



Photo Quiz?

Aurez-vous le bon délice?

Règles du jeu

Made by Jumbo International,
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands
© Jumbo International, Zaandam, The Netherlands

www.jumbo.eu



Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois,
car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être aspirés.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

photo Quiz?

© 2006 Picture This Ltd. All rights reserved. Photo Quiz?™ is a trademark
of Picture This Ltd, 140 Westcott St London, W1T 8ET.

Photo Quiz? - Règles du jeu

Photo Quiz?

But du Jeu

A *Photo Quiz ?* le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes en répondant correctement à un maximum de questions. Et si vous aimez prendre des risques, vous pouvez gagner encore plus de cartes !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 3000 cartes, *Photo Quiz ?* (75 cartes People, 7/5 cartes Actualité, 75 cartes Sport, 7/5 cartes Monde) avec 1800 questions
- 30 cartes Grand Défi
- 15 cartes Perso vieilles
- 1 bloc à dessin
- 1 crayon
- 1 sablier de 30 secondes
- 2 dés
- 1 règle de jeu

Partie Longue ou Courte ?

Choisissez si vous désirez faire une partie courte (AK) minutes environ, en utilisant les 2 dés) ou une partie longue (1 heure environ, en utilisant 1 seul dé).

Préparation du Jeu

- Chaque carte comprend deux séries de 3 questions. Avant de commencer, choisissez la série de questions avec laquelle vous allez jouer (série 1 ou série 2).
- Triez les cartes *Photo Quiz ?* en quatre catégories : People, Actualité, Sport et Monde. Mélangez chaque pile et mélangez-les face moge vers le haut, sur la case indiquée sur le plateau.
- Battez vos cartes Grand Défi et placez-les face réponse cachée, sur la case indiquée sur le plateau.
- Placez les cartes Perso, face image vers le haut, sur la case indiquée sur le plateau.
- Choisissez le jeu et choisissez son pion et le placez sur la case Départ.
- A l'unique c'est votre tour lancez la(s) dé(s) et avancez votre pion du nombre de cases indiqué.

Déroulement du Jeu

Lancez le(s) dé(s) chaque votre tour. Celui qui fait le plus grand score commence à

jouer. Chaque joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les déplacements sur le plateau s'effectuent dans le même sens.

Les cases People, Actualité, Sport et Monde (cartes *Photo Quiz ?*)

Lorsque vous tombez sur une de ces cases, le joueur à votre droite pioche une carte de la catégorie correspondante montre la photo de la carte à l'ensemble des joueurs et vous. Il la première question de la série choisie.

Si vous répondez correctement à la première question, on vous pose la deuxième question de la série, et ainsi de suite. Si vous répondez correctement à la troisième question, vous gagnez la carte.

Attention, vous n'avez le droit qu'à une seule réponse par question !

Si votre réponse est fausse, c'est au joueur suivant (votre voisin de gauche) de répondre à cette même question.

Si il répond correctement, on lui pose la question suivante. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur ait répondu correctement à la troisième question. Le joueur qui a répondu à la troisième question gagne la carte (et ce, même si ce n'est pas lui qui a répondu aux deux premières questions). Si personne ne trouve la bonne réponse à une question, la carte est remise sous le paquet. Conseil : vous avez toujours intérêt à écouter les réponses des autres joueurs car une carte au jeu peut à tout moment revenir jusqu'à vous !

Une fois que les 3 questions de la série ont été jouées, la carte est remise sous le paquet et c'est au tour du joueur suivant (le voisin de gauche de celui qui avait lancé le dé précédemment) de lancer le dé.

Les cases Grand Défi

C'est la catégorie la plus interactive du jeu. Lorsque vous tombez sur l'une de ces cases, piochez une carte Grand Défi et lisez la carte dans votre tête. Vous pouvez soit mentalement dessiner ce qui est écrit sur la case... c'est vous qui choisissez !

Les autres joueurs ont alors le temps du sablier pour trouver ce que vous tentez de leur faire deviner. Si un joueur trouve la bonne réponse avant la fin du sablier, vous pouvez récupérer une carte. Vous la carte

Etant Défi et la la première carte de la pile de la catégorie correspondante (People, Actualité, Sport ou Monde). Sinon, la carte est remise sous le paquet.

