

# Devine Tête<sup>®</sup> NOMADE



JE SUIS UN  
ANIMAL ?

J'AIME LE  
POISSON ?



La  
réponse  
est sur ma  
tête!



## Règle du jeu

Pour 2 joueurs – à partir de 6 ans

### Contenu :

40 cartes, 12 jetons, 2 bandeaux, 1 sablier, 1 règle de jeu.

### But du jeu :

Être le premier joueur à se débarrasser de ses 3 jetons en devinant, en un temps limité, ce qui est dessiné sur la carte glissée dans son propre bandeau.

Pour y parvenir, vous devez poser des questions à l'autre joueur qui ne pourra répondre que par «oui», «non» ou «peut-être».

### Préparation :

- Chaque joueur prend un bandeau et l'ajuste autour de sa tête (le bandeau est réglable comme une casquette). Assurez-vous que la languette est centrée sur votre front.

- Mélangez les cartes et placez-les en tas, illustrations cachées.

- Distribuez une carte à chaque joueur.
- Sans regarder l'illustration, chaque joueur insère sa carte dans la languette de son bandeau afin que l'autre joueur puisse voir l'illustration de la carte.
- Chaque joueur prend 3 jetons qu'il place près de lui. Les jetons restants sont laissés dans le sachet.

### Déroulement de la partie :

- Le joueur le plus jeune commence la partie.
- Le sablier est retourné et le joueur qui commence pose à son adversaire une question pour trouver ce qui est sur sa tête.
- Le joueur interrogé doit répondre à la question uniquement par «oui» ou «non» ou «peut-être».
- Dès qu'une réponse a été donnée, il faut poser rapidement une autre question à l'adversaire tant que le temps du sablier n'est pas écoulé.
- Si le joueur devine la réponse avant la fin du temps, il prend une nouvelle carte (sans regarder l'illustration), l'insère dans son bandeau et continue à poser des questions. Il est donc possible lors d'un même tour de jouer 2 ou même 3 cartes !
- Pour chaque carte trouvée, le joueur remet un de ses jetons dans le sachet.
- Si le joueur n'a pas trouvé l'illustration de sa carte avant la fin du temps, il la garde sur son bandeau et c'est au tour de son adversaire de jouer.

### Vous donnez votre langue au chat ?

À tout moment de son tour de jeu, le joueur peut donner sa langue au chat. Il est pénalisé et doit prendre un jeton supplémentaire dans le sachet. Il tire une nouvelle carte et c'est au tour de son adversaire de jouer.

### Le gagnant :

C'est le premier joueur qui n'a plus aucun jeton !

Notice à conserver.

• 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. ©2016 MEGABLEU France. ©2016 The Future Trends Experience Ltd Canada. DEVINE TÊTE est une marque déposée. Tous droits réservés.

