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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Bon jeu !
Amicalement
Marie Ange Nardi

«Qui est Qui ?» Jeu Télévisé
Diffusé sur France 2 - Produit par ELHUDI.
© ROSE BAY - NOËL GAY 2000

Jeu de Société
Editions DRUON SA.
BP 88 922OO Neuilly sur Seine.
Brevet & Modèle déposés © AGI 2000

Présentation des cartes et du plateau de marquage

RECTO

Le personnage que vous représentez.

N° de la série de cartes en jeu.

Les 2 réponses aux 2 questions que l'on peut vous poser à son sujet.

Le défi de votre personnage.

Les arguments à utiliser au cas où l'on vous lancerait le défi de votre personnage.

QUI est QUI

PRÉSENTATEUR MÉTÉO

48

1- Organisation météorologique mondiale
2- Dans la région Midi-Pyrénées

Défi : Donner les prévisions de demain.

La France est coupée en deux : au nord, grisaille et ondées pour l'ensemble de la journée ; les températures sont en-dessous des minimales saisonnières, 15° à Lille, 18° à Paris ; au sud, après une matinée un peu brumeuse, belles éclaircies et chaleur. Demain nous fêterons les "Delphine".

VERSO

Les 2 questions que vous pouvez poser suivies des réponses en italique. Sur certaines cartes il peut y avoir une question sur votre propre personnage, vous permettant de feinter.

Les 4 défis que vous pouvez lancer, sachant que pour feinter vous pouvez lancer le défi de votre propre personnage.

Question 1 au présentateur météo
Que signifie le sigle «OMM» ?
- Organisation météorologique mondiale.

Question 1 au fan de Julien Clerc
Quel est son véritable nom ? *- Paul-Alain Leclerc.*

Défi au présentateur météo
Donner les prévisions de demain.

Défi au fan de Julien Clerc
Interpréter «Ma préférence».

Défi à l'horticulteur
Détailler la technique de la taille de rosiers.

Défi au fan de Peter Fonda
Parler du film «l'Anglais».

Détachez les cartes prédécoupées et classez les par groupe de quatre, de même numéro, les quatre N°1 ensemble, puis en suivant les quatre N°2 et ainsi de suite : il s'agit du numéro en gros caractères qui figure en haut à droite du recto. Dans l'exemple ci-dessus c'est le N°48. Partagez ensuite les cartes en 6 paquets que vous répartissez dans les 6 logements du sabot en plastique, faces recto cachées : la face recto est celle qui comporte le logo «Qui est Qui ?» et dont les bords sont bleus.

Inscrivez ici votre pari.

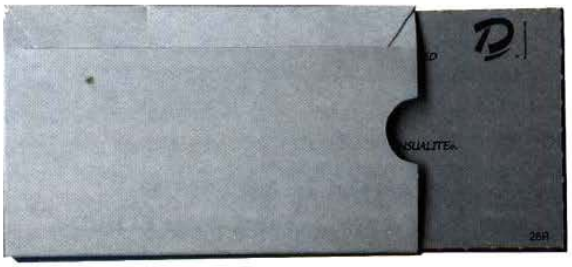
Dans la case total, inscrivez au départ 100 Pts, puis vous ajouterez ou soustrairez les points de votre pari, selon que vous aurez gagné ou perdu votre pari.

Ici sur les pointillés, lors de la séquence finale, vous inscrirez les initiales des noms de personnages que vous affecterez aux autres joueurs dans les cases respectives correspondant à leur couleur.

«N'utilisez que des crayons feutre effaçables à sec»

Montage des pochettes

En cours de partie, chaque joueur glissera sa carte dans sa pochette aussi souvent que possible, comme l'indique la photo, pour éviter tout risque de regard indiscret.



