

QUI EST QUI ?

* * *

Jeu de Société

Règles du jeu Version Standard et Luxe

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque joueur représente le personnage de la carte qu'il a tirée au hasard et doit essayer de ne pas être découvert durant la partie. Par contre, chacun essaie de trouver QUI EST QUI des autres personnages en jeu, en posant des questions et en lançant des défis.

Le gagnant est celui qui découvre le plus de personnages en fin de partie.

Pour ne pas être découvert, vous devez «feinter» ou «bluffer», jouer la comédie. Si par hasard on vous pose une question sur votre personnage, **vous êtes obligé de donner la bonne réponse** qui figure sur votre carte. L'astuce est donc de donner cette réponse en simulant la plus grande hésitation. Par contre, si on vous pose une question sur un autre personnage, soyez perspicace car si vous donnez la bonne réponse, les autres penseront à coup sûr que vous êtes le personnage.

Si c'est votre tour de poser une question, certaines cartes vous permettent de feinter en posant la question sur votre personnage, vous perdrez forcément les points de votre pari, mais cela peut s'avérer payant en fin de partie, si les autres joueurs se trompent à votre sujet.

L'amusement dans ce jeu repose en grande partie sur les défis et pour lui donner toute sa dimension «comique», il est important que chacun des joueurs «joue le jeu». Il faut prendre son temps et préparer une petite mise en scène en cherchant éventuellement quelques accessoires ; bien entendu, le joueur a obligation d'exécuter le défi debout ou en tous cas de quitter sa place, de se déplacer et si le défi s'y prête, choisir un autre joueur pour lui donner la réplique ou pour être simple figurant.

Quoique vous fassiez, le rire est assuré, donc n'hésitez-pas !

Lancez-vous dans une envolée lyrique par exemple. C'est l'occasion de faire un peu de théâtre ou de cinéma ; ayez toujours un appareil photo auprès de vous pour immortaliser les meilleurs moments. Si pour une chanson à interpréter, vous ne connaissez pas l'air, inventez-le, mais chantez ! vous ferez rire ou au contraire vous surprendrez. Il est important que les autres joueurs encouragent de vive voix celui qui relève le défi et applaudissent systématiquement à la fin.

... Soyez COMEDIEN ...

Si vous êtes amené à jouer le défi de votre propre personnage, **vous êtes obligé d'utiliser les arguments précis qui figurent sur votre carte** ; mais si vous pensez que ces arguments risquent de vous dévoiler, une des astuces est de les noyer dans une masse de paroles et de gestes.

Si c'est votre tour de lancer un défi, vous pouvez feinter en lançant le défi de votre personnage.

Il y a beaucoup d'autres astuces que vous découvrirez au fil des parties.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vérifier que les cartes sont empilées par série de 4 de même numéro, face recto cachée pour ne pas dévoiler le personnage. Le plus jeune joueur tire les 4 premières cartes du dessus d'une des 6 cases de son choix - Pour le jeu LUXE, ce sont les 4 premières cartes du sabot - et les pose sur la table, face recto cachée. Le joueur à sa gauche disperse les 4 cartes sur le plateau en les faisant glisser pour être certain que personne n'a repéré une carte, puis il en tire une et les autres suivent par la gauche. Chacun annonce ensuite le numéro afin de vérifier que tous ont bien le même ; il s'agit du numéro en gros au centre de la carte.

Veiller, lorsque vous avez la carte en main, à ce que les autres joueurs ne puissent voir le Recto. Pour ce faire, la carte sera aussi souvent que possible dans la pochette - ou sur l'appui de la loge pour le Jeu LUXE -.

Pendant 3 minutes environ, chacun prend connaissance de son personnage, des réponses aux questions et du défi que l'on peut lui poser sur son propre personnage, mais aussi et surtout, prépare les autres défis que l'on pourrait lui lancer et dont les thèmes figurent au verso de la carte. Bien que n'ayant pas les arguments de ces autres défis, une interprétation bien préparée permet de bluffer les autres joueurs et de semer le doute. Pour créer l'ambiance de doute et de bluff dès le début du jeu, chacun annonce le personnage qu'il aimerait incarner parmi les 4 en jeu. Certains préféreront donner un personnage différent du leur, d'autres par ruse donneront leur propre personnage, mais dans tous les cas, leur attitude au moment où ils l'annoncent, sera analysée par les autres joueurs qui se font alors une première idée pour engager les paris.

Le jeu commence maintenant.

Chaque joueur débute avec un crédit de 100 points à inscrire dans la case «PARI» sur le plateau de marque.

