

QUI EST-CE?

Règles du jeu:

Contenu

- 40 cadres plastiques
- 2 plateaux de jeu
- 1 feuille de cartes prédécoupées
- 1 paquet de cartes jaunes

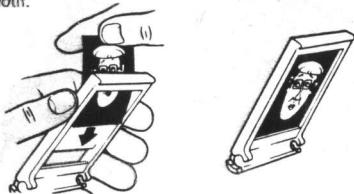
But du Jeu:

Trouver le premier le personnage de votre adversaire avant qu'il ou elle devine celui qui est sur la vôtre.

Préparation:

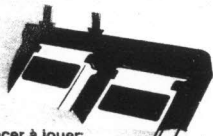
Détacher les cadres et les cartes de leur support. Placer chaque carte dans un cadre (voir fig. 1) en l'insérant par la partie supérieure du cadre. Le dos des cartes est imprimé de deux motifs différents, chaque joueur prend 20 cartes de même motif.

FIG. 1



Donner à chaque joueur un plateau et placer chaque cadre sur le plateau comme indiqué à la figure 2, de manière à ce que la charnière incurvée s'adapte aux deux axes sur le plateau. Enfoncer un côté à la fois, puis remettre le cadre vers le haut pour vérifier qu'il est bien fixé. Placer tous vos cadres sur votre tableau.

FIG. 2



Avant de commencer à jouer:

Avant de commencer le jeu pour la première fois, notez les différences entre les visages sur les cartes: le nez, le chapeau, les lunettes, les cheveux, la barbe, la moustache et de nombreux autres détails qui sont tous différents entre les personnages.

Le Jeu:

Battez les cartes jaunes et prenez-en une chacun, sans la montrer à votre adversaire. Glissez-la dans la fente à l'extrémité pivotante du plateau, face tournée vers vous.

Décidez qui commence, puis à tour de rôle posez des questions auxquelles votre adversaire pourra répondre par oui ou par non.

Exemple: vous demandez à votre adversaire: "votre personnage porte-t-il un chapeau?" Si la question est non, vous pouvez éliminer tous les personnages avec des chapeaux sur votre tableau en rabattant les cartes correspondantes.

Continuez ensuite à poser une question à tour de rôle. Rappelez-vous certaines règles:

1. Si vous pensez avoir découvert le personnage de votre adversaire, vous pouvez annoncer son nom à votre tour. Remarques:
Lors d'un tour, vous pouvez soit poser une question, soit annoncer le nom du personnage, mais jamais les deux à la fois. Si le personnage annoncé n'est pas le bon, vous perdez le jeu.
2. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à identifier le personnage adverse. C'est alors lui qui gagne le jeu.

3. Replacez ensuite les cartes jaunes dans le tas, battez-les et recommencez à jouer.

Le Jeu:

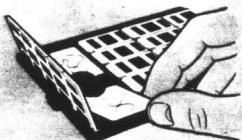
Vous remportez un point chaque fois que vous gagnez une manche. Le champion est le premier à marquer trois points.

Rangement:

Votre QUI EST-CE de voyage est conçu pour pouvoir être rangé d'une manière pratique pour le voyage.

Lorsque vous avez terminé de jouer, placez 5 cartes dans chaque case (voir fig. 3).

FIG. 3



Puis, les petits cadres repliés à l'intérieur du plateau, prenez 1 plateau dans chaque main et assemblez-les comme si vous fermiez un livre. Faites coïncider les picots avec les trous. (voir fig. 4). Fermez le jeu et enclenchez les fermoirs. Votre QUI-EST-CE de voyage est prêt pour voyager.

FIG. 4

