

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 6 figurines
- 2 dés : 1 dé coloré et 1 dé numéroté
- 300 cartes-questions :
 - 86 x Que suis-je ?
 - 86 x Où suis-je ?
 - 86 x Qui suis-je ?
 - 42 x Tête de mule (84 questions)
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Être le premier joueur à arriver sur la case « Arrivée » pour être proclamé « Monsieur je sais tout ».

PRÉPARATION DU JEU

1. Il existe quatre catégories de cartes-questions :

Que suis-je ? Où suis-je ? Qui suis-je ? et Tête de mule.

Placez chaque paquet de cartes aux endroits prévus aux quatre coins du plateau de jeu.

Remarque : pour les moins de 10 ans, on peut faire une sélection de cartes pour qu'ils puissent également jouer.

2. Les cartes **Tête de mule** comportent deux questions. Une fois que toutes les questions du haut ont été lues, on reprend le paquet de cartes depuis le début et on utilise les questions du bas.

3. Chaque joueur choisit une figurine et l'insère dans un support en plastique puis il la place sur la case Départ.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Le joueur le plus âgé (Joueur 1) est le lecteur et pose la première question.

Il lance le dé coloré pour déterminer la catégorie de la première question.

Le bleu correspond à **Que suis-je ?**, le vert, à **Où suis-je ?** et l'orange, à **Qui suis-je ?**

2. Le joueur 1 sélectionne une carte de la catégorie désignée par le dé. La carte-questions liste plusieurs indices. Le joueur 1 commence à lire le premier indice. Tous les joueurs peuvent crier une réponse à tout moment et après n'importe quel indice (ils n'ont pas besoin d'attendre que le joueur 1 ait terminé de lire l'indice). Cependant, chaque joueur n'a le droit qu'à un seul essai pour répondre à chaque carte. Tous les joueurs qui fournissent une réponse incorrecte sont hors-jeu et ne peuvent plus répondre à cette question.

3. Le joueur 1 continue à lire les indices jusqu'à ce qu'un des joueurs trouve la bonne réponse. Le joueur qui répond correctement lance alors le dé numéroté et avance sa figurine sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.

4. Si aucun joueur ne répond correctement à la question après lecture du dernier indice, c'est le joueur 1 qui gagne le tour. Il lance le dé numéroté et avance sa figurine sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé.

5. Le jeu continue et le joueur situé à la gauche du lecteur (le joueur 1) devient le nouveau lecteur.

6. Cases spéciales du plateau de jeu :

- GROS BÊTA !

C'est une case de pénalisation. Si un joueur arrive sur cette case après avoir lancé le dé numéroté, ce joueur ne pourra pas répondre à la question suivante. Autrement dit, il devra passer son tour.

S'il devait devenir lecteur de la nouvelle question, il sera remplacé par le joueur situé à sa gauche.

(Remarque : si la partie se joue à deux et si l'un des deux joueurs arrive sur cette case, l'autre joueur peut lancer deux fois de suite le dé numéroté et avance sa figurine sur le plateau. La partie se poursuit alors normalement.)

- TÊTE DE MULE

C'est une case bonus. Si un joueur arrive sur cette case après avoir lancé le dé numéroté, le lecteur lui pose une question bonus qu'il choisit dans la catégorie « **Tête de mule** ». Seul ce joueur est alors autorisé à répondre ! Si le joueur donne la bonne réponse, il peut lancer le dé numéroté et déplacer son pion en conséquence.

S'il ne trouve pas la bonne réponse, on passe à la manche suivante avec une nouvelle carte et tous les joueurs sont de nouveau autorisés à jouer.

(Remarque : en ce cas précis, si le joueur n'a pas donné la bonne réponse à la question bonus, le lecteur n'a pas le droit de lancer le dé numéroté.)

- PAS DE BOL

Si un joueur arrive sur cette case, il est obligé de reculer sa figurine de trois cases.

7. Jeu ex æquo : si plusieurs joueurs répondent en même temps, il faudra faire preuve de fairplay. En ce cas, c'est le lecteur qui décidera et désignera le joueur qui, selon lui, aura répondu le plus rapidement.

Si plusieurs joueurs ont répondu exactement en même temps, le lecteur posera une nouvelle question à ces joueurs pour les départager. Cette nouvelle question sera choisie dans la catégorie **« Tête de mule »**.

Le premier joueur à trouver la bonne réponse à cette question supplémentaire gagne la manche et lance le dé numéroté.

Si aucun de ces joueurs ne trouve la réponse, c'est le lecteur qui gagne. Il lance donc le dé numéroté et avance sa figurine en conséquence.

(Remarque : si la partie se joue à deux, il ne peut pas y avoir de jeu ex æquo.)

LE GAGNANT

C'est le premier joueur qui arrive sur la case « Arrivée » ; il est proclamé « Monsieur je sais tout ».

Il n'y a pas besoin de faire le chiffre exact avec le dé pour franchir la case « Arrivée » ; il suffit d'avoir suffisamment de points pour l'atteindre.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

©2019 MEGABLEU, France. Monsieur Je Sais Tout est une marque déposée. Tous droits réservés.

©2019 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved. Smart Ass is a registered trademark of University Games.

U. Games Australia, Level 1, 10 Willoughby Rd, Crows Nest NSW, Australia 2065. University Games UK, 31 Newington Green, Islington, London N16 9PU, UK.

B012095 07/19