SEQUENCE DES PARIS

Chaque joueur ne dispose au verso de sa carte, que de 2 questions relatives à 2 personnages. Parfois, pour permettre de feinter, une des 2 questions porte sur son propre personnage.

Le plus jeune commence en lançant un pari de 5 - 10 ou 15 points à un joueur dont il a l'idée du personnage et en lui posant la question correspondante.

Si la réponse est bonne, il marque en + le nombre de points qu'il a parié, si la réponse est fausse, il les marque en - .

Les points serviront à départager les ex-aequo en fin de partie. Exemple : le crédit de départ étant de 100 points, un joueur qui parie 15 points et qui obtient une bonne réponse à la question qu'il a posée, aura un score de 115 points.

On passe au joueur suivant à gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait posé une question. Il est possible qu'un joueur reçoivent 2 questions dans le tour, dans ce cas un des autres joueurs n'en n'aura pas reçu ; c'est le jeu.

SEQUENCE DEFIS

On fait un tour de table pour que chacun annonce le défi de son choix qu'il lance à un autre joueur. Pendant 3 minutes environ, tous les joueurs qui ont reçu un défi se préparent et chacun jouera ensuite sa « scénette » sans limite de temps.

. Si le joueur qui doit réaliser le défi est réellement le personnage, **il doit obligatoirement utiliser les arguments précis figurant au recto de sa carte** qu'il aura préalablement mémorisés. Ces arguments précis peuvent le mettre en danger, c'est pourquoi il a intérêt à les noyer dans d'autres arguments afin de ne pas trop attirer l'attention.

. Si le joueur n'est pas le personnage, il doit faire la meilleure prestation possible en improvisant pour que chacun pense qu'il est réellement le personnage, d'où l'intérêt de bien se préparer.

Après chaque défi, on vote, chacun annonce « c'est lui » ou « ce n'est pas lui », pour se préparer au choix final. Attention, cela peut vous induire en erreur, vous constaterez parfois qu'il vaut mieux rester sur sa première idée, car là encore, certains ont pu bluffer ; c'est le but du vote,

SEQUENCE FINALE

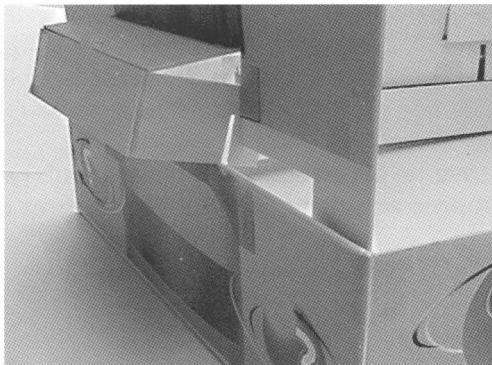
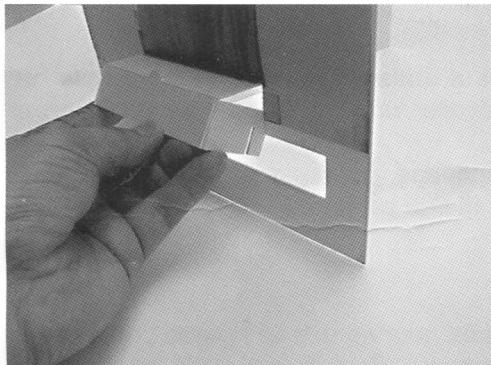
Chacun se prononce définitivement sur chaque autre joueur en inscrivant ses choix sur les cases appropriées en se cachant de l'autre main et en couvrant ensuite avec sa carte. On soulève les cartes lorsque chaque joueur a inscrit ses choix. Le joueur qui a découvert le plus de personnages gagne la partie. En cas d' ex-aequo, les joueurs sont départagés par le total de points.

PREPARATION DU MATERIEL

. **VERSION STANDARD** : Détachez les cartes prédécoupées et regroupez-les par numéro pour obtenir les 4 cartes N° 1 ensemble puis en suivant les 4 N° 2, etc... Mettez en forme les 4 pochettes en carton par pliage et en reliant la languette à la fente. Posez le plateau de jeu, de sorte que chaque joueur ait une zone de marquage face à lui. Insérez les carrés de feutrine dans leurs supports en plastique transparent. Le jeu est prêt.

. **VERSION LUXE** : Montez le décor en volume qui représente les loges en insérant ses parois entre le sabot plastique et les parois de la boîte de jeu. Inspirez-vous des photos ci-dessous, notamment pour le pliage des appuis de fenêtres.

