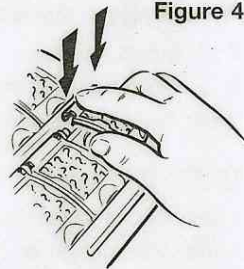


Figure 4

? PREPARATION DU JEU

1. Choisis un des plateaux de jeu. Fais pivoter le plateau vers l'arrière (cela va faire basculer tous les cadres vers l'arrière).

Repose le plateau délicatement sur la table : vérifie que tous les cadres soient face visible.

2. Mélange les cartes jaunes et choisis-en une sans la montrer à ton adversaire. Insère-la dans la fente de ton plateau.

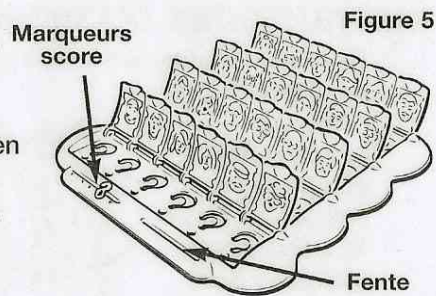


Figure 5

Remarque : les 24 personnages sont les mêmes sur les cartes bleues et rouges ainsi que sur les cartes jaunes. Seul le fond des cartes diffère.

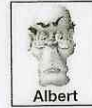
QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER

Avant de jouer pour la première fois, examine bien les différents visages : ils ne se ressemblent pas. Par exemple :



Nez

Il y en a des gros et des petits.



Chapeaux et lunettes

Certains ont des lunettes, d'autres ont un chapeau, ou les deux.



Cheveux

Certains ont les cheveux blonds, ou roux, ou bruns ou blancs. Certains ont une raie d'un côté ou de l'autre. D'autres n'en ont pas du tout, puisqu'ils sont chauves !



Barbes et moustaches

Concentre-toi sur les différentes sortes de barbes et de moustaches



Couleurs

Fais attention aussi à la couleur des yeux, des chapeaux, des lunettes.

Il y a bien d'autres différences que tu remarqueras progressivement lors de tes premières parties de jeu.

? LE JEU

Le plus jeune des joueurs commence la partie. Pendant ton tour, tu ne peux poser qu'une seule question pour deviner l'identité du personnage choisi par ton adversaire. Pour y parvenir, procède par élimination.

Les réponses aux questions ne peuvent être que "oui" ou "non".

Exemple : Tu demandes à ton adversaire : "Ton personnage a-t-il les yeux bleus?"

? Si la réponse est "oui", tu peux éliminer toutes les cartes dont le personnage a les yeux marron.

? Si la réponse est "non", tu peux éliminer toutes les cartes dont le personnage a les yeux bleus.

Pour éliminer un personnage, il suffit de rabattre le cadre correspondant sur le plateau de jeu. A tour de rôle, chaque joueur pose une seule question. Pendant le premier tour, tu n'as pas le droit de demander si le personnage est une femme ou un homme.