

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Wer bin ich?



Who am I? ·

A toi de deviner! · Wie ben ik? · Chi sono io? · ¿Quién soy?

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

A toi de deviner !

Un grand classique rigolo des jeux de devinettes pour 2 joueurs et plus de 5 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Qui suis-je ou que suis-je ? Un boulanger, un lion ou un arrosoir, peut-être ? Pour le deviner, il faut être futé ! Il faudra poser les bonnes questions et savoir bien les combiner pour trouver la solution et conserver le plus grand nombre de jetons... L'objectif du jeu est d'avoir le plus de points possible à la fin du jeu.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 bandeau, 1 aimant, 40 cartes, 10 jetons, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Les jetons sont placés juste à côté comme réserve. Préparez le bandeau.

Déroulement du jeu

Le joueur avec le plus grand nez (celui qui a le plus de flair !) commence. C'est lui le premier détective. Les autres joueurs jouent le rôle d'arbitre.

Le détective récupère tous les jetons au début. Il met alors le bandeau sur son front et ferme les yeux. Les arbitres retournent la première carte de la pile et la fixent sur le bandeau à l'aide de l'aimant de manière à ce que tous les joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne

joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne chargée de la deviner. L'illustration représente ce qu'est le détective pendant cette manche. Il peut ensuite ouvrir les yeux et poser des questions. Avec chaque question, il essaye de deviner quelle personne ou quel objet il est censé incarner. Il peut poser toutes les questions qu'il veut du moment que les arbitres puissent y répondre par oui ou non.

Exemples :

Suis-je un animal (un objet/un jouet) ?

Peut-on me trouver dans la cuisine (en ville/dans cette pièce) ?

Est-ce qu'on peut me boire (manger/prendre dans la main) ?

Les arbitres se mettent d'accord sur leur réponse.

- **Non.**

Le détective doit rendre l'un de ses jetons, qui est remis dans la boîte. Il pose alors une autre question.

- **Oui.**

Bravo ! Notre détective est sur la bonne piste. Il peut alors directement poser la prochaine question.

Attention : Si les arbitres n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une réponse positive ou négative ou ne peuvent pas répondre à la question, le détective ne doit pas rendre l'un de ses jetons et peut poser immédiatement une autre question.

Au lieu de poser une question, le détective peut également deviner tout de suite ce qu'il est :

- **Mauvaise réponse ?**

Le joueur doit rendre l'un de ses jetons et pose une autre question.



- **Bonne réponse ?**

Bien joué ! La manche est terminée. Le détective remporte un point pour chaque jeton qu'il a réussi à conserver. Vous pouvez retenir de tête les scores de chacun des joueurs ou les noter sur une feuille de papier.

Il n'y a plus de jetons ?

Si le détective n'a plus de jetons, la manche est terminée. On lui donne la bonne réponse et il a le droit de voir sa carte, mais ne remporte aucun point.

**Nouvelle manche**

La carte sur le bandeau est retirée du jeu. Le bandeau est alors passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que tous les joueurs ont été à la place du détective. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Vous pouvez inventer vos propres objets ou personnes à deviner et les écrire ou dessiner sur une feuille que vous pouvez fixer sur le bandeau à la place de la carte. Les joueurs puissent bien voir l'illustration à part la personne chargée de la deviner. L'illustration représente ce qu'est le détective pendant cette manche. Il peut ensuite ouvrir les yeux et poser des questions. Avec chaque question, il essaye de deviner quelle personne ou quel objet il est censé incarner. Il peut poser toutes les questions qu'il veut du moment que les arbitres puissent y répondre par oui ou non.