Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

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 fausse, 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.

© 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**14617**101

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.

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.

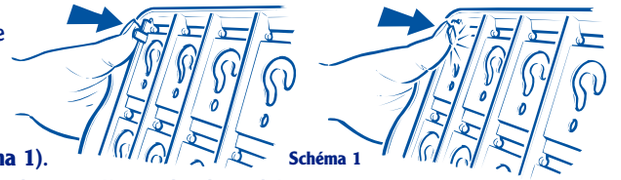


Schéma 1

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 ».

Schéma 2

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.

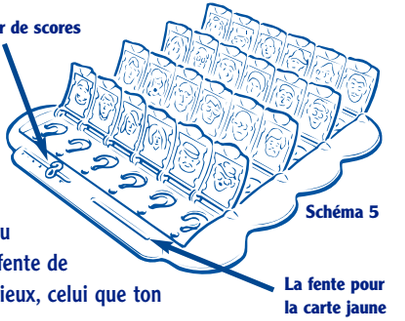
Schéma 3

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.

Schéma 4

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

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** ».

? Conseils utiles!

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

Observe bien les personnages restant sur le plateau de jeu et examine leurs caractéristiques car une question peut te permettre d'éliminer plusieurs personnages d'un seul coup.

Souviens-toi des questions que tu poses, afin d'éviter de poser les mêmes questions plusieurs fois.

? La réponse

Si tu penses avoir identifié le personnage de ton adversaire, tu peux alors donner ta réponse. Tu ne peux donner ta réponse pendant le même tour, si tu as posé une question avant. Tu dois en effet attendre le tour suivant. Attention ! Si ta réponse est fausse, tu perds la partie !

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs devine le personnage de son adversaire. Il est alors le gagnant de la partie. Replace les cartes jaunes utilisées sous la pile et mélange-les pour recommencer une autre partie.

? LE GAGNANT

A chaque fois que tu identifies correctement un personnage, déplace ton marqueur de score d'un cran. Le grand gagnant est le premier joueur qui remporte cinq parties.

? Suggestion de jeu

Pour rendre le jeu encore plus difficile, tu peux faire deviner deux personnages au lieu d'un seul. Chaque joueur insère alors deux cartes jaunes dans la fente du plateau de jeu. Fais attention à bien retenir les questions que tu as posées ainsi que les réponses obtenues. Lorsque tu élimines des cartes, rappelle-toi bien que tu as deux personnages à deviner.

Exemple : Tu demandes "Est-ce que l'un des personnages a les cheveux blonds ?" Si la réponse donnée est "oui", cela signifie que tu ne peux encore éliminer aucune carte, puisque tu ne connais pas la couleur des cheveux de l'autre personnage.

© 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
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-8965 Berikon.

MB JEUX

14617F0197

QUI EST-CE ?

2 JOUEURS

? CONTENU

48 cadres en plastique;
2 plateaux de jeu;
1 feuille de cartes rouges, bleues et jaunes pré-découpées;
2 marqueurs de score

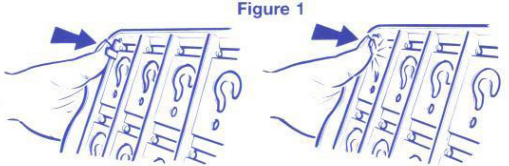
? BUT DU JEU

Etre le premier joueur à trouver l'identité du personnage qui se cache sur la carte sélectionnée par son adversaire. Le gagnant est le premier joueur à remporter cinq parties au total.

? INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

1. Retourne chaque plateau de jeu. Pousse la patte, située dans le coin, en direction du centre du plateau jusqu'à ce qu'elle se casse (voir figure 1). Répète cette opération pour chaque patte située dans les autres coins et fais de même pour le deuxième plateau.

Figure 1



2. Détache chacun des cadres blancs de leur support en les faisant pivoter, ainsi que les deux marqueurs de score. Utilise des ciseaux à bouts ronds en cas de difficultés.

3. Fixe chacun des marqueurs de score aux plateaux de jeu.

Figure 2

4. Avec précaution, détache les 48 cartes pré-découpées de leur support. Mets les cartes les plus grandes, les jaunes, de côté pour l'instant.

