

# Qui a <sup>+</sup> quoi ?





FR Contenu • EN Contents  
DE Inhalt • ES Contenido  
IT Contenuto

# Qui a quoi?

PT Conteúdo • NL Inhoud  
SE Innehåll • DA Indhold  
RU Игровой комплект



x 1



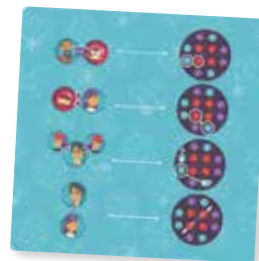
x 3



x 30



x 18



x 1



**Imaginez : la table est prête, les jeux sont sortis... mais voilà, chacun a ses petites exigences ! Le petit frère refuse de distribuer les pions, maman réclame son café, et les sœurs, elles, tiennent absolument à ne pas s'asseoir côte à côte. Alors, comment faire pour que tout le monde s'amuse ?**

**But du jeu :** Placez les personnages avec leur objet et leur goûter à la bonne place ! Attention une seule solution est possible !

### Préparation du jeu :

Après avoir assemblé la table en bois, placez-la au centre de votre table et glissez en dessous la carte défi choisie.

Sélectionnez les jetons indiqués dans le carré fond bleu de la carte défi et mettez-les à disposition de tous les joueurs.

Quand tout le monde est prêt, la partie commence.



### Déroulement du jeu :

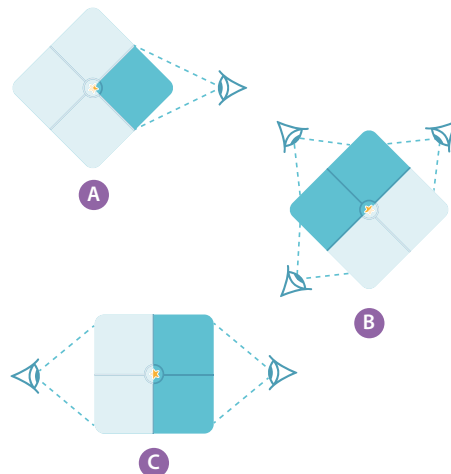
Chacun des joueurs ne peut regarder que la partie de la carte qui lui est allouée :

- 4 joueurs, chaque joueur ne peut regarder qu'un quartier de la carte. **A**
- 3 joueurs, deux possibilités :
  - Soit chaque joueur regarde deux quartiers, **B**
  - Soit un seul joueur en regarde deux et les autres un seul mais il n'y a pas de quartier commun.
- 2 joueurs, chaque joueur ne peut regarder que deux quartiers (une moitié par joueur). **C**
- 1 joueur, la carte est gardée dans la main du joueur et il peut la consulter librement.

Les joueurs communiquent librement durant la manche pour s'échanger des informations. Ils peuvent placer ou déplacer les différents jetons (personnage, objet, goûter) comme bon leur semble. Tout le monde a des informations importantes, la clé du succès sera dans la communication !

La manche s'arrête quand les joueurs pensent avoir trouvé la solution. On passe alors à la vérification.

**Vérification :** Retournez la carte défi, vous y trouverez au dos l'unique solution possible pour contenter tout le monde.



## FOCUS SUR LES DIFFERENTS PLATEAUX DE JEUX



Plateau facile



Plateau intermédiaire



Plateau difficile



Les cartes défis ont différents niveaux de difficulté, symbolisés par le nombre d'étoiles : 1 étoile / 2 étoiles / 3 étoiles.



## Explication des symboles présents sur les cartes défi

Chacun des joueurs ne peut regarder que la partie de la carte qui lui est allouée :



► **Le = indique que c'est la même personne :**

*Ici, c'est le papa qui a le café.*



► **Les deux gros points indiquent ce qui est côte à côte de façon précise.**

*Ici, la fille est à la droite du gâteau.*



► **Les deux flèches indiquent l'adjacence.**

*Ici, la maman est placée à côté de son fils, mais on ne sait pas si c'est à sa droite ou à sa gauche.*



► **Les 5 pointillés indiquent « en face »**

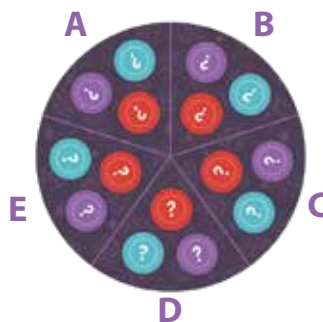
*Ici, la fille est en face de la mère.*





Sur le plateau à 5 convives,  
le « en face » est le suivant :

C et D sont en FACE de A  
E et D sont en FACE de B  
A et E sont en FACE de C  
A et B sont en FACE de D  
B et C sont en FACE de E



### Nos conseils pour débiter !

- S'assurer que tous les joueurs aient parfaitement compris la symbolique des cartes !
- Partir d'éléments « sûrs » pour résoudre la carte défi. Par exemples, si vous avez le symbole = vous pouvez dès le départ poser les 2 éléments sur le plateau de façon certaine.
- Si l'équipe rencontre des difficultés, repartez d'éléments dont vous êtes sûrs.
- Qui a Quoi ? est avant tout un jeu de communication, savoir s'organiser et s'écouter seront les clés de votre réussite.



### Mode challenge

Quand vous estimez que votre groupe est suffisamment aguerri, passez au niveau supérieur avec un mode de jeu plus difficile ! Choisissez 4 cartes défi (ou plus) contenant des niveaux de difficulté différents, et mettez les autres de côté.

Munissez-vous d'un chronomètre (montre, téléphone ou autre) : vous disposez de 5 minutes pour résoudre le plus de problèmes consécutifs, en commençant par les défis à 1 étoile, puis 2, et ainsi de suite.

Votre score final correspond au nombre total de cartes résolues avec succès.

**NB :** À un joueur, ne pas mettre la carte défi sous la table, mais la tenir en main afin de voir toutes les conditions de pose.

**Un jeu de Yoann Levet & Fabien Gridel**







7 - 99 years



1 to 4 players

Game rules

EN

**Picture this: the table is set and the board games are out. However, everyone has their own demands! The little brother doesn't want to deal out the game pieces, Mum wants a cup of coffee, the sisters refuse to sit next to each other. So, how can you make sure that everyone has a good time?**

**Aim of the game:** Put the characters with their object and their snack in the right place! Watch out! There is only one possible solution.

### Game set-up:

Assemble the wooden table, place it in the centre of your table and then slide the chosen challenge card under it.

Select the tokens indicated in the square with a blue background on the challenge card and place them where all the players can reach them.

The game can start when everyone is ready.



