

Qui Quoi Où ?

Compose ton dessin le plus fou !



Contenu

- 85 Cartes QUI • 85 Cartes QUOI • 85 Cartes OÙ • 50 Jetons de score • Bloc de dessin
- 4 Crayons • Sablier

But du jeu

Tous les joueurs dessinent en même temps une scène de QUI, QUOI et OÙ ! Tous les joueurs doivent deviner ce que les autres ont dessiné !

Préparation

- Fais 3 pioches : un tas de cartes QUI, un tas de cartes QUOI et un tas de cartes OÙ.
- Place le bloc de dessin et les jetons de score sur la table.
- Pose le sablier à côté du bloc de dessin.
- Chaque joueur prend un crayon et une feuille du bloc de dessins.
- Chaque joueur prend une carte QUI, une carte QUOI et une carte OÙ. Regarde bien tes cartes, mais ne les montre surtout pas aux autres joueurs.

Le jeu

Le jeu se joue en deux étapes. Commence par faire ton dessin, ensuite il faut deviner ce que les autres joueurs ont dessiné !

Le dessin

- Retourne le sablier.
- Tous les joueurs essayent en même temps de dessiner la scène décrite sur leurs cartes. Par exemple, si la carte QUI représente « un chien », si la carte QUOI est « jouer au football » et si la carte OÙ dit « sur la lune », tu devras dessiner la scène « un chien qui joue au football sur la lune ».
- ATTENTION : débrouille-toi pour que ton dessin représente la scène tout entière. Interdiction de faire trois dessins, un pour QUI, un pour QUOI et un pour OÙ ! Tu n'as droit qu'à un seul dessin.
- Les joueurs n'ont pas le droit d'utiliser des chiffres ou des lettres.
- Les joueurs ne doivent pas se parler pendant qu'ils dessinent.
- Dès que le temps du sablier est écoulé, tous les joueurs cessent de dessiner.



La devinette

- C'est le plus jeune joueur qui retourne le sablier et montre son dessin. Tous les autres joueurs essaient de deviner à haute voix la scène représentée.
- Les joueurs ne parlent pas à tour de rôle : ils essaient tous ensemble de deviner !
- Si (l'un des éléments de) la scène a été identifié(e) correctement, l'artiste en herbe crie « Bonne réponse ! »
- Une réponse peut aussi être acceptée si elle se rapproche de la vérité. Par exemple, si un joueur dit « À l'école » alors que la bonne réponse était « En classe », sa réponse sera acceptée.
- Les joueurs continuent à proposer des réponses jusqu'à ce que les 3 cartes QUI, QUOI et OÙ aient été devinées – ou jusqu'à la fin du temps du sablier.

Suggestion : Si les joueurs ne voient vraiment pas ce que peut bien représenter le dessin, l'artiste peut les mettre sur la voie en donnant des indices ou en répondant à des questions – surtout s'il s'agit d'une scène difficile à deviner. Les joueurs peuvent alors poser des questions auxquelles on peut répondre par « oui » ou par « non ». Exemple : « Est-ce que ça vole ? » ou « Est-ce que j'y suis déjà allé ? ».

- Le joueur suivant retourne alors le sablier et montre à son tour son dessin : aux autres joueurs de deviner la scène représentée. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque tous les dessins auront été devinés, les cartes jouées seront posées sur une pile de défausse. Chaque joueur prend trois nouvelles cartes : QUI, QUOI et OÙ. Les joueurs dessinent alors leur scène au dos de la feuille. Le jeu se poursuit comme décrit plus haut.

Score

- Le joueur qui devine un élément de la scène reçoit un jeton de score.
Exemple : dans la scène « un chien qui joue au football sur la lune », le joueur qui a deviné « qui » est représenté sur le dessin est récompensé par un jeton de score.
- Le dessinateur reçoit un jeton de score par élément deviné.
Exemple : si les éléments « qui » et « quoi » ont été devinés, le dessinateur reçoit 2 jetons de score.
- S'il n'y a que deux joueurs : Le dessinateur reçoit 3 jetons si tous les éléments ont été devinés. Si son adversaire n'a deviné qu'un ou deux éléments, il ne reçoit pas de jeton.
Le joueur qui devine un élément de la scène est récompensé par un jeton de score. S'il en devine deux, il reçoit deux jetons de score.

Fin de la partie

- Une partie se joue en trois manches (les joueurs auront droit à une nouvelle feuille pour la troisième manche).
- Au bout de 3 manches, tous les joueurs comptent leurs jetons de score. Le gagnant sera le joueur qui aura amassé le plus de jetons.

© 2011 Pazowl Corporation. All Rights Reserved. Who What Where Jr.™ is a trademark of Pazowl Corporation. © 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Australia, Level 1, 71-73 Chandos Street, St. Leonards, NSW 2065, Australia.
University Games UK Ltd., Unit 11, Brickfields Business Park, Old Stowmarket Road, Woolpit, Bury St. Edmunds, Suffolk, IP30 9QS, UK.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas.
info@ug.nl

Informations à conserver.

Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.

Graphisme : GrafiaK pre-press • Kristine Nuyens