5. Insère les cartes rouges et bleues dans leur cadre, comme suit. Il suffit de prendre les cadres comme indiqué figure 3, et d'introduire les cartes par le haut devant les deux petites barres. Trie les cadres ainsi assemblés par couleur en formant une pile de cadres bleus et une autre de cadres rouges.

Figure 3

6. Place le plateau de jeu bleu sur une surface plane, la fente face à toi. Fixe les cadres bleus sur le plateau. Pour cela, enclenche chaque cadre sur les fiches du plateau, visage face à toi et rabats-le ensuite.
Puis relève-le pour vérifier qu'il a été correctement fixé. Fais de même pour les cadres rouges sur le plateau rouge.

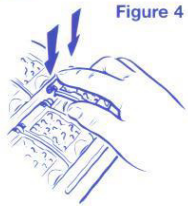


Figure 4

? PREPARATION DU JEU

1. Choisis un des plateaux de jeu. Fais pivoter le plateau vers l'arrière (cela va faire basculer tous les cadres vers l'arrière).
Repose le plateau délicatement sur la table : vérifie que tous les cadres soient face visible.

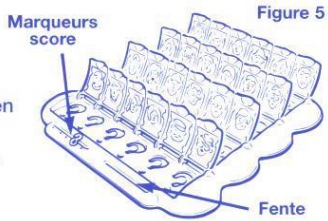


Figure 5

2. Mélange les cartes jaunes et choisis-en une sans la montrer à ton adversaire. Insère-la dans la fente de ton plateau.

Remarque : les 24 personnages sont les mêmes sur les cartes bleues et rouges ainsi que sur les cartes jaunes. Seul le fond des cartes diffère.

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER

Avant de jouer pour la première fois, examine bien les différents visages : ils ne se ressemblent pas. Par exemple :

Nez
Il y en a des gros et des petits.

Chapeaux et lunettes
Certains ont des lunettes, d'autres ont un chapeau, ou les deux.

Cheveux
Certains ont les cheveux blonds, ou roux, ou bruns ou blancs. Certains ont une raie d'un côté ou de l'autre . D'autres n'en ont pas du tout, puisqu'ils sont chauves !

Barbes et moustaches
Concentre-toi sur les différentes sortes de barbes et de moustaches.

Couleurs
Fais attention aussi à la couleur des yeux, des chapeaux, des lunettes.

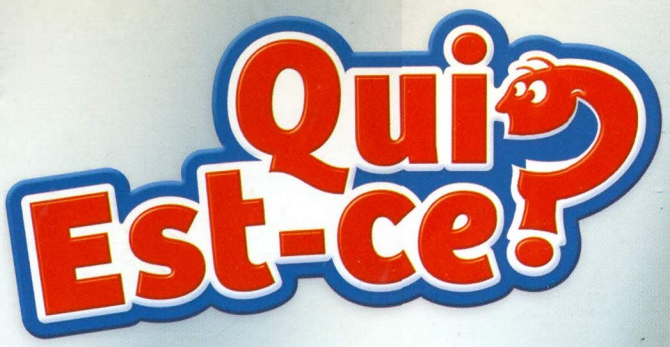
Il y a bien d'autres différences que tu remarqueras progressivement lors de tes premières parties de jeu.

? LE JEU

Le plus jeune des joueurs commence la partie. Pendant ton tour, tu ne peux poser qu'une seule question pour deviner l'identité du personnage choisi par ton adversaire. Pour y parvenir, procède par élimination.
Les réponses aux questions ne peuvent être que "oui" ou "non".
Exemple : Tu demandes à ton adversaire : "Ton personnage a-t-il les yeux bleus?"

- *Si la réponse est "oui", tu peux éliminer toutes les cartes dont le personnage a les yeux marron.*
- *Si la réponse est "non", tu peux éliminer toutes les cartes dont le personnage a les yeux bleus.*

Pour éliminer un personnage, il suffit de rabattre le cadre correspondant sur le plateau de jeu. A tour de rôle, chaque joueur pose une seule question. Pendant le premier tour, tu n'as pas le droit de demander si le personnage est une femme ou un homme.


