

Par exemple : demande à ton adversaire : « Ton personnage a-t-il les yeux bleus ? »

- ? Si la réponse est « **oui** », tu peux alors éliminer tous les personnages qui n'ont pas les yeux bleus.
 - ? Si la réponse est « **non** », tu peux alors éliminer tous les personnages qui ont les yeux bleus.
- Pour éliminer un personnage, il suffit de rabattre le cadre correspondant sur le plateau de jeu.

Posez vos questions une à une et à tour de rôle.

? **Rappel !**

Tant que tu ne sais pas si le personnage à identifier est un homme ou une femme, formule tes questions de la manière suivante : « **est-ce que ton personnage... ?** » au lieu de « **a-t-il... ?** » ou « **a-t-elle... ?** », pour éviter toute confusion.

Regarde les visages restant sur ton plateau : examine attentivement leurs particularités car une question bien posée peut éliminer plusieurs personnages d'un coup. Essaie de te souvenir des questions déjà posées auparavant pour éviter de poser les mêmes.

? **La réponse**

Lorsque tu penses avoir identifié le visage mystérieux de ton adversaire, fais une proposition. Attention : tu ne peux pas donner ta réponse si tu viens juste de poser une question ; dans ce cas, tu dois attendre ton prochain tour. Sois prudent ! Car si ta réponse est fautive, tu perds la partie !

La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs gagne en trouvant le visage mystérieux de l'adversaire ou perd en se trompant de visage. Dans ce dernier cas, c'est l'adversaire qui est gagnant. Renverse ensuite ton plateau pour relever tous les cadres et recommencer une nouvelle partie. Mélange à nouveau l'ensemble des cartes jaunes et pioche un nouveau visage mystérieux.

? **LE GAGNANT**

Lorsque tu gagnes une partie, déplace ton indicateur de scores d'un cran. Le grand vainqueur est le premier joueur qui gagne 5 parties !

? **Suggestion**

Pour compliquer le jeu, tu peux faire deviner deux personnages au lieu d'un. Chaque joueur insère alors deux cartes jaunes dans la fente de son plateau de jeu. Fais attention à bien retenir les questions que tu as posées ainsi que les réponses obtenues.

Par exemple : tu demandes : « **Un des personnages a-t-il les cheveux blonds ?** »

Si la réponse est « **oui** », tu ne peux pourtant pas encore éliminer de visage sur ton plateau puisque tu ne connais pas encore la couleur des cheveux de l'autre personnage.

QUI ? EST-CE ?

? **CONTENU**

48 cadres en plastique, 2 plateaux de jeu (un rouge et un bleu), 1 feuille de cartes prédécoupées rouges, bleues et jaunes, 2 indicateurs de scores.

? **BUT DU JEU**

Découvrir quel personnage se cache derrière la carte adverse. Le grand vainqueur est le premier joueur qui gagne cinq parties.

MB
JEUX

© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A., Service Consommateurs : Z I Lourde,
57150 CREUTZWALD – Tél : 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr"
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.
THEORA CREATIONS

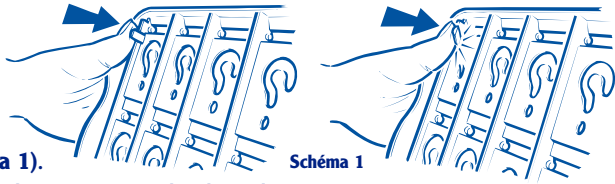


0801 14617101

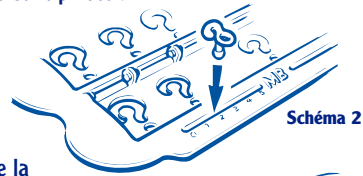


? ASSEMBLAGE

1. Retourne chaque plateau de jeu. Pousse la patte située dans le coin du plateau vers le centre, jusqu'à ce qu'elle se brise (voir schéma 1). Répète cette opération pour chaque patte, sur les deux plateaux.