Encastrez ensuite le plafond qui comporte 4 zones de marquage. Il suffira de soulever le plafond pour avoir accès aux cartes. Positionnez l'ensemble sur la table, de sorte que chaque joueur soit face à une loge. En cours de partie, chaque joueur posera sa carte sur l'appui. Vérifiez que les cartes sont bien classées par groupe de 4, de même numéro, les 4 N° 1 ensemble, puis en suivant les 4 N° 2 etc... et présentez les dans le sabot, de façon à ne pas voir le recto.



LES CARTES : Elles fonctionnent par série de 4 repérées par le même numéro et comportent chacune les indications suivantes :

RECTO	1
FAN DES «2 BE 3»	
-XXXXXXXXXX)
-XXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX)
DEFI : INTERPRETEZ «REGARDE MOI».)
XXXXXXXXXX XXXXXX XXXXXXXXXXXX)
XXXXXXXXXX XXXXX XXXXXXXX)
XXXXXX XXXXXXXXXXX XXXXXXXX)

N° de la série de cartes en jeu.

Le personnage que vous représentez dans la partie.

Les 2 réponses aux 2 questions que l'on vous poserait à son sujet.

Le défi du personnage.

Les arguments à utiliser au cas où l'on vous lancerait le défi sur votre propre personnage.

AGENT DE VOYAGE
DANS QUEL PAYS SE TROUVE LE PLUS GRAND AEROPORT DU MONDE ? LES ETATS UNIS
DEFI : QUEL EST L'ITINERAIRE INCONTOURNABLE POUR UN TOUR DU MONDE REUSSI ?
AGENT DE LA SECURITE SOCIALE
POUR UN AGENT DE LA SECURITE SOCIALE, QUELLE EST LA SIGNIFICATION DE LA LETTRE Z ? RADIOLOGIE
DEFI : CONDITIONS D'ECHOGRAPHIE DURANT LA GROSSESSE
Autres défis
IOUEUR DE CLAVECIN
DEFI : DECRIVEZ L'INSTRUMENT.

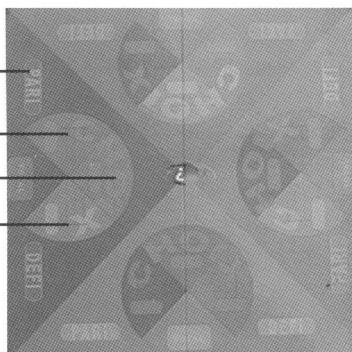
Les 2 personnages auxquels vous pouvez poser une question, suivis des questions et réponses. Sur certaines cartes il peut y avoir une question sur votre propre personnage, vous permettant de feinter

Les 3 autres défis que vous pouvez lancer, sachant que pour feinter vous pouvez aussi lancer le défi de votre propre personnage qui figure

Inscrivez ici les points obtenus au pari, au départ inscrivez 100 Pts.

Ici sur les pointillés, lors de la séquence finale, vous inscrivez les initiales des noms des personnages que vous affectez aux autres joueurs dans les cases respectives correspondant à leur couleur.

«N'utilisez que des crayons feutre effaçables à sec»



Variantes de jeu

Vous pouvez convenir en début de partie, de faire 2 tours de questions et 1 tour de défi ; ou 2 tours de questions et 1 tour de défi. Vous constaterez que cela permet de découvrir plus ou moins facilement Qui est Qui.

Vous pouvez aussi faire des paris dans la séquence défi, 5, 10 ou 15 points ; les points pariés seront affectés en fin de partie à ceux qui avaient vu juste à ce moment là.

NOTE POUR CELUI QUI DETIENT LA BOITE DE JEU, IL EST IMPORTANT POUR LE BON DÉROULEMENT DES PARTIES QUE LES CARTES SOIENT BIEN CLASSÉES PAR SERIE DE 4 ET EMPILÉES DANS LE SABOT AVEC LE RECTO CACHÉ POUR QUE PERSONNE NE VOIT LES RÉPONSES AUX QUESTIONS, ET DE BIEN EXPLIQUER AUX AUTRES PARTICIPANTS LE FONCTIONNEMENT DES CARTES.



TM. Jean-Loup Druon

QUI est QUI Jeu Télévisé COPYRIGHT 1999 ROSE BAY / NOËL GAY / ELLIPSE PROGRAMME / ELHUDI. JEU DE SOCIÉTÉ

Editions DRUON SA. BP 88 92200 Neuilly sur Seine. Brevet & Modèle déposés © AGI 1999