



Ni VU mais connu

 Nathan

• CONTENU :

Un plateau de jeu, 44 cartes, 4 bandeaux élastiques pour maintenir les cartes sur la tête, 4 pions et 1 sablier d'une minute.

• BUT DU JEU :

Être le premier à arriver à la fin du parcours après avoir deviné une dernière carte.

• PRÉPARATION DU JEU :

1. On installe le plateau de jeu, le sablier et le paquet de cartes face cachée sur la table.

Chaque joueur choisit dans quel univers du plateau il souhaite jouer et place le pion de la couleur correspondante sur la première case du parcours. Il met ensuite le bandeau de cette même couleur autour de sa tête.

2. On distribue une carte par joueur en prenant soin qu'elle soit bien face cachée. Toujours sans voir l'image, chacun place sa carte sur la tête de façon à ce que les autres joueurs puissent la voir.

• COMMENT JOUER ?

1. Le plus jeune joueur commence son tour en retournant le sablier.

Pour deviner l'image qui se trouve sur sa carte, il pose des questions aux autres joueurs, en commençant par celui de gauche et ce jusqu'à ce que son temps soit écoulé.

Il est interdit de demander « qui / que suis-je ? » mais il est permis de demander « suis-je un... ? ». Les questions posées doivent engendrer une réponse par **oui** ou par **non**.

Les cartes portent un nom afin d'aider les joueurs. Parfois même, il y a une précision. Par exemple : Lenny / jumelles. Que le joueur prononce « Lenny », le nom du personnage, ou bien « jumelles », la réponse est bonne dans les deux cas. On peut s'accorder sur le degré d'exactitude des réponses en début de partie.

2. Quand le joueur a deviné quelle est son image, il avance d'une case sur le plateau de jeu, prend une nouvelle carte sans la regarder et continue à poser des questions jusqu'à ce que son temps soit écoulé. Puis c'est au tour du joueur suivant.

3. Le premier joueur arrivé à la dernière case de son parcours a gagné, après avoir deviné une dernière carte.

• **VARIANTE DE JEU :**

Si un joueur arrête de poser des questions pendant son tour de jeu, il doit reculer d'une case.

• **EXEMPLE DE QUESTIONS QUE TU PEUX POSER :**

- Est-ce que je vis sous l'eau ?
- Suis-je un être vivant ?
- Suis-je un élément de voiture ?
- Est-ce que je suis dans la cuisine ?
- Suis-je en métal ?
- Peut-on me manger ?

...



© © Disney/Pixar Visit the Disney Web site at www.disney.com

© 2009 Diset

Sous licence marque Nathan®.

Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca

08040 Barcelona - Espagne

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

service consommateurs : info@diset.com

46528