### How to play:

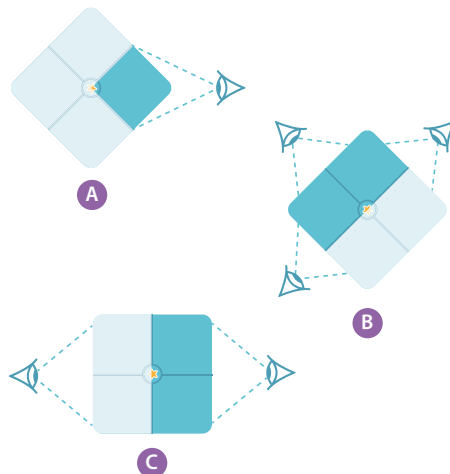
Players can only look at their section of the card:

- 4 players - each player can only look at one quarter of the card. **A**
- 3 players - there are two possibilities:
  - either, each player can look at two quarters, **B**
  - or only one player can look at two and the other players only one, but with nobody looking at the same quarter.
- 2 players - each player can only look at two quarters (one half for each player). **C**
- 1 player - the player keeps the card and can look at all of it.

Players can communicate freely during the round to share information. They can place or move the different tokens (character, object, snack) as they please. Everyone has got important information, the key to success is communication!

The round ends when the players think they have found the solution. It's now time to check.

**Checking the solution:** turn over the challenge card. The only possible solution to keep everyone happy is on the back.



## ZOOM ON THE DIFFERENT GAME BOARDS



Easy board



Intermediate board



Difficult board



The challenge cards have different difficulty levels, indicated by the number of stars: 1 star / 2 stars / 3 stars.



## Explanation of the signs on the challenge cards

Players can only look at their section of the card:



► **The = sign means that the 2 tokens are in the same section.**

*Here, it's the dad who has the coffee.*



► **The two big dots indicate precisely which tokens are next to each other and in what position.**

*Here, the daughter is to the right of the cake.*



► **The two arrows indicate that the tokens are adjacent to each other.**

*Here, the mum is next to her son, but we don't know if he's on her right or her left.*



► **The 5 little dots mean that the tokens are 'opposite' each other.**

*Here, the daughter is opposite the mum.*

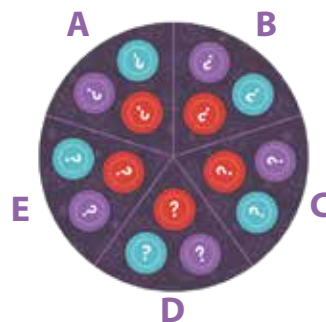






On the game board with 5 characters,  
the following are 'opposite' each other:

C and D are OPPOSITE A  
E and D are OPPOSITE B  
A and E are OPPOSITE C  
A and B are OPPOSITE D  
B and C are OPPOSITE E



### Our advice for getting started!

- Make sure that all the players understand what the signs on the cards mean!
- Start with things that you are 'sure' about to solve the challenge card. For example: if you have the = sign, you can already be sure about where to place the 2 tokens on the board.
- If the team runs into difficulties, go back to the tokens you are sure about.
- Qui a Quoi? is above all a communication game where the key to success is being organised and listening to one another.



### Challenge mode

When you feel that your team has gained enough experience, you can take it to the next level with a more challenging way to play! Choose 4 (or more) challenge cards with different difficulty levels, and place the others aside.

Set a timer (watch, phone, etc.): you have 5 minutes to solve as many problems as possible in a row, starting with the 1-star challenges, then 2, and so on.

Your final score is the number of cards successfully solved.

**Please note:** if you are playing alone, don't place the challenge card under the table, but keep it in your hand to be able to see all the playing conditions.

**A game by Yoann Levet & Fabien Gridel**





**Stellt euch vor: Der Tisch ist vorbereitet, die Spiele sind hervorgeholt ... Doch dann hat jeder was zu Meckern: Der kleine Bruder weigert sich, die Spielfiguren zu verteilen, Mama verlangt einen Kaffee, und die beiden Schwestern wollen auf keinen Fall nebeneinander sitzen. Also was tun, damit jeder Spaß haben kann?**

**Spielziel:** Setzt die Charaktere mit ihrem Objekt und ihrem Snack an den richtigen Platz! Achtung, nur eine Lösung ist möglich.

### SPIELVORBEREITUNG:

Wenn ihr das Holztischchen zusammengebaut habt, stellt es in die Mitte eures Spieltisches und legt die ausgewählte Aufgabenkarte darunter. Wählt die im blau hinterlegten Feld der Aufgabenkarte angegebenen Plättchen aus und stellt sie allen Spielern zur Verfügung. Die Partie beginnt, wenn alle bereit sind.



### Spielablauf:

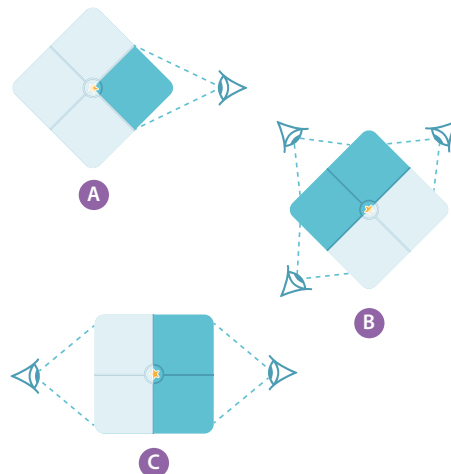
Jeder Spieler kann nur den ihm zugewiesenen Bereich der Karte anschauen.

- Bei 4 Spielern sieht jeder Spieler nur ein Viertel der Karte. **A**
- Bei 3 Spielern gibt es zwei Möglichkeiten:
  - Entweder jeder Spieler kann zwei Viertel sehen, **B**
  - oder ein Spieler kann zwei Viertel sehen und die anderen beiden jeweils eins, aber es gibt kein gemeinsames Viertel.
- Bei 2 Spielern sieht jeder Spieler zwei Viertel der Karte (eine Hälfte pro Spieler). **C**
- Spielt ein Spieler allein, behält er die Karte in der Hand und kann sie uneingeschränkt betrachten.

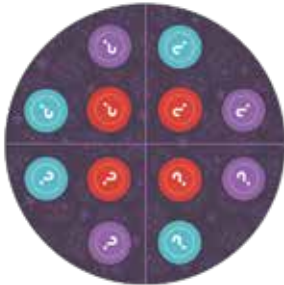
Während der Spielrunde kommunizieren die Spieler frei miteinander, um Informationen auszutauschen. Sie können die verschiedenen Plättchen (Person, Objekt, Snack) nach Belieben platzieren oder verschieben. Jeder hat wichtige Informationen, der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Kommunikation!

Die Runde ist zu Ende, wenn die Spieler meinen, die richtige Lösung gefunden zu haben. Das wird sodann überprüft.