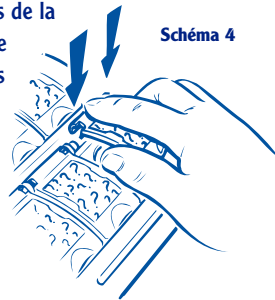
2. Détache chaque cadre en plastique blanc du support en le faisant pivoter. Détache aussi les deux indicateurs de scores. Si nécessaire, utilise des ciseaux à bouts ronds.



3. Sur chaque plateau de jeu, fixe un indicateur de scores en appuyant dessus jusqu'à ce que tu entendes un « clic ».
4. Ensuite, détache avec précaution les cartes prédécoupées de la feuille cartonnée. Laisse les cartes jaunes, qui sont plus grandes, de côté pour l'instant.



5. Glisse les cartes rouges et bleues dans les cadres en plastique de la façon suivante : tiens le cadre comme montré schéma 3, et introduis la carte dans le cadre par le haut. Répartis ensuite les cadres ainsi assemblés en deux tas : un rouge et un bleu.
6. Pose le plateau de jeu bleu sur une surface plane. La fente où se trouvera la carte mystère doit être tournée vers toi. Prends ensuite un cadre à carte bleue et fixe-le sur le plateau de manière à ce que la charnière arrondie soit positionnée sur les deux pointes. Pour effectuer cette opération, enclenche le cadre en position horizontale en appuyant sur les coins de la charnière l'un après l'autre (voir schéma 4). Relève alors le cadre pour vérifier qu'il est correctement fixé. Fais de même avec tous les autres cadres à cartes bleues, puis avec les cadres à cartes rouges sur le plateau rouge.

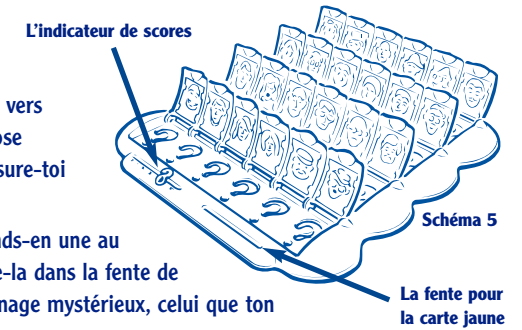


Attention : les visages doivent tous être tournés vers toi.



? PREPARATION DU JEU

1. Choisis un plateau de jeu. Renverse ton plateau vers l'arrière pour relever tous les visages. Puis repose doucement ton plateau sur la surface plane. Assure-toi que tous les cadres sont bien relevés.
2. Mélange les cartes jaunes faces cachées et prends-en une au hasard, sans la montrer à ton adversaire. Insère-la dans la fente de ton plateau, le visage vers toi. C'est ton personnage mystérieux, celui que ton adversaire doit découvrir.



Remarque : tu retrouves les 24 personnages sur les cartes bleues, sur les cartes rouges, ainsi que sur les cartes jaunes. Seule la couleur des cartes change.

? QUELQUES CONSEILS...

Avant de jouer pour la première fois, regarde bien les visages : tu verras qu'ils sont tous différents et ont chacun leurs particularités :



Les nez :

Il y en a des gros, et des petits.



Les chapeaux et les lunettes :

Regarde quels personnages ont des lunettes, un chapeau ou encore les deux.



Les cheveux :

Certains ont les cheveux blonds, roux, bruns, noirs ou encore blancs. Ils peuvent aussi avoir la raie d'un côté ou de l'autre, ou ne pas avoir de raie du tout. Certains sont même chauves (ou ont peu de cheveux).



Les barbes et les moustaches :

Observe les différentes barbes et moustaches qui existent.



Les couleurs :

Les yeux, les lèvres, les lunettes... ont aussi des couleurs différentes.



Au fur et à mesure des parties de jeu, tu remarqueras bien d'autres différences dont tu pourras te servir pour trouver le visage mystérieux.

LE JEU

1. C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie.

Tu ne peux poser qu'une seule question par tour de jeu, pour identifier le personnage mystérieux de ton adversaire. Procède par élimination...

La question que tu poses ne peut avoir pour réponse que « oui » ou « non ».