

# QUI EST LÀ ?

Le jeu des imitateurs malins

Un jeu de  
Anja Wrede

3 à 6 joueurs - dès 5 ans  
durée d'une partie: 15 à 20 minutes



## CONTENU :

- 20 grandes cartes représentant chacune 3 des 6 animaux
- 20 petites cartes représentant chacune 3 des 6 animaux
- Règle du jeu

## BUT DU JEU

Chacun à leur tour, les joueurs vont jouer le rôle de Roger le fermier malin, qui connaît très bien sa ferme et qui sait toujours qui est où ! Roger prend une petite carte dans sa main, sur laquelle figurent les trois animaux à trouver pour ce tour. Les autres doivent essayer de deviner et de désigner en premier la carte correspondante sur la table. Celui qui y parvient gagne la grande carte. Le joueur qui en aura gagné le plus durant la partie sera désigné vainqueur.

## PRÉPARATION

Les petites cartes sont empilées, faces cachées et les grandes cartes sont placées, faces visibles, au centre de la table (voir illustration).



## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé débute la partie et devient Roger le fermier, le maître du jeu. Il place la pile de petites cartes devant lui et prend la première carte du dessus sans la montrer aux autres joueurs.

Puis, le voisin de gauche de Roger commence à tenter de deviner quels animaux se trouvent sur la carte. Par exemple : Arthur pense qu'il y a une vache sur la carte, il ne doit pas parler mais simplement imiter le cri de l'animal, il dit : « Meuh ? ».

1. **Si l's'est trompé et que l'animal imité n'apparaît pas sur la carte, Roger secoue sa tête sans rien dire. C'est alors au joueur suivant dans le sens horaire d'imiter un autre animal.**



2. **Si l'animal imité apparaît sur la carte, Roger lui répond en refaisant le cri imité. Par exemple : c'est le tour de Louisa, elle pense qu'il y a un chien, elle dit : « Ouaf-Ouaf ? », comme il y a effectivement un chien sur la carte de Roger, celui-ci répond : « Ouaf-Ouaf ! ». Le joueur qui a bien deviné peut à nouveau tenter sa chance pour trouver un autre animal présent sur la carte.**



A leur tour les joueurs n'imitent qu'un seul animal. Ils n'imitent trois animaux que quand ils pensent avoir trouvé la bonne combinaison (donc que 2 animaux ont déjà été trouvés, mais encore faut-il s'en souvenir !).

3. **Si le joueur pense avoir trouvé la bonne combinaison de trois animaux, il imite ces trois animaux, puis Roger répond dans l'ordre. Par exemple Maël propose : « Miaou, bêeh, Ouaf ? » Roger répond : « Miaou, -secoue la tête-, Ouaf ! » car il y a bien un chat et un chien mais pas de mouton sur sa carte. Puis c'est au tour du joueur suivant.**



Quand un joueur a imité correctement les trois animaux, il prend la grande carte correspondante sur la table et la place devant lui face cachée. Roger remet la petite carte correspondante dans la boîte.

La pile des petites cartes passe au joueur suivant dans le sens horaire : il devient Roger, le nouveau maître du jeu. Son voisin de gauche entame une nouvelle manche en poussant un cri d'animal.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand il ne reste plus que trois cartes sur la table. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de cartes.

## VARIANTES

- Le jeu sera plus rapide si le vainqueur est déclaré dès qu'un joueur a gagné cinq cartes.
- Le jeu peut être simplifié en retournant faces cachées, au fur et à mesure d'un même tour, les grandes cartes sur lesquelles un animal proposé est absent.
- Qui est le plus rapide ?

La partie se joue en respectant les mêmes règles qu'expliqué plus haut. Cependant, le joueur qui pense connaître la bonne carte peut placer sa main dessus. S'il a deviné correctement, il prend la carte mais sinon, il doit rendre l'une des cartes qu'il a déjà gagnée !

• Pour jouer avec des plus jeunes, on peut utiliser les cartes différemment : les grandes sont placées face visible sur la table et les petites forment la pioche, faces cachées. A chaque tour une petite carte est retournée, et c'est le premier qui place sa main sur la grande carte correspondante qui la gagne.

**LOGIS**<sup>TM</sup>

© 2008 "Savas takas" ir ko  
LT-01128 Vilnius/Lituanie

Adaptation et distribution  
pour la France et la Belgique :



BP 30 - F62930  
Wimereux - France

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