**Überprüfung:** Dreht die Aufgabenkarte um, auf der Rückseite ist die einzige mögliche, für alle zufriedenstellende Lösung angegeben.



## EIN GENAUERER BLICK AUF DIE VERSCHIEDENEN SPIELPLÄNE



Einfacher Spielplan



Mittelschwerer Spielplan



Schwieriger Spielplan



Die Aufgabenkarten haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die von der Anzahl der Sterne angezeigt werden: 1 Stern / 2 Sterne / 3 Sterne.



## Erklärung der Symbole auf den Aufgabenkarten

Jeder Spieler kann nur den ihm zugewiesenen Bereich der Karte anschauen.



➤ **Das = bedeutet, dass sich beide Elemente im selben Viertel befinden.**  
*Hier hat der Papa den Kaffee.*



➤ **Die zwei dicken Punkte zeigen an, dass sich die beiden Elemente nebeneinander befinden, sowie ihre Position zueinander.**  
*Hier befindet sich die Tochter rechts vom Kuchen.*



➤ **Die beiden Pfeile zeigen an, dass sich die beiden Elemente nebeneinander befinden.**  
*Die Mama befindet sich hier neben ihrem Sohn, aber wir wissen nicht, ob rechts oder links von ihm.*



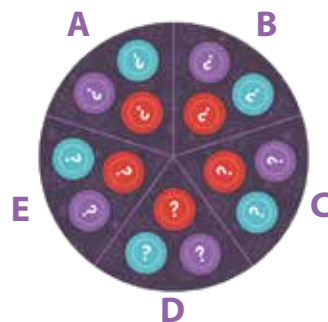
➤ **Die 5 kleinen Punkte bedeuten „gegenüber“.**  
*Hier befindet sich die Tochter gegenüber von der Mutter.*





**Auf dem Spielplan mit 5 Charakteren liegen sich folgende Positionen „gegenüber“:**

C und D sind GEGENÜBER von A  
E und D sind GEGENÜBER von B  
A und E sind GEGENÜBER von C  
A und B sind GEGENÜBER von D  
B und C sind GEGENÜBER von E



### Tipps für den Start!

- Vergewissert euch, dass alle Spieler die Symbole auf den Karten genau verstanden haben.
- Beginnt mit „sicheren“ Elementen. Zum Beispiel könnt ihr, wenn auf einer Aufgabenkarte das Symbol = steht, die entsprechenden Plättchen sofort gemeinsam in ein Viertel legen.
- Wenn ihr nicht mehr weiterkommt, fangt bei den Elementen wieder an, bei denen ihr euch sicher seid.
- Bei dem Spiel Qui a Quoi? kommt man vor allem mit Kommunikation, Organisationsstärke und gegenseitigem Zuhören zum Erfolg.



### Neue Herausforderungen

Wenn ihr meint, dass eure Gruppe genug Übung hat, könnt ihr einen schwierigeren Spielmodus ausprobieren. Wählt 4 (oder mehr) Aufgabenkarten unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade aus und legt die anderen beiseite.

Nehmt ein Gerät zur Zeitmessung (zum Beispiel Uhr oder Telefon): Ihr habt 5 Minuten Zeit, so viele Aufgaben wie möglich nacheinander zu lösen. Beginnt mit den Aufgabenkarten mit 1 Stern und steigert dann das Niveau.

Eure Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Anzahl der erfolgreich erledigten Aufgabenkarten.

**NB:** Wenn du alleine spielst, schiebst du die Aufgabenkarte nicht unter das Tischchen, sondern behältst sie in der Hand und kannst so alle Vorgaben zur Anordnung sehen.

**Ein Spiel von Yoann Levet & Fabien Gridel.**





**Imaginad lo siguiente: la mesa está lista, los juegos preparados... pero parece que todos tienen sus pequeñas manías. El hermano pequeño no quiere repartir las fichas, mamá quiere su café y las hermanas se niegan a sentarse juntas. ¿Qué hacer para conseguir que todo el mundo se divierta?**

**Objetivo del juego:** colocar los personajes con su objeto y su merienda en el lugar adecuado. Pero ¡cuidado!, solo existe una solución posible.

### Preparación del juego:

Una vez montada la mesa de madera, colocarla en medio de los jugadores y deslizar por debajo la carta-reto seleccionada.

Seleccionar las fichas que se indican en el recuadro con fondo azul de la carta-reto y ponerlas a disposición de todos los jugadores.

La partida empieza en cuanto todos los jugadores estén preparados.



### Desarrollo del juego:

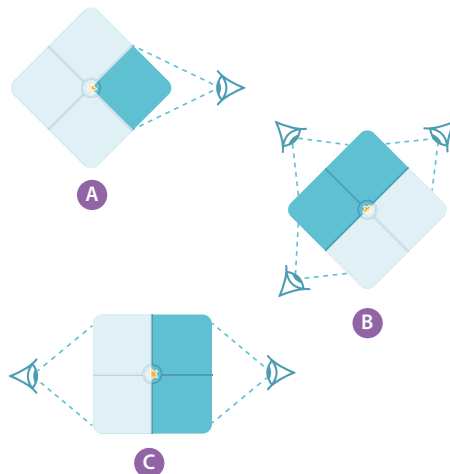
Los jugadores solo pueden mirar la parte de la carta que se les ha asignado:

- Si hay 4 jugadores, cada jugador solo puede mirar un cuarto de la carta. **A**
- Si hay 3 jugadores, existen dos posibilidades:
  - cada jugador mira dos cuartos, **B**
  - o un jugador mira dos cuartos y los otros solo uno, pero no hay ningún cuarto en común.
- Si hay 2 jugadores, cada jugador puede mirar únicamente dos cuartos (una mitad por jugador). **C**
- Si hay 1 jugador, la carta se queda en la mano del jugador y este puede consultarla sin restricciones.

Los jugadores pueden comunicarse libremente durante la mano para intercambiar información. Pueden colocar o mover las distintas fichas (personaje, objeto, merienda) como deseen. Todos poseen información importante: ¡la clave del éxito está en la comunicación!

La mano se detiene cuando los jugadores creen haber encontrado la solución. Entonces, se procede a la verificación.

**Verificación:** dad la vuelta a la carta-reto. En el reverso encontraréis la única solución posible para complacer a todo el mundo.



## LOS DIFERENTES TABLEROS DE JUEGO



Tablero fácil



Tablero intermedio



Tablero difícil



Las cartas-reto tienen diferentes niveles de dificultad, representados por el siguiente número de estrellas: 1 estrella / 2 estrellas / 3 estrellas.



