

ATTENTION !

Pour rejouer

A la fin de chaque partie, le Professeur te dira d'appuyer sur la touche orange ON pour rejouer. Si tu n'appuies pas sur cette touche dans la minute qui suit, le Professeur te dira au revoir et le jeu s'éteindra tout seul.

Aïe !

Il se peut que tu te trompes en rabattant les images. Dans ce cas :

- Le Professeur te dira à quelle image il pensait et te proposera de commencer une nouvelle partie.

OU

- Toutes les images sont encore visibles et tu devras recommencer toi-même une nouvelle partie.

Remarque :

Si, au cours de la partie, tu n'entends pas ce que te dit le Professeur, appuie sur la flèche. Il te répétera alors les instructions.

QUI EST-CE ? Electronique

1 - 2 joueurs / 4 ans et plus



Le Professeur « Qui est-ce ? » feuillette son album photos. Il retrouve avec plaisir des photos de son chien Gribouille. Gribouille est un toutou espiègle qui adore se déguiser. Alors, sauras-tu deviner à quelle image pense le Professeur « Qui est-ce ? »...

MB
JEUX

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
040041345101



RÈGLES DU JEU

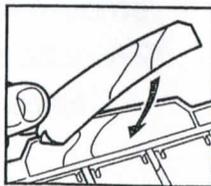
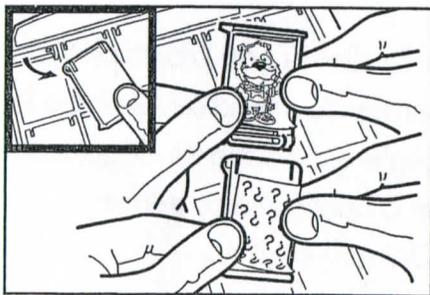
- Rabats les 15 images.
- Appuie sur la touche orange ON.
- Choisis un jeu pour 1 ou 2 joueurs en appuyant sur la touche blanche correspondante.
- Appuie sur une touche Accessoire (par exemple la touche « chaussures » ou « nœud papillon ») qui pourrait faire partie de l'image à deviner.
- Le Professeur « Qui est-ce ? » te dira alors quelles sont les images à éliminer.
- Continue à sélectionner des accessoires jusqu'à ce que tu trouves la bonne image.

CONTENU

Un support de jeu Qui est-ce ? Electronique, deux feuilles d'autocollants.

PRÉPARATION

- Colle avec précaution l'autocollant "Qui est-ce ? électronique" sur le support de jeu, comme indiqué.
- Ensuite, détache les 15 cadres d'images du support de jeu. Colle sur chacun d'eux un autocollant Gribouille sur le devant, et un autocollant Point d'interrogation sur l'arrière, comme indiqué ci-contre. Enfin, remets les cadres d'images en place sur le support.



Deuxième joueur

Choisis un accessoire et joue comme expliqué précédemment.

Pour trouver la bonne image

Lorsque les joueurs ont caché toutes les images sauf une, le Professeur « Qui est-ce ? » demande au joueur de sélectionner les trois accessoires de l'image.

La fin du jeu

- Si tu choisis un accessoire auquel le Professeur « Qui est-ce ? » pense, et si tu as rabattu toutes les images sauf une, appuie sur les trois accessoires de cette image pour gagner.
- Mais attention car si tu choisis un accessoire auquel le Professeur ne pense pas, et même si tu rabats toutes les images sauf une, ton tour est terminé et c'est à l'autre joueur d'appuyer sur les trois accessoires de la bonne image pour gagner.

Le gagnant

Le premier joueur qui trouve les trois accessoires de l'image et qui appuie sur les touches correspondantes a gagné !

MISE EN PLACE

- Relève les 15 images.
- Pose le support de jeu sur une surface plane.

BUT DU JEU

1 joueur

Deviner à quelle photo de Gribouille pense le Professeur « Qui est-ce ? », en faisant le moins de propositions possible.

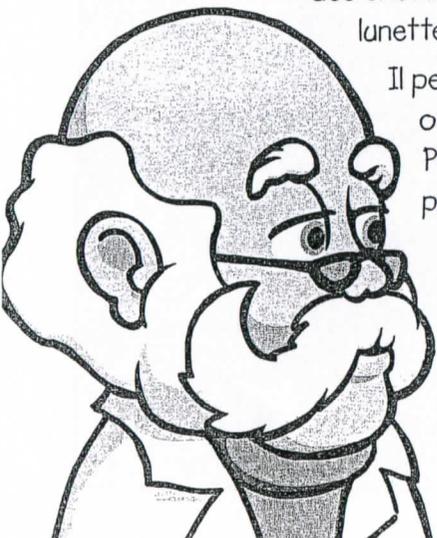
2 joueurs

Etre le premier joueur à deviner à quelle photo de Gribouille pense le Professeur « Qui est-ce ? ».

