

ing me



Knowing you

Vous allez enfin pouvoir découvrir la face cachée de vos amis et mettre à jour des traits originaux ou insoupçonnés de leur personnalité ! C'est le moment où jamais de percer le mystère sur tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur vos amis sans jamais oser le demander !

But du Jeu

Trouvez avec lequel des autres joueurs vous avez le plus d'affinités, en répondant à des questions et en devinant quelle sera la réponse des autres joueurs.



es pour les réponses,

Règle du jeu rapide

Pour plus de détails sur les règles du jeu, voir après ce paragraphe. La règle du jeu rapide concerne une partie de jeu.

1. Chacun choisit un boîtier (la couleur du boîtier sera votre couleur pendant toute la partie de jeu) et prend une feuille pour y noter ses réponses. Assurez-vous que votre boîtier est fermé. Vous ne pouvez pas voir ce qui se trouve à l'intérieur.
2. Le joueur dont l'anniversaire est le plus récent est le premier à jouer. C'est sur lui que se porteront les questions. Nous l'appellerons Stéphane. Tous les joueurs écrivent le prénom de Stéphane en haut de la première colonne de leur feuille.
3. Le joueur assis à la droite de Stéphane pioche une carte et lui pose la première question de la carte, en remplaçant l'espace vide de la question par Stéphane.
4. Stéphane écrit sa réponse en secret sur sa feuille, dans la colonne correspondant à son nom. Les autres joueurs écrivent dans la colonne "Stéphane" de leur feuille la réponse qu'ils pensent être celle que donnera Stéphane.
5. Continuez jusqu'à ce que Stéphane ait répondu aux 5 questions de la carte.
6. Maintenant, relisez la première question à haute voix. Chacun donne sa réponse et Stéphane donne sa réponse en dernier.
7. Si la réponse que vous avez donnée correspond à ce qu'a répondu Stéphane, prenez deux jetons et glissez-les dans votre boîtier, dans l'ouverture dont la couleur est celle du boîtier de Stéphane. Stéphane prend un jeton et le glisse dans son boîtier, dans l'ouverture correspondant à votre couleur.
8. Si la réponse que vous avez donnée ne correspond pas à celle de Stéphane, mais qu'elle est la même que Marc (ou plusieurs autres joueurs), vous gagnez un jeton. Placez ce(s) jeton(s) dans votre boîtier, dans la colonne dont la couleur correspond à Marc (ou aux autres joueurs).
9. Passez en revue les 5 questions auxquelles a répondu Stéphane.
10. Lorsque tous les scores ont été enregistrés, Stéphane prend la carte suivante et pose les 5 questions qui s'y trouvent au joueur assis à sa gauche.
11. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu à une série de questions.
12. Ouvrez vos boîtiers et constatez quelle est la personne que vous connaissez le mieux (plus grand nombre de pions) et quelle est la personne que vous devriez apprendre à mieux connaître (plus petit nombre de pions). Le joueur qui possède le plus de jetons au total est celui qui connaît le mieux la plupart de ses amis. Il remporte la partie.

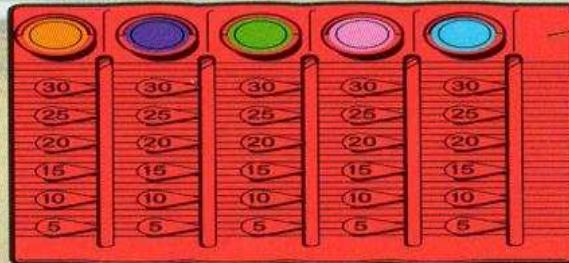


REGLES DU JEU

Préparez-vous

1. Prenez chacun un boîtier — choisissez la couleur que vous voulez. Faites glisser le couvercle de sorte que les colonnes (servant au décompte des points) soient recouvertes. Vous ne les ouvrirez qu'à la fin de la partie.

Boîtier vérité



Couvercle coulissant

Colonne pour le décompte des points

2. Détachez du bloc une feuille pour noter vos réponses et placez-la devant vous.
3. Mélangez les cartes et faites-en une pile que vous placez à la portée de tous.
4. Prenez un crayon chacun (ou partagez-le, cela aidera déjà à créer des liens !).
5. Rangez les pions à l'endroit prévu dans la boîte de jeu. Vous êtes prêts à partir à la découverte de vos amis !

A la recherche de la vérité

La première question sera posée à la personne dont la date anniversaire est la plus récente. Tous les joueurs écrivent son nom en haut de la colonne 1. Si vous êtes assis à droite de cette personne, prenez la première carte de la pile et posez-lui la question n°1, en remplaçant l'espace vide par son prénom.



Par exemple : Stéphane a fêté son anniversaire hier, c'est donc à lui de commencer. Il est assis à votre gauche. La première question de la carte que vous avez piochée est : "Dans un menu à deux plats, est-ce que _____ choisira une entrée ou un dessert ?".

Stéphane écrit en secret sa réponse à la question dans la colonne 1, à côté du chiffre 1. Les autres joueurs et vous écrivez en secret dans la colonne 1 la réponse que vous pensez être celle de Stéphane.

Continuez de poser l'une après l'autre les 5 questions de la carte à Stéphane et notez les réponses au fur et à mesure.

	Knowing me	Knowing you	
Stéphane			
Raconter des histoires drôles			
Le sandwich			
Plongée sous-marine			
Liquide vaisselle			
Le menton			

Remarque : si vous posez une question pour laquelle aucune réponse donnée ne convient, notez-le. Par exemple, si vous demandez à un végétarien quelle cuisson il préfère pour son steak, inscrivez sur votre feuille qu'il est végétarien.

