

## WIE IS JOUW GEHEIME SPELER?

### DOEL VAN HET SPEL

Raad wie er op de Geheime Spelerskaart van de andere speler staat voor hij of zij die van jou raadt.

### INHOUD

40 Spelerskaarten en 20 Geheime Spelerskaarten.

### BEREID JE VOOR!

- Geef een set Spelerskaarten (zwart of rood) aan elke speler.
- Leg je Spelerskaarten open in een rechthoek: 4x5 kaarten.
- Schud de Geheime Spelerskaarten en laat elke speler ongezien een kaart nemen.



### HET SPEL

Stel om de beurt een vraag. De jongste speler mag beginnen.

- **Ben je aan de beurt**, stel dan een vraag die beantwoord kan worden met **JA** of **NEE**.

Bijvoorbeeld: "Heeft jouw geheime speler blauwe ogen?"

- Is het antwoord **JA**, dan vallen alle personen zonder blauwe ogen af. Is het antwoord **NEE**, dan mag iedereen **MET** blauwe ogen weg.

- **Blijf om de beurt** een vraag stellen tot iemand denkt dat hij/zij kan raden wie er op de Geheime Spelerskaart van de andere speler staat.

#### De geheime spelerskaart raden

- Raad als je aan de beurt bent in plaats van een vraag te stellen. Je mag niet een vraag stellen en in dezelfde beurt raden.
- Raad je verkeerd, dan heb je het spel verloren!

### DE VINNAAR!

Als jij raadt wie er op de Geheime Spelerskaart van de andere speler staat voordat hij of zij jouw Geheime Spelerskaart kan raden, dan heb je het spel gewonnen!

## QUI EST VOTRE JOUEUR MYSTERE ?

### BUT DU JEU

Devinez qui figure sur la carte Mystère des autres joueurs avant qu'ils ne devinent qui figure sur la vôtre.

### SUPPORTS DE JEU :

40 cartes Personnage et 20 cartes Mystère.

### A VOS MARQUES !

- Distribuez une série de cartes Personnage (*noires ou rouges*) à chacun des joueurs.
- Déposez vos cartes Personnage en formant une grille de 4 cartes sur 5.
- Mélangez les cartes Mystère. Chaque joueur doit en choisir une sans la montrer aux autres.



### REGLES DU JEU

Tour à tour, les joueurs posent des questions. Le joueur le plus jeune commence.

- **Lorsque c'est à vous de jouer**, posez une question à laquelle il est possible de répondre par **OUI** ou **NON**.  
**Par exemple** : *Ton personnage mystère a-t-il les yeux bleus?*
- Si la réponse est **OUI**, vous savez que vous pouvez vous débarrasser de tous les personnages qui n'ont pas les yeux bleus. Si la réponse est **NON**, vous pouvez vous débarrasser de tous les personnages qui ont les yeux bleus.
- Continuez à faire des tours de table afin que tous les joueurs posent des questions et retournent des cartes jusqu'à ce que l'un d'entre vous pense avoir deviné qui figure sur la carte Mystère de l'autre joueur. **Qui remporte la partie ?**
- Lorsque c'est à vous de jouer, faites une proposition au lieu de poser une question. Vous ne pouvez pas poser une question et faire une proposition lors du même tour.
- Si votre proposition est incorrecte, vous perdez la partie !

### LE VAINQUEUR

Si vous devinez qui est le personnage sur la carte Mystère de l'autre joueur avant qu'il ait deviné celui sur votre propre carte Mystère, vous avez gagné la partie !