## Explicación de los símbolos que aparecen en las cartas-reto

Los jugadores solo pueden mirar la parte de la carta que se les ha asignado:



➤ **El = indica que las 2 fichas están en el mismo cuarto.**

*Aquí, el papá es quien tiene el café.*



➤ **Los dos puntos grandes indican exactamente qué fichas están una al lado de la otra y en qué posición.**

*Aquí, la hija está a la derecha de la tarta.*



➤ **Las dos flechas indican adyacencia.**

*Aquí, la mamá se encuentra junto a su hijo, pero no sabemos si a la derecha o a la izquierda.*



➤ **La línea de 5 puntos indica "en frente".**

*Aquí, la hija está en frente de la madre.*

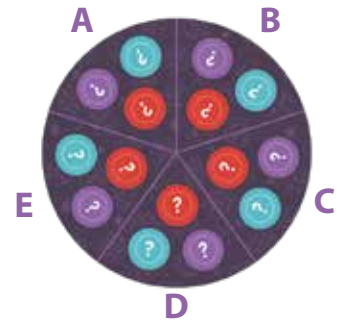






En el tablero con 5 participantes,  
"en frente" haría referencia a lo siguiente:

C y D están EN FRENTE de A  
E y D están EN FRENTE de B  
A y E están EN FRENTE de C  
A y B están EN FRENTE de D  
B y C están EN FRENTE de E



### Nuestros consejos antes de empezar

- Asegurarse de que todos los jugadores han entendido perfectamente la simbología de las cartas.
- Empezar por los elementos "seguros" para resolver la carta-reto. Por ejemplo, si tenéis el símbolo =, podéis empezar por colocar esos 2 elementos en el tablero con total seguridad.
- Si el equipo tiene dificultades, volved a empezar por los elementos de los que estéis seguros.
- Qui a Quoi ? es, ante todo, un juego de comunicación en el que saber organizarse y escucharse serán las claves de vuestro éxito.



### Modo experto

Cuando consideréis que vuestro grupo es lo suficientemente experimentado, pasad al nivel superior con una variante más difícil. Elegid 4 cartas-reto (o más) con diferentes niveles de dificultad y dejad el resto a un lado.

Coged un cronómetro (reloj, teléfono u otro dispositivo): tenéis 5 minutos para resolver el mayor número de problemas seguidos, empezando por los retos con 1 estrella, después con los de 2, y así sucesivamente.

Vuestra puntuación final equivaldrá al número total de cartas que hayáis conseguido resolver correctamente.

**Nota:** si hay un solo jugador, no colocar la carta-reto debajo de la mesa, sino tenerla en la mano para consultar todas las opciones de colocación.

Un juego de Yoann Levet y Fabien Gridel





**Immagina: il tavolo è pronto, i giochi anche, ma... ognuno ha le proprie esigenze! Il fratellino si rifiuta di distribuire le pedine, la mamma reclama il suo caffè e le sorelle, invece, non vogliono assolutamente sedersi vicine. Come fare, quindi, per far divertire tutti?**

**Scopo del gioco:** posizionare i personaggi con il proprio oggetto e la propria merenda al posto giusto. Attenzione: esiste solo una soluzione possibile!

### Preparazione del gioco:

dopo aver assemblato il tavolo di legno, metterlo al centro del tavolo e infilarci sotto la carta sfida scelta.

Selezionare i gettoni indicati nel quadrato con lo sfondo azzurro della carta sfida e metterli a disposizione di tutti i giocatori.

Quando tutti sono pronti, inizia la partita.



### Svolgimento del gioco:

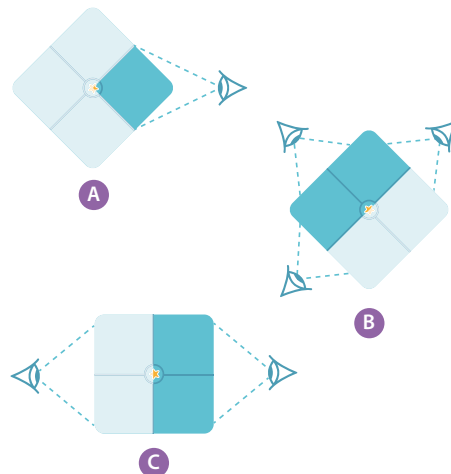
ogni giocatore può guardare solo la parte della carta che gli è stata assegnata:

- a 4 giocatori, ognuno può guardare solo un quarto della carta. **A**
- a 3 giocatori, ci sono due possibilità:
  - ognuno guarda due quarti; **B**
  - oppure un solo giocatore ne guarda due e gli altri uno solo, senza quarto comune. **C**
- A 2 giocatori, ognuno può guardare solo due quarti (una metà per giocatore). **C**
- A 1 giocatore, il giocatore tiene la carta in mano e può consultarla liberamente.

I giocatori comunicano a piacere durante la manche per scambiare informazioni. Possono posizionare o spostare i diversi gettoni (personaggio, oggetto, merenda), come desiderano. Poiché tutti hanno informazioni importanti, la chiave del successo è la comunicazione!

La manche termina quando tutti i giocatori pensano di aver trovato la soluzione. Si passa quindi alla verifica.

**Verifica:** gira la carta sfida, sul retro troverai l'unica soluzione possibile per accontentare tutti.



## FOCUS SUI DIVERSI TABELLONI DI GIOCO



Tabellone facile



Tabellone intermedio



Tabellone difficile



Le carte sfida hanno diversi livelli di difficoltà, simbolizzati dal numero di stelle: 1 stella/2 stelle/3 stelle.



## Spiegazione dei simboli presenti sulle carte sfida

Ogni giocatore può guardare solo la parte della carta che gli è stata assegnata:



► **L' =** indica che i 2 gettoni sono nello stesso quarto.

*Qui c'è il papà con il caffè.*



► **I due punti grandi** indicano ciò che si trova esattamente di fianco e da quale lato.

*Qui la figlia è a destra della torta.*



► **Le due frecce** indicano l'adiacenza.

*Qui la mamma è di fianco al figlio, ma non si sa se alla sua destra o alla sua sinistra.*



► **I 5 puntini** significano "davanti".

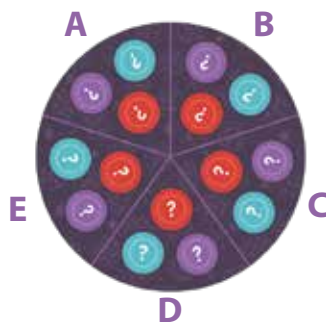
*Qui la figlia è davanti alla mamma.*





**Sul tabellone con 5 commensali,  
il "davanti" è il seguente:**

C e D sono DAVANTI a A  
E e D sono DAVANTI a B  
A e E sono DAVANTI a C  
A e B sono DAVANTI a D  
B e C sono DAVANTI a E



### I nostri consigli per iniziare!

- Assicurarsi che tutti i giocatori abbiano capito alla perfezione la simbologia delle carte!
- Partire dagli elementi sicuri per risolvere la carta sfida. Ad esempio, se hai il simbolo  $\Rightarrow$ , sin dall'inizio puoi mettere sul tabellone i 2 elementi con assoluta certezza.
- Se la squadra è in difficoltà, ricominciare dagli elementi di cui si è sicuri.
- Qui a Quoi ? è innanzitutto un gioco di comunicazione: le chiavi del successo sono la capacità di organizzazione e di ascolto.