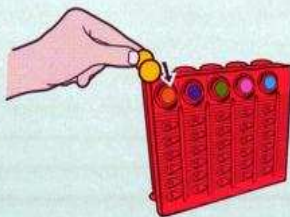
Qui connaissez-vous vraiment ?

Lorsque vous avez passé en revue les 5 questions de la carte, le spectacle commence. Reposez la première question. Le joueur assis à la gauche de Stéphane annonce la réponse qu'il a inscrite sur sa feuille. Puis c'est au tour du joueur assis à sa gauche d'annoncer sa réponse et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde, sauf Stéphane, ait répondu. C'est maintenant à Stéphane de lever le voile sur un pan de sa vie en révélant sa réponse. Faites le compte de vos points (voir paragraphe "Décompte des points", ci-dessous) et glissez les pions dans votre boîtier. Recommencez l'opération pour chacune des cinq questions. C'est au tour de la personne située à la gauche de Stéphane de répondre aux questions. Stéphane prend la première carte de la pile et lui pose les 5 questions, pendant que tout le monde inscrit sa réponse sur sa feuille, comme précédemment. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu à une série de 5 questions.

Décompte des points :

Avec qui aurez-vous le plus d'affinités ? Pour chaque réponse correcte ou identique à celle donnée par un autre joueur, vous recevez un ou plusieurs jetons que vous glisserez dans votre boîtier. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître votre score.

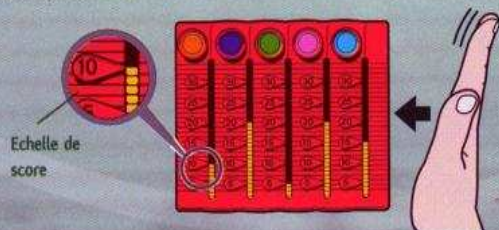
VOTRE REPONSE	NOMBRE DE PIONS QUE VOUS GAGNEZ
Bonne réponse (Vous avez deviné la réponse qu'a donnée le joueur à qui était posée la question)	Glissez 2 jetons dans l'ouverture de votre boîtier dont la couleur est celle du joueur dont vous avez deviné la réponse. (Vous ne gagnez pas d'autres jetons)
Mauvaise réponse, mais votre réponse est la même qu'un (ou plusieurs) joueur(s)	Glissez 1 jeton dans l'ouverture de votre boîtier dont la couleur est celle de ce(s) joueur(s). Exemple : si votre réponse est la même que le joueur ayant choisi un boîtier bleu, insérez un jeton dans l'ouverture bleue de votre boîtier (Remarque : vous ne gagnez pas ces jetons si votre réponse est correcte)
Mauvaise réponse et vous êtes le (la) seul(e) à l'avoir donnée	Désolé, vous ne gagnez pas de jeton. Vous aurez peut-être plus de chance avec la réponse suivante.
C'est à vous qu'étaient destinées les questions et l'on a deviné vos réponses	Glissez dans votre boîtier 1 jeton par joueur ayant deviné votre réponse (rappelez-vous 1 jeton dans l'ouverture correspondant à la couleur du joueur)



Ex : Vous avez le boîtier rouge. Le joueur qui a répondu à la série de questions a le boîtier orange. Vous avez deviné sa réponse. Vous gagnez donc deux jetons, que vous insérez dans l'ouverture orange de votre boîtier.

En total accord

Lorsque chacun a été propulsé sous les feux des projecteurs et a dévoilé un peu de sa personnalité en répondant à sa série de questions, vient le moment de vérité. Vous allez pouvoir faire le point et savoir qui, parmi vos amis, est le plus en phase avec vous et avec qui vous devriez faire plus ample connaissance. Faites glisser le couvercle de votre boîtier sur la gauche pour savoir combien de jetons se trouvent dans chacune des colonnes. Faites vos comptes puis, l'un après l'autre, annoncez la couleur qui a obtenu le plus grand nombre de jetons et celle qui en a le moins. Elles correspondent respectivement aux personnes que vous connaissez le plus et le moins.



Echelle de score

Maintenant découvrez qui, autour de la table, connaît le plus de monde. Additionnez tous les jetons de votre boîtier, en vous aidant de l'échelle de score. Celui qui a le plus grand nombre de points a la meilleure perception des différentes personnalités qui ont pris part au jeu et a bien mérité de remporter la partie. Vous avez perdu ? A vous d'essayer d'inverser la tendance en faisant plus ample connaissance avec ceux dont vous avez eu le plus de mal à trouver les réponses. Cela pourrait vous être utile pour la prochaine partie !

Jouer à deux

Les règles sont les mêmes que décrites ci-dessus, excepté pour les questions : vous posez 3 séries de cinq questions à votre partenaire. Comptage des points : celui qui a posé la question reçoit 1 jeton pour chaque bonne réponse. Celui qui a répondu à la question ne reçoit aucun jeton.

Remarque : remplacez les questions portant sur des personnes "présentes" ou "autour de cette table", par "des personnes que vous connaissez tous les deux".

Rangement

Lorsque vous avez fini de jouer, retirez complètement le couvercle de chaque boîtier, retirez les pions qui s'y trouvent et rangez-les dans le sac.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CRIEUTZWALD - ☎ 08.25.33.48.85 - email : * conso@hasbro.fr *
Site Internet : www.hasbro.fr. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎056 648 70 98.



030348044101