LES PHOTOS

Regarde avec attention les 15 photos de Gribouille. Elles sont toutes très farfelues... et trois accessoires rendent chacune d'entre elles différente des autres. Parfois, Gribouille a des oreilles, une langue, ou des cheveux. Et parfois, il porte un nœud papillon, des lunettes ou un chapeau.

Il peut aussi tenir un objet, comme un cerf-volant ou une canne à pêche. À la fin de la partie, le Professeur « Qui est-ce ? » te dira à quelle photo il pense en te citant un de ces objets.



JEU POUR 1 JOUEUR

1. Appuie sur la touche orange ON
2. Lorsque le Professeur « Qui est-ce ? » demande si tu joues seul ou avec un copain, appuie sur la touche blanche 1 Joueur
3. Choisis et appuie sur une des huit touches Accessoires.
4. Le Professeur te dit alors si cet accessoire se trouve sur l'image à laquelle il pense.
 - Si oui, rabats toutes les images sur lesquelles l'accessoire ne se trouve pas.
 - Si non, rabats toutes les images sur lesquelles l'accessoire se trouve.

Par exemple : Tu appuies sur la touche Moustache.

Le Professeur « Qui est-ce ? » dit :

« C'est bien. L'image à laquelle je pense a une moustache. Regarde chaque image. Si il n'y a pas de moustache, cache-la. »

Tu rabats alors toutes les images sans moustache.

OU

Le Professeur « Qui est-ce ? » dit :

« Désolé. L'image à laquelle je pense n'a pas de moustache. Regarde chaque image. Si il y a une moustache, cache-la. »

Tu rabats alors toutes les images avec une moustache.

5. Appuie sur une autre touche Accessoire pour continuer.

Pour trouver la bonne image

Lorsque tu découvres un accessoire qui se trouve sur l'image à laquelle le Professeur « Qui est-ce ? » pense, il te demande :

« Veux-tu essayer de deviner à quelle image je pense ? »

Si tu veux essayer de deviner :

- Appuie sur le point d'interrogation vert.
- Appuie sur les trois accessoires qui se trouvent selon toi sur l'image.

- Le Professeur te dira si ces accessoires se trouvent sur l'image à laquelle il pense. Si oui, tu gagnes ! Si non, cache l'image correspondante, choisis un autre accessoire et continue ainsi jusqu'à ce que tu sois prêt à tenter une autre proposition ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule image visible.

Si tu ne veux pas essayer de deviner :

- Appuie sur la croix « X » rouge, et continue à appuyer sur des touches Accessoires comme décrit ci-dessous.
- Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule image, le Professeur « Qui est-ce ? » te demandera de choisir les trois accessoires de l'image.

Les scores

Chaque fois que tu choisis un accessoire ou que tu essaies de deviner l'image, cela compte pour un essai. Tout au long de la partie, le Professeur te dira combien d'essais tu as déjà réalisés.

Le gagnant

Lorsque tu trouves les trois accessoires de la bonne image, tu gagnes !

JEU POUR 2 JOUEURS

Essaie d'être le premier joueur à trouver l'image à laquelle pense le Professeur « Qui est-ce ? ».

1. Appuie sur la touche orange ON
2. Lorsque le Professeur demande si tu joues seul ou avec un copain, appuie sur la touche blanche 2 Joueurs
3. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Premier joueur

Appuie sur une des huit touches Accessoires.

Le Professeur « Qui est-ce ? » te dira si cet accessoire se trouve sur l'image à laquelle il pense, et te demandera de cacher les images avec ou sans cet accessoire. Ton tour est alors terminé.



ON : Pour mettre le jeu en marche ou pour commencer une nouvelle partie.



1 JOUEUR : Jeu pour

1 joueur



2 JOUEURS : Jeu pour

2 joueurs



POINT D'INTERROGATION :

Pour deviner à quelle image pense le Professeur « Qui est-ce ? »

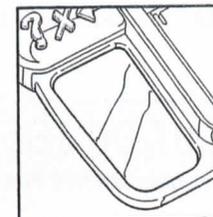


LA CROIX : Pour continuer à jouer sans essayer de deviner l'image.



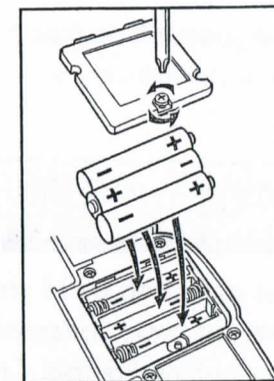
LA FLÈCHE : Pour entendre à nouveau ce que vient de dire le Professeur « Qui est-ce ? ».

TOUCHES ACCESSOIRES : (lunettes, nœud papillon, chaussures, moustache,



oreilles, langue, cheveux, chapeau)

Pour choisir une partie du déguisement de Gribouille.



Insertion des piles

Dévisse la porte du compartiment à piles situé au dos du support de jeu, comme indiqué ci-contre. Insère 3 piles alcalines LR03 de 1,5 volts, en t'assurant que les symboles « + » et « - » correspondent bien. Remets la porte en place.

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes « + » et « - ».
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques.
7. **ACCUMULATEURS :** Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. **NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.**
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.