### Modalità sfida

Quando si pensa che il gruppo sia sufficientemente agguerrito, passare al livello superiore con una modalità di gioco più difficile! Scegliere 4 (o più) carte sfida con livelli di difficoltà diversi e mettere le altre da parte.

Munirsi di un cronometro (orologio, telefono o altro) in 5 minuti si dovranno risolvere più problemi consecutivi possibile iniziando dalle sfide con 1 stella, poi 2 e così via.

Il punteggio finale corrisponde al numero totale di carte correttamente risolte.

**N.B.:** a un giocatore, non mettere la carta sfida sotto il tavolo, ma tenerla in mano per vedere tutte le condizioni per poggiarla.

**Un gioco di Yoann Levet e Fabien Gridel**





7-99 anos



1 a 4 jogadores

Regras do jogo

PT

**Imaginem: a mesa está pronta, os jogos estão prontos... mas cada um tem as suas exigências! O irmão mais novo recusa-se a distribuir os peões, a mãe exige o seu café e as irmãs não se querem sentar ao lado umas das outras. Então, como fazer para que todos se divirtam?**

**Objetivo do jogo:** Coloquem as personagens, os seus objetos e os seus lanches no sítio certo! Atenção, só há uma solução possível!

### PREPARAÇÃO DO JOGO:

Depois de montarem a mesa de madeira, coloquem-na no centro da mesa em que se vai jogar e passem o cartão de desafio que escolheram por baixo.

Selecione as fichas indicadas no quadrado azul da carta de desafio e coloquem-nas à disposição de todos os jogadores.

Quando todos estiverem prontos, começa o jogo.



### Como jogar:

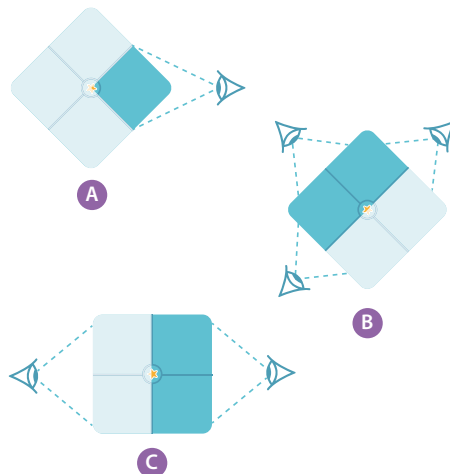
Cada jogador só pode olhar para a parte da carta que lhe cabe:

- 4 jogadores, cada jogador só pode olhar para um quarto da carta. **A**
- 3 jogadores, duas opções:
  - Cada jogador olha para dois quartos, **B**
  - Ou um jogador olha para dois e os outros olham para um, mas não há quartos partilhados.
- 2 jogadores, cada jogador só pode olhar para dois quartos (uma metade por jogador). **C**
- 1 jogador, a carta é mantida na mão do jogador e este pode consultá-la livremente.

Os jogadores comunicam livremente durante a ronda para trocar informações. Podem colocar ou deslocar as diferentes fichas (personagem, objeto, lanche) como quiserem. Todos têm informações importantes, mas a chave para o sucesso é a comunicação!

A ronda termina quando os jogadores acreditarem ter encontrado a solução. Depois, passam para a verificação.

**Verificação:** Virem a carta de desafio onde encontrarão, no verso, a única solução possível para satisfazer todos.



## ATENÇÃO AOS NOS DIFERENTES TABULEIROS DE JOGO



Tabuleiro fácil



Tabuleiro intermédio



Tabuleiro difícil



As cartas de desafio têm diferentes níveis de dificuldade representados pelo número de estrelas: 1 estrela / 2 estrelas / 3 estrelas.



## Explicação dos símbolos nas cartas de desafio

Cada jogador só pode olhar para a parte da carta que lhe cabe:



➤ **O = indica que as duas fichas estão no mesmo quarto:**

*Aqui, o pai tem o café.*



➤ **Os dois pontos grandes indicam exatamente o que está ao lado um do outro e a sua posição.**

*Aqui, a rapariga está à direita do bolo.*



➤ **As duas setas indicam adjacência.**

*Aqui, a mãe está ao lado do filho, mas não se sabe se está à sua direita ou à sua esquerda.*



➤ **As 5 linhas a tracejado indicam «em frente»**

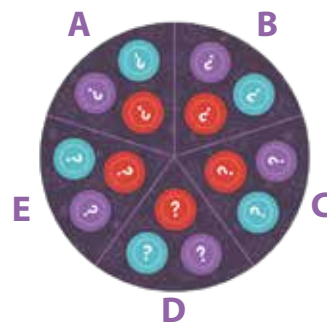
*Aqui, a filha está em frente à mãe.*





**Num tabuleiro com 5 pessoas,  
o que está "em frente" é:**

C e D EM FRENTE a A  
E e D EM FRENTE a B  
A e E EM FRENTE a C  
A e B EM FRENTE a D  
B e C EM FRENTE a E



### Os nossos conselhos para começarem!

- Certifiquem-se de que todos os jogadores compreenderam bem o simbolismo das cartas!
- Utilizem elementos "seguros" para resolver a carta de desafio. Por exemplo, se tiverem o símbolo =, podem colocar os 2 elementos no tabuleiro desde o início.
- Se a equipa tiver dificuldades, recomecem pelos elementos de que estejam seguros.
- Qui a Quoi? é sobretudo um jogo de comunicação, e saber organizar-se e ouvir o outro será a chave do vosso sucesso.



### Modo desafio

Quando sentirem que o vosso grupo tiver experiência suficiente, passem para o nível seguinte com um modo de jogo mais difícil! Escolham 4 ou mais cartas de desafio com diferentes níveis de dificuldade e coloquem as outras de lado.

Arranjem um cronómetro (relógio, telemóvel, etc.): têm 5 minutos para resolver o máximo de problemas seguidos, começando pelos desafios de 1 estrela, depois 2, e assim sucessivamente.

A pontuação final é o número total de cartas resolvidas com sucesso.

**Nota:** Com um jogador, a carta de desafio não se coloca debaixo da mesa, esta deve permanecer na mão de modo a ver todas as condições de disposição.

