

Qui Va Là ?

© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

© COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH, HATTEM, HOLLAND NL-8051KR. PATENT: NLDP 1031648

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Risques d'étouffement.
Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure.
Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.

Informations à conserver.

Fabriqué en Chine.

www.goliathgames.com



Qui Va Là ?

Pour 2 joueurs ou 2 équipes.
A partir de 6 ans

CONTENU

2 plateaux de jeu, 2 séries de 2 feuilles de jeu avec quatre thèmes différents – chacune se compose de 24 images. Les thèmes sont les moyens de transport, les enfants du monde, les drapeaux et les animaux.
Manuel d'instructions

OBJECTIF DU JEU

En posant des questions, essayer de trouver aussi vite que possible l'image choisie par l'adversaire.

VAINQUEUR

Le premier joueur qui devine l'image de son adversaire remporte la partie et marque un point.

GAGNANT FINAL

Le gagnant final est le joueur qui aura obtenu le plus de points à la fin du nombre de tours convenus. Convenir à l'avance du nombre de tours à jouer.

PRÉPARATION

Chaque joueur (ou chaque équipe) prend un plateau de jeu et le pose devant lui sur la table. Choisir un thème (moyens de transport, enfants du monde, drapeaux ou animaux). Chaque joueur prend la feuille de jeu correspondante et la glisse dans la fente en haut du plateau. Ouvrir ensuite toutes les fenêtres de la "maison".

Attention, toutes les images sont reprises en petit sous le volet en bas du plateau de jeu. Tirer le volet vers le haut afin que l'adversaire ne puisse pas voir les deux rangées d'images du bas. Chacun choisit une image sous le volet de son plateau et la marque avec le pointeur. C'est cette image que l'adversaire doit deviner. Le pointeur peut être glissé de gauche à droite et dirigé vers le haut ou vers le bas.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il pose une question à son adversaire. Important : il faut toujours pouvoir répondre aux questions par oui ou non. Il est possible de demander, 'y a-t-il du bleu dans le drapeau' ? Mais, il est interdit de demander : 'quelle est la couleur du drapeau' ? En posant intelligemment les questions, le joueur peut éliminer certaines images (et fermer les fenêtres correspondantes).

Exemple de question pour les 'moyens de transport' : Un joueur demande : "Est-ce qu'il sait voler ?". Si la réponse est 'oui', il ferme toutes les fenêtres des véhicules qui ne savent **PAS** voler. Si la réponse est 'non', il ferme toutes les fenêtres des véhicules qui savent **BIEN** voler.

Puis, c'est au tour de l'autre joueur de poser une question et de fermer certaines fenêtres. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir deviné l'image choisie par son adversaire.

Lorsque c'est son tour, il cite l'image qu'il pense avoir trouvée. Si c'est gagné, il remporte la partie et marque un point.

Sinon, il passe son tour et c'est à l'autre joueur de poser une question.

La flèche sur le côté du plateau de jeu permet de savoir combien de points le joueur a marqués.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs peuvent en démarrer une nouvelle sur le même thème ou sur un thème différent.

DÉFI POUR LES CONFIRMÉS :

Jouer tout d'abord pour deviner une seule image, puis, corser un peu la partie en essayant de deviner deux images en même temps. Demander de l'aide à un adulte si besoin est.

Déroulement de la partie : Choisir les deux images que l'adversaire devra retrouver. Utiliser les deux pointeurs pour les marquer.

Poser les bonnes questions est maintenant primordial. Pour une partie avec le thème « Animaux », demander par exemple « Peut-il voler ? ».

Si la réponse est **oui**, cela signifie que les deux animaux peuvent voler. Fermer toutes les fenêtres des animaux qui ne peuvent pas voler.

Si la réponse est **non**, cela signifie que les deux animaux ne peuvent pas voler. Fermer toutes les fenêtres des animaux qui peuvent voler.

Si la réponse est **oui** et **non**, cela signifie que l'un des animaux peut voler et l'autre non. Ne fermer aucune fenêtre.

Il est possible de se servir des réponses oui et non pour exclure certains animaux.

Quelques exemples :

Question	Réponse
Peut-il voler ?	Oui et Non
A-t-il quatre pattes ?	Oui et Non
A-t-il des cornes ?	Oui et Non

En regardant attentivement les images, on peut constater qu'il n'existe pas d'animal avec des ailes et 4 pattes ni d'animal avec des cornes et des ailes. Il y a donc un animal qui peut voler et un autre qui a quatre pattes et des cornes. Fermer les fenêtres des animaux qui ne peuvent pas voler ou de ceux qui n'ont pas quatre pattes et des cornes.

A noter:

Si un joueur veut tenter de deviner les images, il doit le faire pour les deux en même temps. Si une image ou les deux ne sont pas correctes, le joueur passe son tour.

Astuces pour la variante à deux images :

Utiliser un crayon et du papier pour noter les questions/réponses. Cela peut permettre de trouver plus vite la solution.



#70406



#70406-10-0707