

## PARTIE A DEUX JOUEURS

Pour une partie à deux, suivez la règle de base, un des joueurs étant le lecteur et l'autre l'investigateur. L'investigateur demande des indices, place ses pions et lance le dé jusqu'à ce qu'il trouve l'identité du lecteur. Puis les deux joueurs échangent leur rôle. Les scores sont calculés comme lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Les jetons violets "libre-réponse" ne peuvent pas être utilisés dans une partie à deux joueurs et doivent donc être mis hors jeu.

## SCORES

- Chaque carte a une valeur de 20 points.
- 1 point permet à un joueur d'avancer d'une case sur le plateau.
- Les 20 points d'une carte sont répartis entre le lecteur et le joueur qui donne la bonne réponse. Le lecteur marque un point à chaque indice révélé, tandis que l'investigateur marque un point pour chaque indice non utilisé.
- Par exemple, si la bonne réponse est devinée après 12 indices, l'investigateur avance de  $20 - 12 = 8$  cases et le lecteur de 12 cases.
- Si l'identité du lecteur n'est pas devinée après la lecture des **20 indices**, le lecteur avance de 20 cases.
- Une case peut être occupée par plusieurs pions à la fois.
- Si un joueur utilise son jeton violet et donne la bonne réponse, il avance de 10 points, quel que soit le nombre d'indices révélés. Mais dans ce cas, le lecteur ne marque aucun point.

## LE GAGNANT

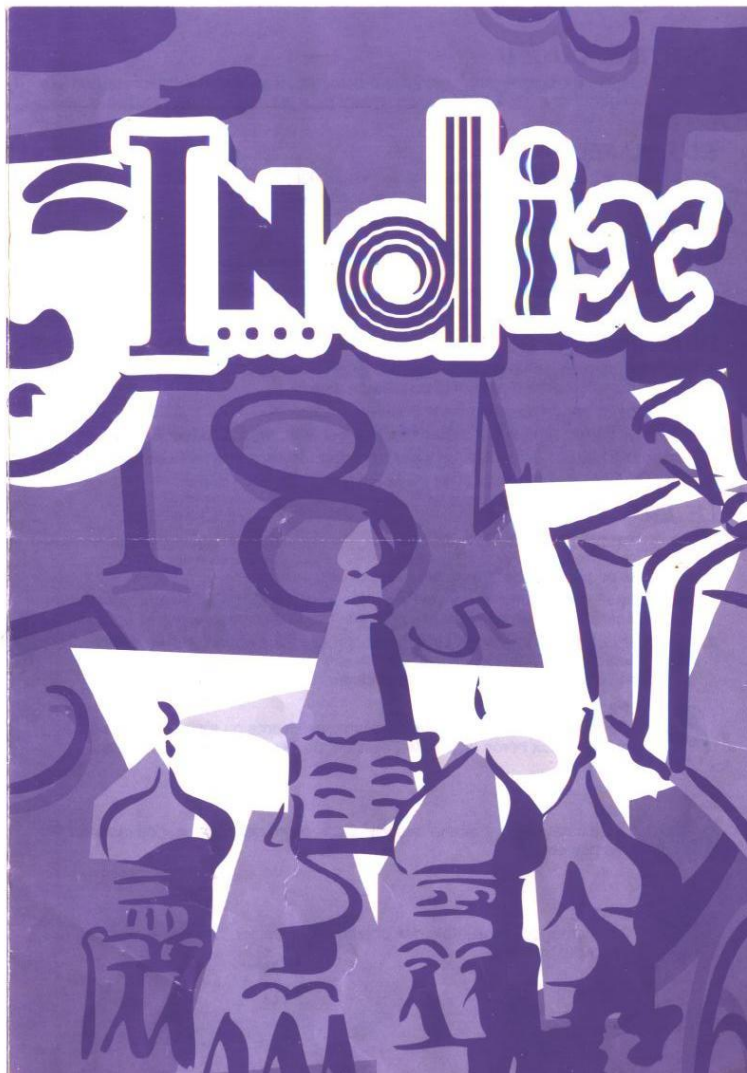
Le premier joueur qui atteint la case arrivée gagne la partie !



**MB**  
JEUX

© 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.  
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.  
Manufactured under licence from University Games Corporation. Developed by University Games/Scott A. Mednick.

04277F1293



## CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu, 6 pions de jeu, 1 dé, 20 jetons rouges, 6 jetons violets "libre-réponse", 1 jeton "catégorie" orange, 1 boîte de rangement pour les jetons rouges, 1 distributeur de cartes, 396 cartes.

## BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre la case arrivée, en identifiant, le plus rapidement possible, des personnages, des lieux ou des choses.

## PRINCIPE DU JEU

A tour de rôle, chaque joueur essaye d'identifier le mot (chose, personnage ou lieu) qui figure sur la carte tenue par le "lecteur". Une bonne réponse de votre part vous permet d'avancer sur le parcours, tandis qu'une mauvaise réponse fera avancer le "lecteur". Le premier joueur qui atteint la case arrivée gagne la partie !

