

# 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.