Qui Est-ce ?

LE MONTAGE NÉCESSITE L'AIDE D'UN ADULTE

AGE 6+

Appuie sur le champignon et lance-toi dans des déductions détonantes avec toute l'équipe de CARS 2 ! Pose des questions auxquelles on ne doit répondre que par OUI ou NON afin de conduire tes recherches dans la bonne direction et mets les gaz pour faire ton annonce. Trouve le personnage Mystère CARS 2 de ton adversaire avant qu'il ne trouve le tien et c'est gagné !

Contient

2 plateaux de jeu • 2 fiches de personnages
4 indicateurs de personnage • 2 indicateurs de score

Montage

1. *Détacher délicatement les pièces de jeu du cadre en plastique. Si besoin, utiliser une lime ou du papier de verre pour retirer l'excédent de plastique autour des pièces. Une fois les pièces de jeu détachées, jeter les restes du cadre en plastique dans une poubelle.*

2. *Tourne le plateau de jeu, face avant visible, et clippe l'indicateur de score dans son emplacement.*

3. *Clippe les indicateurs de personnage sur les rainures, en bas et en haut de la large fenêtre. Chaque plateau de jeu doit comporter deux indicateurs de personnage.*

4. *Retourne les plateaux de jeu afin de voir l'envers de chaque plateau. Place une fiche de personnages, face cachée, dans chaque plateau et appuie jusqu'à ce qu'elle se clippe.*

Mise en place

5. *Choisis un personnage mystère sur l'une des deux rangées de personnages du haut et positionne l'indicateur de personnage dessus. Laisse l'autre indicateur sur le point gris.*

6. *Ouvre toutes les fenêtres de ton plateau pour voir les personnages. Stabilise ton plateau afin que les fenêtres ne se ferment pas accidentellement.*

But du jeu

Être le premier à découvrir le personnage mystère de son adversaire !

Le jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. A tour de rôle, chaque joueur pose une question dont la réponse ne peut être que OUI ou NON. Selon la réponse obtenue, tu fermeras la (les) fenêtre(s) des personnages dont tu es sûr qu'ils ne sont PAS les personnages mystères de ton adversaire. ***Par exemple :*** *Tu demandes : "Ton personnage mystère est-il rouge ?". Si ton adversaire répond : "Non", tu peux alors fermer toutes les fenêtres des personnages rouges. Tu viens d'éliminer certains personnages, te rapprochant ainsi de la solution pour trouver le personnage mystère. Maintenant, c'est à ton adversaire de poser une question à laquelle tu répondras par OUI ou NON.*

Le gagnant

Une fois que tu penses savoir qui est le personnage mystère, tu dois attendre ton tour et donner ta réponse au lieu de poser une question. Si tu as trouvé le bon personnage, tu remportes la partie. Si ce n'est pas le cas, l'autre joueur gagne !

Mode Championnat

Pour le tournoi, avance l'indicateur de score de 1 point à chacune de tes victoires. Le premier joueur qui gagne 5 parties est déclaré : Champion !

Mode Défi

Pour pimenter le jeu, chaque joueur choisit 2 personnages : un dans la première rangée et un dans la seconde. A toi de trouver les 2 personnages mystères de ton adversaire. Tu pourras formuler les questions ainsi : "Les deux personnages..." ou encore : "L'un des deux personnages..". Par exemple, tu peux demander : "Les deux personnages sont-ils bicolores ?" ou "L'un des deux personnages est-il bicolore ?". Attention cependant quand tu élimines des personnages ! ***Par exemple****, si tu demandes : "L'un des deux personnages n'a-t-il que deux roues apparentes ?" et que la réponse de ton adversaire est "Oui.", tu ne peux fermer aucune fenêtre. En effet, même si l'un des deux personnages n'a que deux roues apparentes, il se peut que l'autre en ait plus ! Pour gagner en mode Défi, tu dois deviner les 2 personnages mystères lors de ton tour.*

© Disney/Pixar, à l'exclusion des véhicules sous-jacents appartenant à des tiers : Fiat™, Volkswagen et VW dans un cercle sont des marques de Volkswagen AG; ©Volkswagen AG Gremlin est une marque de Chrysler LLC; Pacer est une marque de Chrysler LLC; Porsche®; Chevrolet®; Mack®; Jeep®; Corvette™; Gremlin™.
© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.
Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20

www.hasbro.fr

0111 28972101 00

128289721010

MB JEUX

427401

LES BONS VOYAGES

Durée approximative de jeu : 25mn

QUI EST-CE?

