

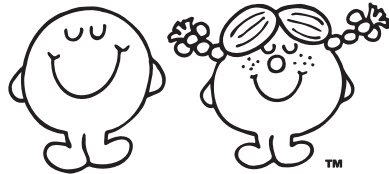
2 JOUEURS

A PARTIR  
DE 5 ANS

# DEVINE QUI JE SUIS!

## MONSIEUR MADAME™

Roger Hargreaves



MONSIEUR MADAME™

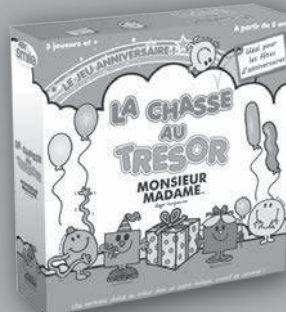
MONSIEUR MADAME®  
Copyright © 2013 THOIP  
(une société du groupe Sanrio).  
Tous droits réservés.



[www.abysmile.com](http://www.abysmile.com)

ABYSSE CORP  
133, Avenue de Caen  
76530 Grand-Couronne  
FRANCE

Egalement disponible dans la gamme Monsieur Madame :



Retrouvez toute la gamme Abysmile sur [www.abysmile.com](http://www.abysmile.com)  
pour encore plus de moments sourires !

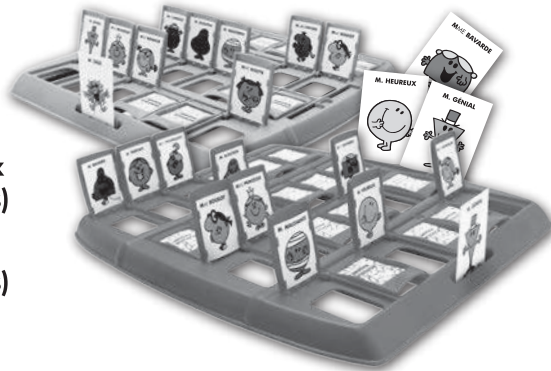


# DEVINE QUI JE SUIS!

**MONSIEUR MADAME™**  
Roger Hargreaves

## CONTENU

- 2 plateaux de jeu
- 48 cartes à insérer dans les plateaux (24 cartes bleues et 24 cartes rouges)
- 48 cartes à choisir (24 cartes bleues et 24 cartes rouges)



## BUT DU JEU

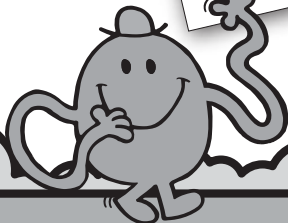
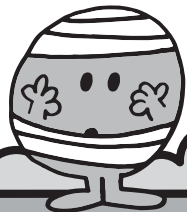
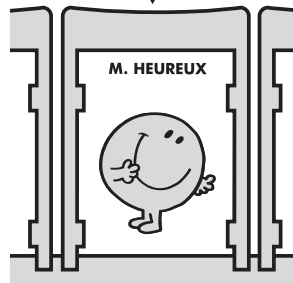
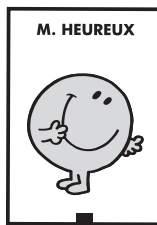
Découvrir quel Monsieur Madame se cache sur la carte de ton adversaire en premier !

La première fois que tu joues :

Détache avec précaution les cartes prédécoupées de la feuille cartonnée.

Sépare les en 2 tas : les rouges et les bleues.

Glisse les cartes rouges sur le plateau rouge et les cartes bleues sur le plateau bleu.



## PREPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un plateau de jeu et relève toutes les cartes pour pouvoir voir tous les Monsieur Madame.

Chaque joueur choisit au hasard une carte Monsieur Madame sans la montrer à son adversaire et la dispose sur la fente devant lui. Ce sont ces cartes qu'il va falloir découvrir par déduction.

## DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence la partie et pose sa question.

On ne peut poser qu'une seule question par tour de jeu et la réponse doit être "oui" ou "non"

Par exemple : "Ton personnage est-il un Monsieur ?"

- Si la réponse est "oui", le joueur peut éliminer toutes les Madame
  - Si la réponse est "non", le joueur peut éliminer tous les Monsieur
- Pour éliminer un personnage, il suffit de rabattre la ou les cartes correspondantes sur son plateau de jeu.

Au fur et à mesure, le joueur va découvrir quel est le Monsieur Madame de son adversaire.

Lorsque le joueur pense avoir trouvé quel est le Monsieur Madame de son adversaire, il pose la question : "est-ce que ton personnage est Madame Bonheur ?"

- Si la réponse est "oui", le joueur remporte la partie.
- Si la réponse est "non", c'est l'adversaire qui remporte la partie.

Des exemples de questions :

- Ton personnage porte-t-il des chaussures ?
- Ton personnage porte-t-il un chapeau ?
- Ton personnage a-t-il une forme ronde ?