**Um jogo de Yoann Levet e Fabien Gridel**







**Stel je voor: de tafel is klaar, de spelletjes zijn tevoorschijn gehaald... maar iedereen heeft zo zijn eigen wensen! Het kleine broertje weigert de pionnen uit te delen, mama wil haar koffie en de zussen willen absoluut niet naast elkaar zitten. Hoe zorg je er nu voor dat iedereen het naar zijn zin heeft?**

**Doel van het spel:** De personages met hun voorwerp en hun snack op de juiste plek zetten! Let op: er is maar één oplossing mogelijk!

### Vorbereiding van het spel:

Zet de houten tafel in elkaar en plaats deze in het midden van de tafel. Schuif de gekozen uitdagingskaart eronder.

Selecteer de fiches die in het blauwe vak van de uitdagingskaart worden aangegeven en leg ze klaar voor alle spelers.

Zodra iedereen klaar is, kan het spel beginnen.



### Spelverloop:

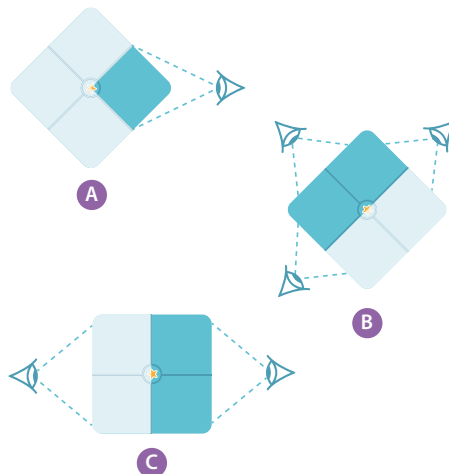
Elke speler mag alleen het deel van de kaart bekijken dat aan hem is toegewezen:

- 4 spelers, elke speler mag slechts een kwart van de kaart bekijken. **A**
- 3 spelers, twee mogelijkheden:
  - Elke speler bekijkt twee kwarten, **B**
  - Eén speler bekijkt twee kwarten en de anderen elk één, maar er is geen gedeeld kwart.
- 2 spelers, elke speler mag twee kwarten bekijken (elke speler ziet de helft van de kaart). **C**
- 1 speler, de kaart wordt in de hand gehouden en kan vrij bekeken worden.

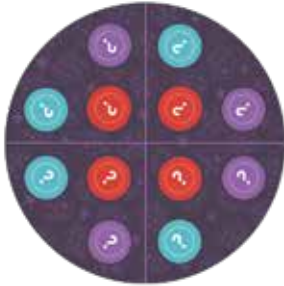
Tijdens de ronde mogen de spelers vrij met elkaar communiceren en informatie uitwisselen. Ze kunnen de verschillende fiches (personage, voorwerp, snack) naar eigen inzicht plaatsen of verplaatsen. Iedereen beschikt over belangrijke informatie; goede communicatie is de sleutel tot succes!

De ronde eindigt zodra de spelers denken dat ze de juiste oplossing hebben gevonden. Daarna volgt de controle.

**Controle:** Draai de uitdagingskaart om. Op de achterkant staat de enige juiste oplossing om iedereen tevreden te stellen.



## FOCUS OP DE VERSCHILLENDE SPEELBORDEN



**Makkelijk bord**



**Gemiddeld bord**



**Moeilijk bord**



De uitdagskaarten hebben verschillende moeilijkheidsgraden, die worden aangegeven door het aantal sterren: 1 ster / 2 sterren / 3 sterren.



## Uitleg van de symbolen op de uitdagskaarten

Elke speler mag alleen het deel van de kaart bekijken dat aan hem is toegewezen:



➤ **Het teken = geeft aan dat de 2 fiches zich in hetzelfde kwart bevinden:**

*Hier heeft de vader de koffie.*



➤ **De twee grote stippen geven precies aan welke fiches zich naast elkaar bevinden en op welke plaats.**

*Hier zit de dochter rechts van de taart.*



➤ **De twee pijlen duiden op nabijheid.**

*Hier zit de moeder naast haar zoon, maar we weten niet of ze links of rechts van hem zit.*



➤ **De 5 stippellijnen betekenen 'tegenover'.**

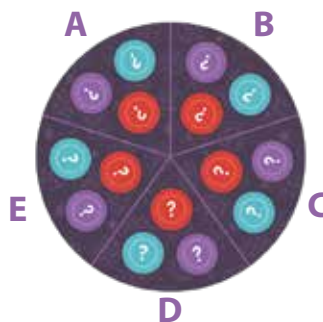
*Hier zit de dochter tegenover haar moeder.*





**Op het bord met 5 gasten  
betekent 'tegenover' het volgende:**

C en D zitten TEGENOVER A  
E en D zitten TEGENOVER B  
A en E zitten TEGENOVER C  
A en B zitten TEGENOVER D  
B en C zitten TEGENOVER E



### Onze tips om te beginnen!

- Zorg ervoor dat alle spelers de symboliek van de kaarten goed begrijpen!
- Begin met 'zekere' elementen om de uitdagingskaart op te lossen. Bijvoorbeeld: als je het teken = hebt, kun je meteen de 2 bijbehorende elementen met zekerheid op het bord plaatsen.
- Als het team vastloopt, ga dan terug naar de elementen waarvan je zeker bent.
- Het spel Qui a Quoi ? is boven alles een communicatiespel: goed organiseren en naar elkaar luisteren zijn de sleutels tot succes.



### Uitdagende modus

Wanneer je vindt dat je groep voldoende getraind is, schakel dan over naar een moeilijkere spelmodus!

Kies 4 (of meer) uitdagingskaarten met verschillende moeilijkheidsgraden en leg de overige kaarten weg.

Gebruik een timer (horloge, telefoon of iets anders): je hebt 5 minuten om zo veel mogelijk opeenvolgende problemen op te lossen, beginnend met de uitdagingen met 1 ster, dan 2, enzovoort.

Je eindscore is het totale aantal kaarten dat je met succes hebt opgelost.

**NB:** Bij één speler: leg de uitdagingskaart niet onder de tafel, maar houd deze in de hand zodat je alle aanwijzingen kunt bekijken.

**Een spel van Yoann Levet en Fabien Gridel**



**Föreställ er: Bordet är förberett och sällskapsspelet framplockade ... men var och en av deltagarna ställer egna krav! Lillebror vägrar att dela ut spelpjäserna, mamma vill dricka kaffe och systrarna tänker inte under några omständigheter sitta bredvid varandra. Hur ska ni göra för att alla ska bli nöjda?**

**Spelets mål:** Placera ut personerna med respektive föremål och mellanmål på rätt plats! Observera: Varje utmaning har endast en möjlig lösning!

### Spelförberedelse:

Montera träbordet, placera det mitt på ert spelbord och välj ett utmaningskort som ni lägger under träbordet.