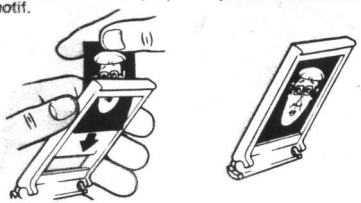
Règles du jeu:

Contenu
40 cadres plastiques
2 plateaux de jeu
1 feuille de cartes prédécoupées
1 paquet de cartes jaunes

But du Jeu:
Trouver le premier le personnage de votre adversaire avant qu'il ou elle devine celui qui est sur la vôtre.

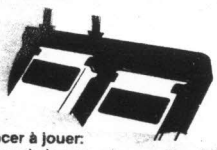
Préparation:
Détacher les cadres et les cartes de leur support. Placer chaque carte dans un cadre (voir fig. 1) en l'insérant par la partie supérieure du cadre. Le dos des cartes est imprimé de deux motifs différents, chaque joueur prend 20 cartes de même motif.

FIG. 1



Donner à chaque joueur un plateau et placer chaque cadre sur le plateau comme indiqué à la figure 2, de manière à ce que la charnière incurvée s'adapte aux deux axes sur le plateau. Enfoncer un côté à la fois, puis remettre le cadre vers le haut pour vérifier qu'il est bien fixé. Placer tous vos cadres sur votre tableau.

FIG. 2



Avant de commencer à jouer:
Avant de commencer le jeu pour la première fois, notez les différences entre les visages sur les cartes: le nez, le chapeau, les lunettes, les cheveux, la barbe, la moustache et de nombreux autres détails qui sont tous différents entre les personnages.

Le Jeu:
Battez les cartes jaunes et prenez-en une chacun, sans la montrer à votre adversaire. Glissez-la dans la fente à l'extrémité pivotante du plateau, face tournée vers vous.

Décidez qui commence, puis à tour de rôle posez des questions auxquelles votre adversaire pourra répondre par oui ou par non.

Exemple: vous demandez à votre adversaire: "votre personnage porte-t-il un chapeau?" Si la question est non, vous pouvez éliminer tous les personnages avec des chapeaux sur votre tableau en rabattant les cartes correspondantes.

Continuez ensuite à poser une question à tour de rôle. Rappelez-vous certaines règles:

1. Si vous pensez avoir découvert le personnage de votre adversaire, vous pouvez annoncer son nom à votre tour.
   Remarques:
   Lors d'un tour, vous pouvez soit poser une question, soit annoncer le nom du personnage, mais jamais les deux à la fois. Si le personnage annoncé n'est pas le bon, vous perdez le jeu.
2. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à identifier le personnage adverse. C'est alors lui qui gagne le jeu.
3. Replacez ensuite les cartes jaunes dans le tas, battez-les et recommencez à jouer.

Le Jeu:
Vous remportez un point chaque fois que vous gagnez une manche. Le champion est le premier à marquer trois points.

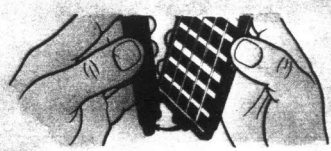
Rangement:
Votre QUI EST-CE de voyage est conçu pour pouvoir être rangé d'une manière pratique pour le voyage.

Lorsque vous avez terminé de jouer, placez 5 cartes dans chaque case (voir fig. 3).

FIG. 3

Puis, les petits cadres repliés à l'intérieur du plateau, prenez 1 plateau dans chaque main et assemblez-les comme si vous fermiez un livre. Faites coïncider les picots avec les trous, (voir fig. 4). Fermez le jeu et enclenchez les fermoirs. Votre QUI-EST-CE de voyage est prêt pour voyager.