Règles du jeu pour 4 joueurs

Chacun joue le rôle d'un personnage déterminé par une carte tirée au hasard et doit essayer de ne pas être découvert par les autres joueurs durant la partie. Le but du jeu étant d'essayer de découvrir les personnages qui se cachent derrière chaque autre joueur, le gagnant de la partie est celui qui en découvre le plus.
Chacun mène donc son enquête en posant les questions et en lançant les défis qui figurent sur sa carte. Pour ne pas être découvert, il faudra «feinter», «bluffer», en tous cas jouer la comédie pour essayer de faire croire aux autres joueurs que vous êtes un autre personnage que celui que vous jouez. Mais attention, si vous recevez une question sur votre propre personnage vous serez obligé de donner la bonne réponse.
Ce jeu génère des situations comiques au travers des défis et il est donc important que chacun «joue le jeu» en réalisant les défis avec enthousiasme. Lorsque les défis sont lancés, on laisse le temps à chacun de bien se préparer avec une petite mise en scène, en cherchant éventuellement quelques accessoires, ou encore en choisissant un autre joueur pour donner la réplique si le défi s'y prête ou pour être simple figurant.
Dans tous les cas, les défis s'exécutent debout, il est même conseillé de quitter sa place et de choisir un endroit qui deviendra «la scène». Soyez comédien et n'hésitez pas, car quoique vous fassiez le rire est assuré.
Si vous êtes amené à jouer le défi de votre personnage, vous êtes obligé d'utiliser les arguments précis qui figurent sur votre carte et que vous êtes seul à détenir ; il s'agit d'un petit texte au recto de votre carte.
Ces arguments précis risquent de vous dévoiler ; une des astuces consiste à les noyer dans un flot de paroles et de gestes abondants qui détourneront l'attention ; l'essentiel étant qu'ils fassent partie de votre prestation. Attention, en fin de partie, les autres joueurs vérifieront que vous les aviez bien utilisés.
Si c'est à votre tour de lancer un défi, vous pouvez feinter en lançant le défi de votre personnage.
Il y a beaucoup d'autres astuces que vous découvrirez au fil des parties mais prenez donc le temps maintenant de faire une partie rapide «en blanc» pour vous familiariser avec la règle de jeu.

Début de partie

Chaque joueur prend place devant le plateau de jeu qui permettra le marquage des points et les propositions en fin de partie. Chacun inscrit ensuite 100 points dans la case «TOTAL» : c'est le crédit de départ.

Distribution des cartes

Le plus jeune des joueurs choisit au hasard une des 6 cases du sabot en plastique de laquelle il extrait le paquet de cartes. Il retire ensuite les 4 dernières cartes du dessous du paquet et les étale sur la table en prenant soin de ne pas dévoiler les recto sur lesquels figurent les noms des personnages.
Le joueur suivant par la gauche, disperse ces 4 cartes en les faisant glisser et tournoyer sur la table, pour être certain que personne n'ait repéré une carte en particulier. Le troisième joueur, toujours par la gauche, tire une carte et les autres font de même en suivant.
Important : Bien veiller, une fois la carte en main, à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir le recto de votre carte et notamment le nom du personnage, la partie n'aurait plus d'intérêt. Pour ce faire, vous insérerez aussi souvent que possible votre carte dans la pochette en carton. Chacun annonce ensuite le chiffre inscrit en gros caractères en haut à droite du recto pour vérifier que tous ont bien le même.
Faites maintenant connaissance avec votre personnage et préparez les défis :
Pendant trois minutes environ, chacun prend connaissance du contenu de sa carte. Au recto, il y a le personnage que vous allez incarner suivi des deux réponses aux deux questions qui pourraient vous être posées, et auxquelles vous devriez alors obligatoirement répondre correctement.
Il y a aussi le défi qui pourrait vous être lancé sur votre propre personnage, suivi d'un texte précis fait d'arguments que vous devriez alors obligatoirement reprendre dans l'exécution de ce défi.
Au verso, il y a deux questions numérotées relatives à deux des personnages en jeu. Le moment venu, vous choisirez et poserez une de ces questions dans le but d'obtenir une information sur un de ces personnages. Ne soyez pas étonné si les deux questions portent le même N°, il ne s'agit pas d'une erreur puisqu'elle ne se rapporte pas au même personnage. De même, si votre carte comporte une question sur votre propre personnage, le jeu est ainsi conçu pour brouiller les pistes ; en effet, si vous posez à un autre joueur la question relative à votre propre personnage, chacun peut penser que c'est parce que vous n'êtes pas le personnage... et pourtant ! .
Il y a aussi les quatre défis relatifs aux quatre personnages en jeu. Le moment venu, vous pourrez lancer un défi sur le personnage de votre choix, y compris sur le vôtre. Mais vous pourrez aussi recevoir un de ces trois défis de la part d'un autre joueur ; dans ce cas préparez-vous car bien que n'ayant pas le texte des arguments de ces trois défis, vous avez quand même intérêt à faire une bonne prestation pour tenter de faire croire que vous êtes ce personnage.
Vous connaissez maintenant les quatre personnages en jeu, alors qui est qui ?

Séquence «Bluff»

Pour créer une ambiance de doute dès le début du jeu, chacun va tenter de bluffer les autres en annonçant le personnage qu'il aimerait incarner parmi les quatre en jeu, en donnant éventuellement quelques explications sur ce choix.
Exemple : «J'aimerais être le comédien». Certains choisiront de donner un personnage différent du leur, d'autres par ruse, donneront leur propre personnage en pensant que les autres penseront ainsi que ... et que ... ; dans tous les cas, chacun doit bien observer et analyser l'attitude qui parfois trahira celui qui fait son annonce. Cela devrait permettre de se faire une première idée avant d'engager les paris.