Plocka fram de spelbrickor som anges i rutan med blå bakgrund på utmaningskortet och lägg dem så att alla spelare kan nå dem.

När alla är klara börjar ni spela.



### Spelets gång:

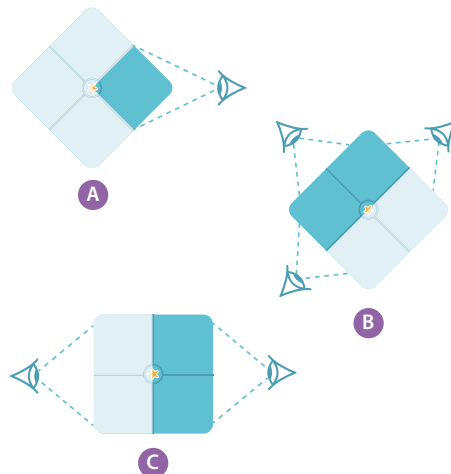
Varje spelare får endast se den sektion av kortet som hen har tilldelats:

- 4 spelare – varje spelare tittar endast på en sektion på kortet. **A**
- 3 spelare – två möjligheter:
  - antingen tittar varje spelare på två sektioner, **B**
  - eller så tittar en spelare på två sektioner och övriga spelare på endast en sektion (det finns alltså ingen gemensam sektion).
- 2 spelare – varje spelare tittar på två sektioner (en halva per spelare). **C**
- 1 spelare – spelaren håller kortet i handen och kan titta på det när som helst.

Under spelomgången får spelarna kommunicera fritt för att utbyta information. De kan placera ut och flytta de olika spelbrickorna (personer, föremål och mellanmål) precis som de vill. Varje spelare sitter på viktig information. Nyckeln till framgång är god kommunikation!

Spelomgången avslutas när spelarna tror sig ha hittat rätt lösning. Därefter kontrolleras facit.

**Facit:** Vänd på utmaningskortet. På baksidan anges den enda möjliga lösningen för att alla ska bli nöjda.



## BESKRIVNING AV SPELPLANERNA



Lätt spelplan



Medelsvår spelplan



Svår spelplan



Utmaningskortet har olika svårighetsgrader, som anges med stjärnor: 1 stjärna/2 stjärnor/3 stjärnor.



## Förklaring av symbolerna på utmaningskortet

Varje spelare får endast se den sektion av kortet som hen har tilldelats:



➤ = anger att dessa 2 spelbrickor finns inom samma sektion.

Här är det pappan som har en kopp kaffe.



➤ Ett kolon anger att komponenterna befinner sig intill varandra i angiven position.

Här befinner sig flickan till höger om tårten.



➤ Två pilar anger närhet.

Här sitter mamman bredvid sin son, men vi vet inte om det är till höger eller till vänster om honom.



➤ 5 punkter betyder "mittemot".

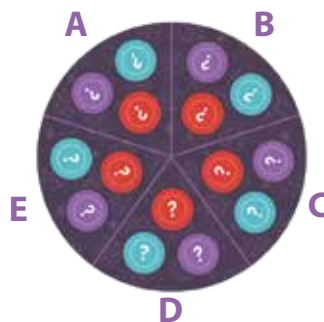
Här sitter flickan mittemot sin mamma.





På spelplanen med 5 sektioner betyder "mittemot" följande:

C och D är MITTEMOT A  
E och D är MITTEMOT B  
A och E är MITTEMOT C  
A och B är MITTEMOT D  
B och C är MITTEMOT E



### Våra nybörjartips!

- Se till att alla spelare har förstått symbolerna på korten ordentligt!
- Utgå från "säker" information för att lösa utmaningskortet. Exempel: Om ni råkar på symbolen = kan ni med säkerhet och redan från start placera dessa 2 spelbrickor på spelplanen.
- Om ni stöter på problem, gå tillbaka till de brickor som ni är helt säkra på.
- Qui a Quoi? handlar först och främst om att kunna kommunicera, organisera sig och lyssna på varandra. Då kommer ni att lyckas!



### Utmaningsvariant

När er grupp har tränat tillräckligt kan ni gå vidare till nästa nivå och testa en svårare spelvariant! Välj 4 (eller flera) utmaningskort med olika svårighetsgrad och lägg övriga kort åt sidan.

Plocka fram ett tidtagarur (en klocka, på telefonen eller liknande): ni har 5 minuter på er att lösa så många utmaningar i rad som möjligt. Börja med utmaningarna med 1 stjärna, följt av 2 stjärnor, och så vidare.

Er slutpoäng motsvarar det antal kort som ni har löst korrekt.

**Obs!** När en spelare spelar ensam ska utmaningskortet inte läggas under bordet utan hållas i handen, så att spelaren ser alla placeringsvillkor.

**Ett spel av Yoann Levet och Fabien Gridel**





**Forestil dig, at bordet står klart, spillene er sat frem ... men alle stiller hver deres krav! Lillebror nægter at dele brikkerne ud, mor har brug for en kop kaffe, og søstrene vil under ingen omstændigheder sidde ved siden af hinanden. Så hvad gør man, for at alle får det sjovt?**

**Spillets formål:** Placer personerne med deres genstande og deres snacks på de rette pladser! Men vær opmærksom på, at der kun er én mulig løsning!

### FORBEREDELSE AF SPILLET:

Træbordet samles og placeres midt på bordet. Det valgte udfordringskort skubbes ind under træbordet.

Tag de brikker, der er angivet i firkanter med en blå baggrund på udfordringskortet, og sørg for at alle spillerne kan nå dem.

Når alle er klar, starter spillet.



### Sådan foregår spillet :

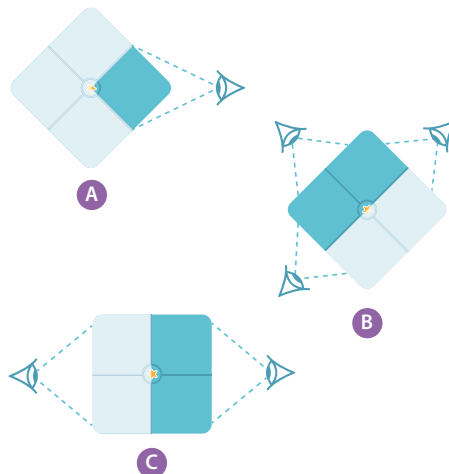
Hver spiller kan kun se den del af kortet, der er tildelt ham eller hende:

- 4 spillere – hver spiller kan kun se én fjerdedel af kortet. **A**
- 3 spillere – der er to muligheder:
  - Enten kan hver spiller se to fjerdedele, **B**
  - Eller også kan én spiller se to fjerdedele, og de to andre kun se én, men ingen ser på den samme fjerdedel.
- 2 spillere – hver spiller kan kun se to fjerdedele af kortet (altså en halvdel pr. spiller). **C**
- 1 spiller – spilleren beholder kortet i hånden og kan frit kigge på det.