FIG. 4



© 1988 Milton Bradley France. MB France; Service Contrôle Qualité, B.P. 13, 73370 Le Bourget-du-Lac.
Hasbro MB s.a., Digue du Canal 109, 1070 Bruxelles.

CHALLENGE

Pour cette partie, le Challenge va être corsé : il va falloir deviner 2 cartes Mystère. Chaque joueur insèrera les deux cartes, l'une à côté de l'autre dans la fente de son plateau de jeu.

Tu devras donc bien faire attention aux questions que tu vas poser. Par exemple, tu devras dire : "Les 2 Petshop ont-il un bec ?". Sois bien concentré quand tu élimines des Petshop - et surtout souviens-toi bien des questions que tu as déjà posées ! Ainsi, si tu demandes, "l'un ou l'autre Petshop est jaune ?", l'autre joueur pourra te dire "oui". Dans ce cas, tu ne pourras éliminer aucun des Petshop, tu sais uniquement que l'un des 2 Petshop Mystérieux est vraiment jaune, mais tu n'as aucune certitude pour le deuxième !

Pour gagner la partie, tu dois découvrir les 2 Petshop Mystérieux en même temps.

CHAMPIONNAT

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

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

0608**41650**101 00

128416501010

Fabrique en Irlande

Qui Est-ce?

Littlest PetShop EDITION

BUT DU JEU

Découvre quel est le Petshop qui se cache sur la carte de ton adversaire, avant qu'il ne découvre le tien.

CONTENU

• 2 plateaux de jeu • 24 cartes Petshop Mystérieux • 48 cartes Petshop et leurs cadres • 2 indicateurs de scores

L'ASSISTANCE D'UN ADULTE EST NECESSAIRE

AGE 6+ | 2 JOUEURS

MB JEUX

LORS DE LA PREMIERE UTILISATION

1. Détacher délicatement les 48 cadres et les 2 indicateurs de scores de leur support en plastique. Jeter les déchets.
2. Détacher avec précaution les 48 cartes Petshop et les 24 cartes Petshop Mystérieux de la feuille cartonnée. Jeter les déchets.

Faites glisser la carte jusqu'en bas du cadre, en faisant attention aux encoches.

FIGURE 1

3. Faites glisser chaque carte Petshop dans un cadre (voir Figure 1).
4. Fixez les 48 cadres avec les cartes aux plateaux de jeu. Fixez les cadres verts sur le plateau vert et les bleus sur le plateau bleu. (Voir Figure 2). La position des cadres est aléatoire. Une fois tous les cadres fixés, retournez les plateaux de jeu pour vérifier si tout est bien en place.

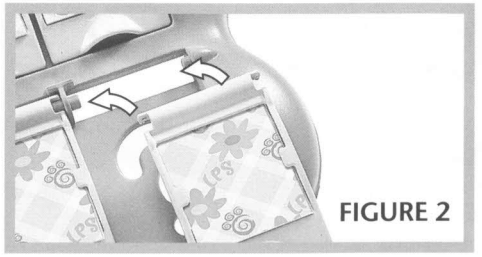


FIGURE 2

Positionnez un indicateur de score sur chacun des plateaux de jeu (voir Figure 3). Les indicateurs de score sont utilisés pour le Championnat uniquement.

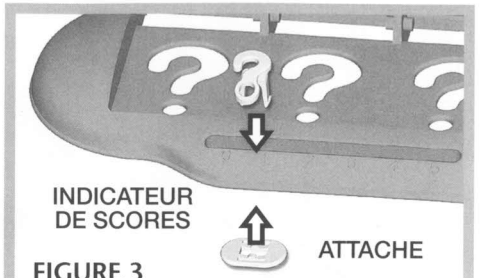


FIGURE 3

Posez-le sur la fente sur le plateau e jeu, et fixez ensuite l'attache au-dessous en la clipsant.

ASSEMBLAGE

PREPARATION DU JEU

Choisir un plateau de jeu. Le renverser vers l'arrière pour relever tous les cadres Petshop. Poser le plateau sur une surface plane. S'assurer que tous les cadres sont bien relevés.