## PREPARATION DU JEU

1. Dépliez le plateau de jeu et placez le dé, le jeton "catégorie" orange et les jetons "libre-réponse" violets à proximité du plateau de jeu.
2. Mettez les 20 jetons rouges dans la boîte de rangement.
3. Placez les cartes dans le distributeur prévu à cet effet, près du plateau de jeu.
4. Remettez à chaque joueur 1 jeton violet et placez les jetons non utilisés hors du jeu.
5. Chaque joueur choisit son pion de jeu et le place sur la case départ.

## LE JEU

Le jeu se joue par manches. Pour chaque manche, un des joueurs prend le rôle du "lecteur", les autres joueurs sont "investigateurs". Pour une partie à deux joueurs, référez-vous au paragraphe "Partie à deux joueurs".

1. Décidez quel joueur commencera la partie. Cela fait, en tant que "lecteur", prenez la première carte de la pile en prenant soin de ne pas la montrer aux autres joueurs.
2. Annoncez aux autres joueurs la catégorie à laquelle vous appartenez en disant : "je suis un personnage", "je suis un lieu", ou "je suis une chose", et placez le jeton "catégorie" orange sur le symbole correspondant sur le plateau de jeu.



### PERSONNAGE

Cette rubrique regroupe des personnages vivants ou morts, réels ou fictifs, des animaux héros de bande dessinée, ou des groupes de personnes.



### LIEU

Cette catégorie comprend des villes, des pays, des régions, des mers ou des planètes...



### CHOSE

Cette catégorie rassemble des objets, des animaux, des événements ou des concepts abstraits...

3. Le joueur qui se trouve à la gauche du "lecteur" est le premier "investigateur". Il commence par choisir un nombre compris entre 1 et 20, et place 1 jeton rouge sur le nombre correspondant sur le plateau de jeu.

4. Le "lecteur" lit alors à haute voix l'indice portant ce numéro sur la carte.

a) **Lorsque le "lecteur" a annoncé l'indice**, l'"investigateur" n'a le droit de donner qu'une réponse et une seule.

— Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne réponse, ou que tous les indices soient épuisés.

— Si la réponse est **fausse**, le joueur qui se trouve à gauche de l'"investigateur" choisit à son tour un nouveau numéro d'indice et devient donc le nouvel "investigateur".

— Si la réponse est **bonne**, le "lecteur" repose la carte utilisée au fond de la boîte de rangement et compte les points de chacun (voir § Scores). A la manche suivante, le joueur qui se trouve à droite du "lecteur" précédent le devient à son tour et l'ancien "lecteur" devient "investigateur".

b) **S'il y a un point d'interrogation à la place d'un indice**, l'"investigateur" lance alors le dé afin de déterminer l'étape suivante.

— Si le dé s'arrête sur **une face blanche**, son tour est terminé. Le joueur qui est à sa gauche devient "investigateur" à son tour : celui-ci choisit un numéro d'indice, place le jeton rouge correspondant et tente de deviner l'identité du lecteur.

— Si le dé s'arrête sur **un point d'interrogation**, l'"investigateur" pose alors une question de son choix au "lecteur". Dès que le "lecteur" a répondu à la question, l'"investigateur" tente de deviner l'identité du "lecteur" en proposant une réponse.

— Si la réponse est **fausse**, le joueur à sa gauche devient le nouvel "investigateur" et lance le dé.

— Si la réponse est **bonne**, le "lecteur" pose alors la carte au fond de la boîte et compte les points.

Pour la manche suivante, le joueur à sa droite prend le rôle du "lecteur", et le nouvel "investigateur" choisit un n° d'indice.

La partie continue comme précédemment.

## JETONS VIOLETS "LIBRE-REPONSE"

Un joueur peut utiliser un jeton violet pour interrompre l'"investigateur" s'il pense connaître l'identité du lecteur !

Un jeton violet doit être utilisé pour chaque "libre-réponse" donnée.



Pendant qu'un investigateur réfléchit après avoir entendu un indice, un joueur peut l'interrompre en criant : "Réponse". Il doit alors placer son pion violet sur le soleil au centre du plateau de jeu et donner sa réponse.

On n'a pas le droit d'interrompre un investigateur pendant qu'il est en train de donner sa réponse.

— Si la réponse du joueur "interrupteur" est **fausse**, le jeu se poursuit normalement et l'"investigateur" interrompu tente d'identifier le lecteur.

— Si la réponse est **bonne**, le tour du joueur interrompu s'achève et le lecteur établit le score (voir § "libre-réponse"). *Cela peut être une manière astucieuse d'empêcher un joueur de remporter une manche lorsqu'il est prêt du but !* Pour la manche suivante, le joueur à droite du lecteur devient lecteur à son tour.

Un joueur peut récupérer un jeton violet déjà utilisé si son pion tombe sur une case soleil durant son parcours sur le plateau. *Rappel : chaque joueur n'a droit qu'à un seul jeton violet "libre réponse".*