Séquence «Paris»

Chaque joueur dispose donc au verso de sa carte de deux questions numérotées relatives à deux des personnages en jeu. Parfois, comme on l'a vu plus haut, une des deux questions porte sur son propre personnage dans le but de brouiller les pistes.
Le plus jeune joueur commence en lançant un pari de 5, 10 ou 15 points à un joueur choisi au hasard, ou parce qu'il s'est déjà fait une idée sur lui lors du tour de bluff et que la question lui apportera un complément d'information.
Exemple : Franck dont c'est le tour à jouer, dispose sur sa carte de la question N°2 au Trompettiste et de la question N°2 au Comédien.
Franck à l'idée que Muriel pourrait être le comédien. Il annonce : « *je pose à Muriel la question N°2 relative au comédien, et je parie 10 points*».
Il inscrit 10 dans sa case «PARI» sur le plateau et pose la question.

1er cas, Muriel est réellement le Comédien :

Elle possède dans ce cas, au recto de sa carte, la réponse à la question N°2 relative au Comédien ; elle devra donc obligatoirement donner la bonne réponse. Mais pour que les autres joueurs n'en concluent pas d'emblée qu'elle est bien le Comédien, Muriel a intérêt à manifester beaucoup d'hésitation en donnant sa bonne réponse. Franck gagne en tout cas son pari et marque 10 points ; il efface les 10 qu'il avait inscrits dans sa case «PARI» pour les ajouter aux 100, ce qui fera 110 dans sa case «TOTAL».

2ème cas, Muriel n'est pas le Comédien :

. 1ère possibilité : par ses connaissance Muriel donne quand même une bonne réponse, cela portera les soupçons sur elle et brouillera donc les pistes, ce qui est intéressant pour la suite de la partie. Franck aura donc gagné son pari et marquera 10 points,
. 2ème possibilité : Muriel donne une mauvaise réponse, ce qui permet à certains joueurs qui procèdent par élimination, d'en conclure qu'elle n'est pas le comédien. Franck perd son pari et perd 10 points. Il efface les 10 qu'il avait inscrits dans sa case «PARI» pour les soustraire aux 100, ce qui fera 90 dans sa case «TOTAL».
Les points serviront à départager les ex-aequo en fin de partie.
C'est ensuite au joueur suivant à la gauche de Franck de poser une des deux questions qui figurent sur sa carte, en pariant sur un joueur de son choix. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait posé une question. Il est possible qu'un joueur reçoive deux questions dans le tour ; dans ce cas, un des autres joueurs n'en aura pas reçu, c'est le jeu.

Séquence «Défis»

On fait d'abord un tour de table pour que chacun annonce le défi qu'il compte lancer à un autre joueur. Puis pendant trois minutes environ, tous les joueurs qui ont reçu un défi, se préparent.
Chacun jouera ensuite sa saynète, sans limite de temps.
Si vous recevez le défi de votre propre personnage, vous devrez obligatoirement utiliser les arguments précis figurant au recto de votre carte, cela sera vérifié en fin de partie par les autres participants. Vous avez donc intérêt à les apprendre «par coeur». Cependant, ces arguments précis peuvent vous mettre en danger, c'est pourquoi vous avez intérêt à les noyer parmi d'autres arguments préparés ou improvisés, afin de ne pas trop attirer l'attention.
Si vous recevez un défi sur un personnage autre que le vôtre, vous ne disposez d'aucun argument écrit mais vous devez quand même faire la meilleure prestation possible pour que chacun pense que vous êtes réellement le personnage, d'où l'intérêt aussi de bien vous préparer.
Après chaque défi on fait un tour de table pour que chacun donne son avis en disant «c'est lui» ou «ce n'est pas lui». Attention, cela peut vous induire en erreur, vous constaterez parfois qu'il vaut mieux rester sur votre première idée, car là encore, certains ont pu bluffer ; le but de ce tour de table est précisèment de contribuer à l'ambiance de doute.

Séquence finale

Vous vous prononcez définitivement en inscrivant sur les lignes des cases en couleur de votre zone «CHOIX», les initiales des personnages que vous pensez avoir découverts pour chaque autre joueur. Pensez à cacher d'une main ce que vous écrivez et à couvrir ensuite le tout avec votre carte, face recto cachée bien sûr. On soulève les cartes lorsque chaque joueur a inscrit ses choix. Le joueur qui a découvert le plus de personnages gagne la partie.
En cas d'ex-aequo, les joueurs sont départagés par leur total de points.