

Mode Défi

Pour pimenter le jeu, chaque joueur choisit 2 personnages – un dans la première rangée et un dans la seconde. A vous de trouver les 2 personnages Mystères de votre adversaire.

Le plus simple : commencez par découvrir les similitudes entre les 2 personnages, puis continuez en devinant leurs différences.

Vous allez devoir formuler les questions ainsi : “les deux personnages” ou encore : “l’un des deux personnages”. Par exemple, vous pouvez demander, “Les deux personnages portent-ils des lunettes?” ou, “L’un des deux personnages a-t-il les cheveux noirs?”. Attention cependant quand vous éliminez des personnages !



Par exemple : Si vous demandez : “L’un des deux personnages porte-t-il une barbe ?” et que la réponse de votre adversaire est “oui”, vous ne pouvez fermer aucune fenêtre. En effet, même si l’un des 2 personnages a une barbe, il se peut que l’autre n’en porte pas ! Pour gagner en mode Défi, vous devez deviner les 2 personnages Mystères lors de votre tour.



Et imprime de nouveaux personnages sur Internet !

Connecte-toi sur guesswho.hasbro.com/characters

tu auras la possibilité d'imprimer des fiches de personnages !

Suis les instructions sur le site Internet pour l'impression des fiches de personnages de ton choix, ensuite insère-les dans le plateau de jeu pour obtenir ainsi un jeu QUI EST-CE ? différent !



Ordinateur avec une connexion Internet nécessaire (non inclus).



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.
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

MB
JEUX

090905801 101

Qui Est-ce?

AGE
6+

2
JOUEURS

Avant de commencer à jouer

Face avant

Indicateur de personnage

Face arrière

Le support de gauche a une fixation qui dépasse

Le support de droite a une encoche dans laquelle la fixation s'emboîte



Indicateur de score

Contenu

2 plateaux de jeu • 2 fiches de personnages • 4 supports (2 pour chacun des plateaux de jeu)
• 4 indicateurs de personnages • 2 indicateurs de scores.

LA PRÉSENCE D'UN ADULTE EST CONSEILLÉE POUR L'ASSEMBLAGE DU JEU.

Détachez délicatement les pièces du jeu du cadre en plastique. *Si nécessaire, utilisez une lime à ongles ou du papier de verre très fin pour retirer les légères aspérités plastiques.*

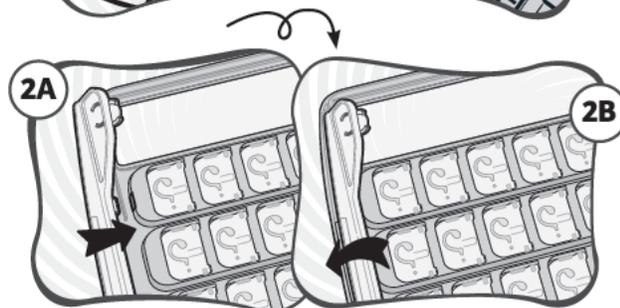
Une fois toutes les pièces du jeu détachées, retirez les fiches de personnages du carton et jetez les déchets.

Assemblage

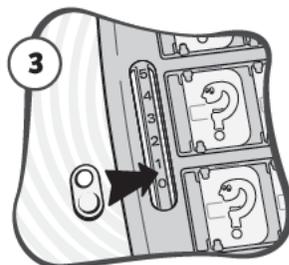
1 Prenez les plateaux de jeu face arrière visible. Poussez la partie qui dépasse vers le centre jusqu'à ce qu'elle se casse. Voir Figure 1. Répétez cette action à chaque angle sur les 2 plateaux.



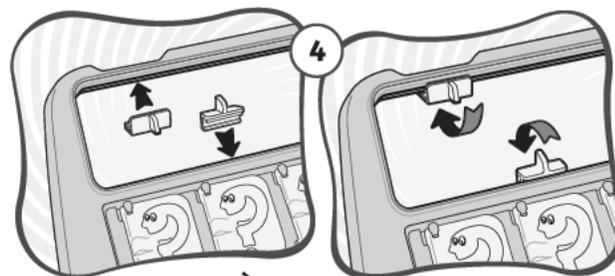
2 Continuez avec les plateaux de jeu face arrière visible. Pour les supports de droite et de gauche, orientez les attaches de façon à les faire entrer dans les encoches prévues à cet effet sur les plateaux (2A), ensuite clipsez-les sur les plateaux (2B).



3 Retournez maintenant les plateaux de façon à ce que la face avant soit visible, et clipser l'indicateur de score comme indiqué.

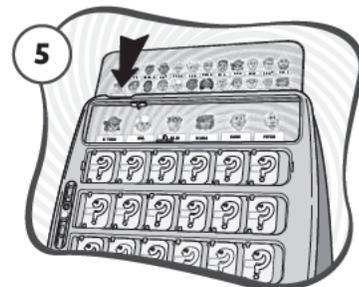


4 Emboîtez les indicateurs de personnages en haut et en bas de la large fenêtre sur les rainures. Chaque plateau de jeu doit comporter 2 indicateurs de personnages.



Préparation du jeu

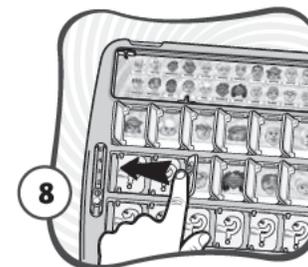
5 Déterminez ensemble avec quelle fiche de personnages vous allez jouer et faites-la glisser sous les fenêtres. Vous devez bien évidemment jouer avec les mêmes personnages.



6 Vous pouvez jouer en face à face en clipsant les 2 plateaux ensemble en position chevalet comme sur l'image ; ou jouer chacun avec votre plateau en prenant soin de ne pas le montrer à votre adversaire.



7 Choisissez un personnage Mystère sur l'une des 2 rangées et positionnez l'indicateur sur ce personnage. L'autre indicateur doit se trouver sur le point blanc.



8 Ouvrez toutes les fenêtres sur votre plateau pour voir les personnages.

But du jeu

Découvrir le personnage Mystère avant son adversaire !

Le jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Les joueurs posent chacun leur tour des questions dont les réponses ne peuvent être que OUI ou NON. Selon la réponse obtenue, vous fermerez la (les) fenêtre(s) des personnages dont vous êtes sûr qu'ils ne sont PAS les personnages Mystères de votre adversaire.



Par exemple : Vous demandez : "Ton personnage Mystère porte-t'il un chapeau ?".

Si votre adversaire répond : "Non", vous pouvez alors fermer toutes les fenêtres des personnages qui portent un chapeau. Vous venez d'éliminer certains personnages, vous rapprochant ainsi de la solution pour trouver le personnage Mystère.



C'est à votre adversaire de poser des questions dont les réponses seront oui ou non.

Le gagnant

Une fois que vous pensez savoir qui est le personnage Mystère, vous devez attendre votre tour et donner votre réponse au lieu de poser une question. Si vous avez trouvé le bon personnage, vous remportez la partie. Si ce n'est pas le cas, l'autre joueur gagne !



Mode Championnat

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