

point par indice demandé. Le joueur qui a deviné marque le reste des points. Le score marqué par les joueurs pour chaque carte est noté par écrit.

▶ **Exemple**

Le sujet a été deviné au bout de 11 indices. Le lecteur marque 11 points. Le joueur qui a deviné en marque 9. Si le sujet n'a pas été deviné au bout de 20 indices, c'est le lecteur qui empoche les 20 points. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) joue maintenant le rôle du lecteur.

▶ **Le gagnant**

Le gagnant sera le joueur qui aura marqué le score le plus élevé à la fin de la partie.



**Qui suis-je, où suis-je, que suis-je?  
C'est bien là la question ! Essayez de deviner la solution de la carte avec un minimum d'indices!**

▶ **Contenu :**

- 80 cartes
  - Règle du jeu
- Pour jouer, il vous faut un crayon et du papier (non inclus dans la boîte).

▶ **Préparation du jeu :**

1. Battez les 80 cartes et placez-les en tas devant vous sur la table : c'est la pioche.
2. Préparez un crayon et du papier pour noter les scores.

Avant de commencer à jouer, convenez de l'heure de la fin du jeu. Vous pouvez fixer la durée de la partie à l'avance, une demi-heure par exemple, ou fixer à l'avance le nombre de cartes qui seront jouées (20 cartes par exemple), ou encore jouer la partie en un certain nombre de points, 200 par exemple.

▶ **But du jeu :**

Il s'agit de deviner avec un minimum d'indices la personne, le lieu ou l'objet indiqués sur la carte. Le gagnant de la manche sera le joueur qui aura deviné avec le plus petit nombre d'indices.



Avec tous nos remerciements à Jean-Baptiste Pittion

© 2007 University Games Corporation/Scott A. Mednick, San Francisco, CA 94110, USA. Indix is a registered trademark of University Games/Scott A. Mednick. All rights reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Pays-Bas. E-mail: info@ug.nl

Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.

Graphic design : Josine van Schijndel

► Il y a 3 catégories de cartes :

► **UNE PERSONNE**

Les personnes de cette catégorie – hommes ou femmes – peuvent être vivantes ou mortes, réelles ou imaginaires. Cette catégorie inclut également des animaux dotés d'une personnalité, telles que « Mickey Mouse » ou des personnages de bandes dessinées comme Tintin, ou encore des métiers ou des groupes de personnes (célèbres) comme les Beatles ou les Spice Girls.

► **UN LIEU**

Vous trouverez dans cette catégorie des lieux géographiques tels que des océans, des pays, des fleuves et rivières, des montagnes et des villes, et même des planètes et des sites naturels : mais pour gagner, il faut donner leur nom exact, par exemple le Rhin, le Sahara ou Mars. Par contre, des mots tels que « rivière », « désert » ou « planète » font partie de la catégorie « UNE CHOSE ». En effet, on ne peut pas les montrer sur une carte. Et pour s'y rendre, il faudrait connaître le nom exact d'un désert ou d'une planète.

► **UNE CHOSE**

Cette catégorie englobe des objets, des choses, des événements, des animaux ou des concepts abstraits que l'on ne peut pas classer dans les deux autres catégories. Et on y trouve aussi, par exemple, des bâtiments ou des monuments construits par l'homme.

► **Déroulement du jeu :**

► **Le lecteur**

C'est le plus jeune joueur qui commence en prenant une carte de la pioche. Pour cette manche, c'est lui le lecteur qui annonce aux autres joueurs s'il s'agit d'une personne, d'un lieu ou d'une chose (la catégorie est indiquée en haut de chaque carte). Il ne montre la carte à personne ! Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

► **Les indices**

Chaque carte comporte 20 indices, numérotés de 1 à 20.

Le joueur assis à la gauche du lecteur propose un nombre compris entre 1 et 20. Le lecteur lit à haute voix l'indice correspondant figurant sur la carte. Le lecteur note au fur et à mesure les numéros des indices qu'il a lus. Par exemple, carte 33 : 12, 7, 5, 2 signifie qu'il a déjà lu les indices 12, 7, 5 et 2 de la carte 33 (le numéro de la carte figure à côté de la solution).

► **Le joueur propose une solution**

Après avoir entendu l'indice, le joueur dispose de 10 secondes pour deviner le sujet de la carte. Lorsqu'il a la main, le joueur ne peut faire qu'une seule proposition. (les autres joueurs ne peuvent faire une proposition que lorsque c'est leur tour.)

► **La bonne réponse n'a pas été trouvée**

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant propose un autre nombre compris entre 1 et 20. Il dispose lui aussi de 10 secondes pour deviner la solution et ne peut faire qu'une seule proposition. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la bonne réponse ait été donnée. Les joueurs qui donnent une mauvaise réponse ne sont pas pénalisés.

► **La bonne réponse a été trouvée**

Si un joueur trouve la solution, le joueur et le lecteur se partagent les points (voir « score ») et les notent. La manche est terminée. Le joueur assis à la gauche du lecteur devient maintenant le lecteur.

Les joueurs peuvent à tout moment prier le lecteur de relire les indices déjà donnés.

► **Le score**

Chaque carte vaut 20 points. Le lecteur et le joueur qui a donné la bonne réponse se partagent ces 20 points. Le lecteur marque un