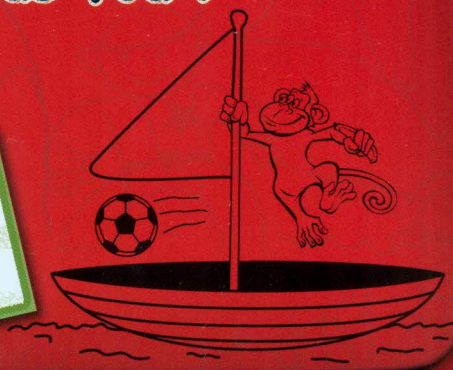


# Qui Quoi Où™



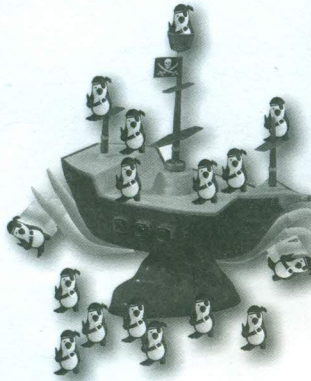
Junior

Compose ton dessin  
le plus fou !



## Envie de jouer à un autre jeu amusant de University Games ?

Au jeu de **Pingo Splash**, les joueurs essaient d'installer le plus de pingouins pirates sur le bateau. Le joueur qui aura placé tous ses pingouins sur le bateau pirate en premier, sans qu'aucun pingouin n'en tombe, est le gagnant.



Âge : 5+  
Joueurs : 2-4

# Qui Quoi Oû ?

Compose ton dessin le plus fou !



## Contenu

50 Cartes QUI • 50 Cartes QUOI • 50 Cartes OÛ • 4 Crayons • Sablier

## But du jeu

Tous les joueurs dessinent en même temps une scène de QUI, QUOI et OÛ !  
Tous les joueurs doivent deviner ce que les autres ont dessiné !

## Préparation

- Fais 3 pioches : un tas de cartes QUI, un tas de cartes QUOI et un tas de cartes OÛ.
- Pose le sablier sur la table.
- Chaque joueur prend un crayon et une feuille du bloc à dessin (non inclus).
- Chaque joueur prend une carte QUI, une carte QUOI et une carte OÛ.  
Regarde bien tes cartes, mais ne les montre surtout pas aux autres joueurs.

## Le jeu

Le jeu se joue en deux étapes. Commence par *faire ton dessin*, ensuite il faut *deviner* ce que les autres joueurs ont dessiné !

Veux-tu être tenu(e) au courant de toutes les nouvelles et nouveautés University Games ? Inscris-toi à notre Newsletter en envoyant un courrier électronique à [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) ou clique sur [www.universitygames.fr](http://www.universitygames.fr).

## Le dessin

- Retourne le sablier.
- Tous les joueurs essayent en même temps de dessiner la scène décrite sur leurs cartes. Par exemple, si la carte QUI représente « un singe », si la carte QUOI est « jouer au football » et si la carte OÙ dit « sur un bateau », tu devras dessiner la scène « un singe qui joue au football sur un bateau ».
- ATTENTION : débrouille-toi pour que ton dessin représente la scène tout entière. Interdiction de faire trois dessins, un pour QUI, un pour QUOI et un pour OÙ ! Tu n'as droit qu'à un seul dessin.
- Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser des chiffres ni des lettres.
- Les joueurs ne doivent pas se parler pendant qu'ils dessinent.
- Dès que le temps du sablier est écoulé, tous les joueurs cessent de dessiner.

## La devinette

- C'est le plus jeune joueur qui retourne le sablier et montre son dessin. Tous les autres joueurs essayent de deviner à voix haute la scène représentée.
- Les joueurs ne parlent pas à tour de rôle : ils essayent de deviner tous ensemble !
- Si l'un des éléments de la scène a été identifié correctement, l'artiste en herbe crie « Bonne réponse ! »
- Une réponse peut aussi être acceptée si elle se rapproche de la vérité. Par exemple, si un joueur dit « À l'école » alors que la bonne réponse était « En classe », sa réponse sera acceptée.
- Les joueurs continuent à proposer des réponses jusqu'à ce que les 3 cartes QUI, QUOI et OÙ aient été devinées. Ou jusqu'à la fin du temps du sablier.

**Suggestion :** si les joueurs ne voient vraiment pas ce que peut bien représenter le dessin, l'artiste peut les mettre sur la voie en donnant des indices ou en répondant à des questions. Surtout s'il s'agit d'une scène difficile à deviner. Les joueurs peuvent alors poser des questions auxquelles on peut répondre par « oui » ou par « non ». Exemple : « Est-ce que ça vole ? » ou « Est-ce que j'y suis déjà allé ? ».

- Le joueur suivant retourne alors le sablier et montre à son tour son dessin : aux autres joueurs de deviner la scène représentée. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque tous les dessins auront été devinés, les cartes jouées seront posées sur une pile de défaisse. Chaque joueur prend trois nouvelles cartes : QUI, QUOI et OÙ. Les joueurs dessinent alors leur scène au dos de la feuille. Le jeu se poursuit comme décrit plus haut.

## Score

- Le **joueur** qui devine un élément de la scène reçoit **1 point**.  
Exemple : dans la scène « un singe qui joue au football sur un bateau », le joueur qui a deviné « Qui » est représenté sur le dessin est récompensé par 1 point.
- Le **dessinateur** reçoit **1 point par élément** deviné.  
Exemple : si les éléments « Qui » et « Quoi » ont été devinés, le dessinateur reçoit 2 points.
- S'il n'y a que **deux joueurs** : le **dessinateur** reçoit **3 points** si tous les **éléments** ont été devinés.  
Si son adversaire n'a deviné qu'un ou deux éléments, il ne reçoit aucun point. Le **joueur** qui devine un élément de la scène est récompensé par **1 point**. S'il en devine 2, il reçoit 2 points.

## Fin de la partie

- Une partie se joue en trois manches (les joueurs auront droit à une nouvelle feuille pour la troisième manche).
- Au bout de 3 manches, tous les joueurs comptent leurs points. Le gagnant sera le joueur qui aura amassé le plus de points.



© 2014 Pazow! Corporation. All Rights Reserved. Who What Where Jr.™ is a trademark of Pazow! Corporation. © 2014 University Games Corporation, USA. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas. info@ug.nl

Informations à conserver.

Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.