

ction

z les cartes (toutes catégories confondues), formez un tas et le poser e de la table, l'illustration de l'âne vers le haut.

rentes catégories sont : Orange = Qui suis-je ?
Bleu = Que suis-je ?
Vert = Où suis-je ?
Rouge = Tête de mule

nt jouer

oueur le plus âgé commence. Il prend la carte supérieure et la lit à haute . Toutes les cartes comportent des indices, à l'exception des « Tête mule ». Les cartes de cette catégorie comportent, elles, des questions ertes.

ès chaque indice, le lecteur marque un bref temps d'arrêt. La durée de emps d'arrêt est convenue avant le début de la partie. Les autres joueurs vent commencer à répondre tout de suite. Mais attention ! Chaque eur n'a droit qu'à une seule réponse par carte. S'il se trompe, il ne peut gagner la carte en question et doit attendre que la carte suivante soit ée.

qu'une carte Tête de mule est tirée de la pioche, aucun indice ne peut : lu. La carte comporte deux questions. Le joueur qui lit choisit celle qu'il t. Il lit la question à voix haute et tous les joueurs peuvent donner la onse, dès qu'ils pensent la connaître.

- Le joueur qui donne la bonne réponse gagne la carte et la pose face à lui.
- Lorsque tous les indices sont épuisés et que personne n'a trouvé la bonne réponse, c'est le joueur qui a lu qui gagne la carte. Il pose alors celle-ci en face de lui.
- Après chaque carte, le tour s'achève et c'est au joueur suivant de lire. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ex æquo

- Il se peut que plusieurs joueurs donnent la bonne réponse en même temps. Dans ce cas, c'est à celui qui lit de désigner le joueur le plus rapide.
- Lorsqu'il ne peut pas trancher, il peut leur poser une question supplémentaire à ces joueurs-là (les autres joueurs ne peuvent alors pas répondre). La nouvelle question provient de la catégorie Tête de mule. Il faut donc choisir la première carte de cette catégorie qui se présente dans le tas. S'il y a plus de Tête de mule dans la pioche, prenez la question inutilisée d'une carte déjà gagnée. Le premier joueur qui donne la bonne réponse à cette question supplémentaire gagne la manche et la carte catégorie s'y rapportant. La carte qui a été partagée les joueurs est retirée du jeu.
- Si aucun des deux joueurs ne donne la bonne réponse à la question supplémentaire, c'est le lecteur qui remporte la manche. Il gagne la carte catégorie liée à la manche mais pas la carte Tête de mule supplémentaire.

Le gagnant

Le premier joueur qui totalise de cinq bonnes réponses, toutes catégories confondues, a gagné. Il a ainsi prouvé qu'il était le plus grand des « Monsieur Je-sais-tout » !

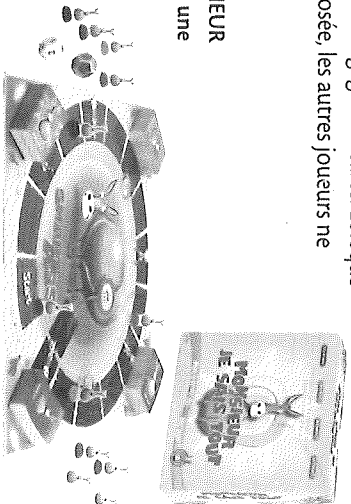
Variante

Les cartes Tête de mule présentent deux questions. Pour augmenter la difficulté du jeu, on peut exiger les deux bonnes réponses pour remporter la carte. Le joueur qui donnera la première bonne réponse devra donc aussi donner la seconde pour pouvoir gagner la carte. Lorsque la deuxième question est posée, les autres joueurs ne pourront pas y répondre.

Le jeu de plateau de **MONSIEUR JE SAIS TOUT** vous propose une

régle du jeu un peu plus compliquée et encore plus amusante !

De 2 à 12 joueurs,
à partir de 8 ans !



info@grif

TM & © 2009 Red Media Pty Ltd, Australia. All Rights Reserved.
© 2009 University Game Corp., San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved.
University Game Europe B.V., Weh, Slangenstraat 23, 6191 NA Beek (L), Pays-Bas.
Corder notre adresse afin de pouvoir nous contacter.

MONSIEUR JE SAIS TOUT™

RÈGLES DU JEU

Contenu

- 105 questions (90 cartes)
- 25 cartes Qui suis-je ?
- 25 cartes Que suis-je ?
- 25 cartes Où suis-je ?
- 30 Tête de mule (2 questions par carte)

But du jeu

Le premier joueur qui totalise de cinq bonnes réponses, toutes catégories confondues, a gagné. Il a ainsi prouvé qu'il était le plus grand « Monsieur Je-sais-tout » !