PIOCHER UNE CARTE MYSTERE

Mélange les cartes Mystère. Prends-en 2 au hasard, choisis celle avec laquelle tu veux jouer et positionne-la dans la fente, le Petshop Mystérieux face à toi (voir Figure 4), sans la montrer à l'autre joueur. Remets la carte non utilisée, face cachée dans la pile. L'autre joueur fait la même chose. Retire toutes les cartes Petshop Mystérieux et place-les loin du jeu.

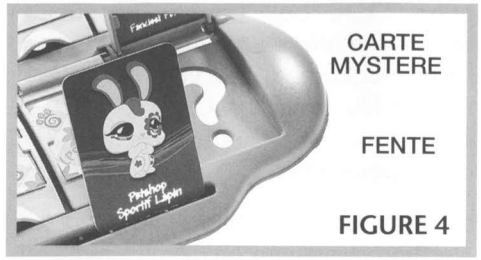


FIGURE 4

LE JEU

Tu dois découvrir le Petshop Mystérieux sur la carte de l'autre joueur en ne posant qu'une seule question par tour pour l'identifier, et en procédant par élimination.

LES PETSHOP SUR LE PLATEAU

Il est important de bien observer les 24 Petshop qui sont sur ton plateau de jeu. Examine attentivement leurs particularités : la fourrure, leur nez et la couleur des yeux sont différents ; certains ont un bec ou une queue. Au fur et à mesure de la partie, tu découvriras encore bien d'autres différences dont tu pourras te servir.

TON TOUR

C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie. Lors de ton tour, tu peux poser une question ou faire une proposition en indiquant quel est le Petshop Mystérieux. Il faut cependant que tu sois bien sûr de toi avant de donner ta proposition. Si tu ne donnes pas la bonne réponse, tu perds la partie !

POSER DES QUESTIONS PERTINENTES

Pour te permettre de découvrir le Petshop Mystérieux, tu dois poser une seule question par tour de jeu. La question que tu poses ne pourra avoir comme réponse que "oui" ou "non". Par exemple, demande à l'autre joueur : "ton Petshop a-t-il un nez rose "? Sa réponse devra être "oui" ou "non". Avec la réponse de l'autre joueur, tu pourras procéder à l'élimination d'un ou plusieurs Petshop sur ton plateau de jeu. Ainsi, si le Petshop Mystérieux a un nez rose, tu pourras rabattre le cadre de ceux qui en ont un marron, orange ou noir. Tu conserveras uniquement les Petshop avec un nez rose. Une fois que tu as posé ta question (et que tu as rabattu un ou plusieurs cadres en fonction de la réponse), ton tour est terminé.

DECOUVRIR LE PETSHOP MYSTERIEUX

Si tu penses avoir découvert quel est le Petshop Mystérieux, fais ta proposition, au lieu de poser une question. L'autre joueur doit te dire si ta proposition est correcte. Si tu as fait la bonne proposition, tu gagnes la partie ! Sinon, tu perds !

LE GAGNANT

Les joueurs posent une question à tour de rôle, jusqu'au moment où l'un d'eux découvre le Petshop Mystérieux de l'autre. Si tu as trouvé – ou si l'autre joueur commet une erreur – tu gagnes la partie !

Qui Va Là ?

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
© COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH, HATTEM, HOLLAND NL-8051KR. PATENT: NLDP 1031648

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Risques d'étouffement.
Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.
Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.
Informations à conserver.
Fabriqué en Chine.
www.goliathgames.com

Goliath

Qui Va Là ?

Pour 2 joueurs ou 2 équipes.
A partir de 6 ans

CONTENU

2 plateaux de jeu, 2 séries de 2 feuilles de jeu avec quatre thèmes différents – chacune se compose de 24 images. Les thèmes sont les moyens de transport, les enfants du monde, les drapeaux et les animaux.
Manuel d'instructions

OBJECTIF DU JEU

En posant des questions, essayer de trouver aussi vite que possible l'image choisie par l'adversaire.

VAINQUEUR

Le premier joueur qui devine l'image de son adversaire remporte la partie et marque un point.

