

# Qui Est-ce?

DREAMWORKS  
GABBY ET  
LA MAISON MAGIQUE



6+ |  2

## CONTENU

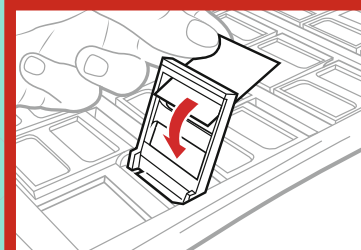
2 plateaux de jeu • 48 portraits • 24 cartes Mystère

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à découvrir le personnage Mystère caché par le joueur adverse.

## AVANT DE COMMENCER VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Chaque joueur choisit une planche de portraits. Détachez délicatement chacune des cartes et recyclez les déchets.
2. Chaque joueur insère les cartes dans son plateau de jeu. Les personnages peuvent être disposés dans n'importe quel ordre (leur position sur le plateau de jeu a peu d'importance dans le déroulement de la partie).
3. Déballez les cartes Mystère et jetez leur emballage.



Glissez la carte devant la barre et rentrez-la dans la bordure inférieure.

## PRÉPARATION DU JEU

1. Choisissez un plateau de jeu et ouvrez toutes les fenêtres en penchant le plateau vers l'arrière. Posez-le ensuite sur une surface plate (l'indicateur de score au plus près de vous).
2. Mélangez le paquet de cartes Mystère. Chaque joueur pioche une carte au hasard et la place dans l'emplacement prévu sur son plateau de jeu. Attention, votre adversaire ne doit pas voir votre carte !
3. Mettez de côté les cartes Mystère restantes. Vous n'en aurez plus besoin jusqu'à ce que vous commenciez une nouvelle partie.

## 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 le personnage Mystère de votre adversaire.

### Par exemple :

Vous demandez : « Ton personnage a-t-il des moustaches ? ». Si votre adversaire répond : « Non », vous pouvez alors abaisser toutes les fenêtres des personnages qui ont des moustaches. Vous venez d'éliminer certains personnages, vous rapprochant ainsi de la solution pour trouver le personnage Mystère de votre adversaire.

*Pour ajouter un peu de difficulté, ne demandez pas si le personnage Mystère de votre adversaire est une fille ou un garçon avant le troisième tour !*

## 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 !

## QUELQUES CONSEILS

Regardez attentivement l'ensemble des personnages de votre plateau de jeu. Quelles sont les similitudes et les différences entre chaque personnage ? Voyez-vous peut-être des personnages qui tiennent un objet dans leurs mains ? Ou bien qui portent un accessoire sur leur tête ?

Faites bien attention à ces détails qui pourraient grandement vous aider à gagner la partie. À vous de décider quelles seront les meilleures questions à poser !

© DWA LLC.

GUESS WHO? and HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Garder l'adresse pour référence.

[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) [www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)



FR

**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



**Winning Moves®**

Licensed by



WM04635-FRE