Les cases Choisis ta Catégorie

Si vous tombez sur une de ces cases, vous choisissez la catégorie de la question qui va vous être posée (People, Actualité, Sport, Monde ou Grand Défi). Souvenez-vous que c'est votre voisin de droite qui vous pose la question (sauf pour la catégorie Grand Défi, bien sûr).

Les cases Duel

Lorsque vous tombez sur cette case, le joueur à votre droite doit jouer pour gagner ses cartes.

Choisissez la carte *Photo Quiz ?* dans laquelle vous pensez avoir le meilleur adversaire, parmi les catégories People, Actualité, Sport, Monde ou Perso. Mais ne choisissez pas la carte correspondante simplement de choisir la catégorie !

Déterminez le nombre de cartes que vous souhaitez parier (par exemple votre catégorie). **Attention** : le nombre de cartes mises au jeu doit être le même pour les deux joueurs (vous ne pouvez pas parier plus de cartes que vous ou votre adversaire n'en possède).

Votre adversaire ne peut pas refuser le duel, ni discuter le nombre de cartes parées. Demandez à un 3ème joueur de tirer la première carte de la catégorie choisie et de lire réciproquement la question 3 !

Celui qui répond correctement en premier gagne le Duel. Si les deux joueurs ont répondu correctement, le 3ème joueur détermine lequel des deux joueurs a répondu le premier.

Celui qui remporte le Duel garde ses propres cartes, et gagne celles parées par son adversaire, ainsi que la carte qui vient d'être lue !

Exemple : Marianne possède 3 cartes, et Karine 4. Marianne, qui est tombée sur la case Duel, décide de parier 3 cartes. C'est Marianne qui est la première à donner la bonne réponse. Elle garde alors ses cartes, remporte la carte *Photo Quiz ?* correspondant à la question, ainsi que 3 des 4 cartes de Karine.

Il ne s'agit pas de Karine avait répondu, en prenant ce qui aurait remporté les 3 cartes de Marianne ainsi que la carte *Photo Quiz ?*. Le Duel leur veut faire gagner plus peut aussi être dangereux : elles réfléchissez bien au nombre de cartes que vous voulez mettre au jeu !

La case Quitte ou Double

C'est la phase décisive du jeu ! Des qu'un joueur atteint (ou dépasse) la case Quitte ou Double le partie s'arrête. Tous les joueurs placent leurs pions sur cette case. Vous avez deux choix la possibilité de doubler le nombre de cartes que vous avez en votre possession. Le joueur qui possède le moins de cartes joue le premier. Chacun leur tour, les joueurs choisissent une carte de la catégorie de leur choix et demandent à leur voisin de droite (ou à gauche) de répondre à leur question. Si vous répondez bien aux 3 questions, vous choisissez votre nombre de cartes : choisissez alors le nombre de cartes parmi la/les pile(s) catégorie(s) de votre choix. Si vous ne savez pas répondre à l'une des questions que l'un vous pose, remettez la carte sous le paquet de sa catégorie (la question n'est pas posée au joueur suivant, comme c'était le cas au cours de la partie) : vous ne gagnez pas de nouvelles cartes mais conservez vos cartes.

Le gagnant

Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du Quitte ou Double remporte la partie.

Les cartes Perso

Cette catégorie vous permet de personnaliser votre *Photo Quiz ?* ! Choisissez vos photos, préférences et inventez vos propres questions. Vous pouvez créer vos cartes Perso de deux façons différentes :

Méthode 1 : Utilisez les cartes blanches fournies avec le jeu. Collez une photo et écrivez au dos de la carte une série de trois questions. Ça y est, votre carte est prête !

Méthode 2 : Connectez vous au site internet www.jumbo.com et allez sur la rubrique *Photo Quiz ?* et laissez vous guider pour réaliser vos propres cartes : vous allez voir ajouter vos photos numériques est vraiment très facile !

Vous avez déjà pensé à des questions pour accompagner vos photos ? Oui ? Alors vous êtes prêts à imprimer vos nouvelles cartes !