GAGNANT FINAL

Le gagnant final est le joueur qui aura obtenu le plus de points à la fin du nombre de tours convenus. Convenir à l'avance du nombre de tours à jouer.

PRÉPARATION

Chaque joueur (ou chaque équipe) prend un plateau de jeu et le pose devant lui sur la table. Choisir un thème (moyens de transport, enfants du monde, drapeaux ou animaux). Chaque joueur prend la feuille de jeu correspondante et la glisse dans la fente en haut du plateau. Ouvrir ensuite toutes les fenêtres de la "maison".

Attention, toutes les images sont reprises en petit sous le volet en bas du plateau de jeu. Tirer le volet vers le haut afin que l'adversaire ne puisse pas voir les deux rangées d'images du bas. Chacun choisit une image sous le volet de son plateau et la marque avec le pointeur. C'est cette image que l'adversaire doit deviner. Le pointeur peut être glissé de gauche à droite et dirigé vers le haut ou vers le bas.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il pose une question à son adversaire. Important : il faut toujours pouvoir répondre aux questions par oui ou non. Il est possible de demander, 'y a-t-il du bleu dans le drapeau' ? Mais, il est interdit de demander : 'quelle est la couleur du drapeau' ? En posant intelligemment les questions, le joueur peut éliminer certaines images (et fermer les fenêtres correspondantes).

Exemple de question pour les 'moyens de transport' : Un joueur demande : "Est-ce qu'il sait voler ?". Si la réponse est 'oui', il ferme toutes les fenêtres des véhicules qui ne savent **PAS** voler. Si la réponse est 'non', il ferme toutes les fenêtres des véhicules qui savent **BIEN** voler.

Puis, c'est au tour de l'autre joueur de poser une question et de fermer certaines fenêtres.
La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir deviné l'image choisie par son adversaire.

Lorsque c'est son tour, il cite l'image qu'il pense avoir trouvée. Si c'est gagné, il remporte la partie et marque un point.

Sinon, il passe son tour et c'est à l'autre joueur de poser une question.

La flèche sur le côté du plateau de jeu permet de savoir combien de points le joueur a marqués.
Lorsque la partie est terminée, les joueurs peuvent en démarrer une nouvelle sur le même thème ou sur un thème différent.

#70406-10-0707

DÉFI POUR LES CONFIRMÉS :

Jouer tout d'abord pour deviner une seule image, puis, corser un peu la partie en essayant de deviner deux images en même temps. Demander de l'aide à un adulte si besoin est.

Déroulement de la partie : Choisir les deux images que l'adversaire devra retrouver. Utiliser les deux pointeurs pour les marquer.

Poser les bonnes questions est maintenant primordial. Pour une partie avec le thème « Animaux », demander par exemple « Peut-il voler ? ».

Si la réponse est **oui**, cela signifie que les deux animaux peuvent voler. Fermer toutes les fenêtres des animaux qui ne peuvent pas voler.

Si la réponse est **non**, cela signifie que les deux animaux ne peuvent pas voler. Fermer toutes les fenêtres des animaux qui peuvent voler.

Si la réponse est **oui** et **non**, cela signifie que l'un des animaux peut voler et l'autre non. Ne fermer aucune fenêtre.

Il est possible de se servir des réponses oui et non pour exclure certains animaux.

Quelques exemples :

Question	**Réponse**
Peut-il voler ?	Oui et Non
A-t-il quatre pattes ?	Oui et Non
A-t-il des cornes ?	Oui et Non

En regardant attentivement les images, on peut constater qu'il n'existe pas d'animal avec des ailes et 4 pattes ni d'animal avec des cornes et des ailes. Il y a donc un animal qui peut voler et un autre qui a quatre pattes et des cornes. Fermer les fenêtres des animaux qui ne peuvent pas voler ou de ceux qui n'ont pas quatre pattes et des cornes.

A noter:
Si un joueur veut tenter de deviner les images, il doit le faire pour les deux en même temps. Si une image ou les deux ne sont pas correctes, le joueur passe son tour.

Astuces pour la variante à deux images :
Utiliser un crayon et du papier pour noter les questions/réponses. Cela peut permettre de trouver plus vite la solution.