Spillerne må frit kommunikere og udveksle informationer i løbet af runden. De kan placere og flytte rundt på brikkerne (personer, genstande, snacks). Alle har vigtige oplysninger – nøglen til succes er god kommunikation!

Runden slutter, når spillerne mener, at de har fundet løsningen. Herefter tjekkes det, om den er korrekt.

**Sådan tjekker I løsningen:** Vend udfordringskortet, og se den eneste mulige løsning på, hvordan alle bliver tilfredse.





## FOKUS PÅ DE FORSKELLIGE SPILLEPLADER



Nem plade



Mellemsvær plade



Svær plade



Udfordringskortene har forskellige sværhedsgrader, som er angivet med et antal stjerner: 1 stjerne / 2 stjerner / 3 stjerner.



## Forklaring af symbolerne på udfordringskortene

Hver spiller kan kun se den del af kortet, som er tildelt ham eller hende:



➤ **Et = angiver, at de 2 brikker befinder sig inden for samme område:**

*Her er det faren, der har kaffen.*



➤ **To store prikker angiver på nøjagtig vis, hvilke brikker der er ved siden af hinanden, og i hvilken position.**

*Her er pigen til højre for kagen.*



➤ **To pile viser, at brikkerne er ved siden af hinanden.**

*Her sidder moren ved siden af sin søn, men vi ved ikke, om det er til højre eller venstre for ham.*



➤ **De 5 små prikker angiver »overfor«**

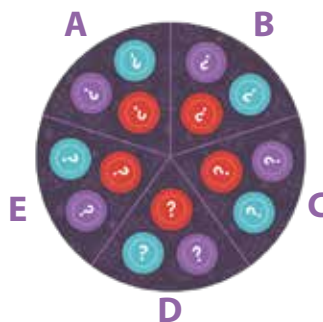
*Her sidder pigen overfor moren.*





På spillepladen med 5 bordgæster  
svarer "overfor" til følgende:

C og D sidder OVERFOR A  
E og D sidder OVERFOR B  
A og E sidder OVERFOR C  
A og B sidder OVERFOR D  
B og C sidder OVERFOR E



### Tips til at komme godt fra start!

- Sørg for, at alle spillerne har forstået symbolerne på kortene!
- Start med de »sikre« elementer for at løse udfordringskortet. Hvis I for eksempel har symbolet = kan I med det samme placere de 2 elementer korrekt på pladen.
- Hvis holdet støder på vanskeligheder, så vend tilbage til de elementer, I er sikre på.
- Qui a Quoi ? er først og fremmest et kommunikationsspil. For at få succes skal man være velorganiseret og lytte til hinanden.



### Klar til næste niveau

Når I mener, at jeres hold er tilstrækkeligt rutineret, kan I gå videre til næste niveau og prøve en sværere spillemetode! Vælg mindst 4 udfordringskort med forskellige sværhedsgrader, og læg de andre kort til side.

Find et stopur frem (et ur, en telefon eller lignende): I har nu 5 minutter til at løse så mange udfordringer som muligt i træk. Start med de 1-stjernede udfordringer, derefter de 2-stjernede osv.

Jeres endelige resultat er det samlede antal kort, I har løst.

**NB:** Når der kun er én spiller, skal udfordringskortet ikke lægges under bordet. Spilleren skal beholde det i hånden for at kunne se alle betingelserne for at placere brikkerne.

Et spil af Yoann Levet & Fabien Gridel



**Представьте сцену: стол готов, игры разложены... но у каждого свои причуды! Младший брат не хочет раздавать фишки, мама требует чашечку кофе, а сестры наотрез отказываются садиться рядом друг с другом. Как сделать так, чтобы всем было весело?**

**Цель игры:** Расставьте персонажей, их вещи и их угощения на правильные места! Возможно только одно решение.

### Подготовка к игре:

Соберите деревянный игровой столик и установите его в центре стола. Положите под него выбранную карточку с заданием.

Отберите жетоны, указанные в квадрате с голубым фоном на карточке с заданием, и разложите их перед игроками.

Все готово? Тогда можно начинать!



### Ход игры:

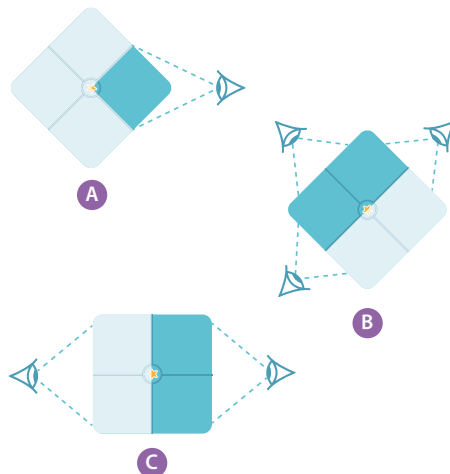
Каждый игрок может смотреть только на свою часть карточки с заданием:

- 4 игрока. Каждый игрок может видеть только одну четверть карточки. **A**
- 3 игрока. Возможны два варианта:
  - Каждый видит две четверти карточки. **B**
  - Один игрок видит две четверти, остальные — по одной четверти карточки, но общей четверти нет.
- 2 игрока. Каждый видит только две четверти карточки (по половине карточки на игрока). **C**
- 1 игрок. Может держать карточку в руке и сверяться с ней, когда пожелает.

Во время раунда игроки свободно общаются, обмениваясь информацией. Они могут размещать или перемещать используемые в игре жетоны (персонаж, предмет, угощение) по своему усмотрению. У каждого игрока есть важная информация, и только благодаря общению команда сможет найти верное решение.

Раунд заканчивается, когда игроки считают, что нашли решение. В этом случае можно переходить к проверке.

**Проверка:** Переверните карточку с заданием. На обратной стороне изображено единственно возможное правильное решение, которое подойдет всем.



## РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ



Поле простого уровня



Поле среднего уровня



Поле сложного уровня



Карточки с заданием имеют разные уровни сложности, указанные количеством звездочек: 1 звездочка / 2 звездочки / 3 звездочки.



## Пояснения к символам на карточках с заданиями

Каждый игрок может смотреть только на свою часть карточки с заданием:



➤ Символ «=» означает, что оба жетона находятся в одной секции игрового поля:

*Здесь кофе у папы.*



➤ Две большие точки обозначают точное расположение двух жетонов рядом друг с другом.

*Здесь дочь находится справа от торта.*



➤ Две стрелки указывают на смежное расположение.

*Здесь мама находится рядом с сыном, но мы не знаем, справа или слева от него.*



➤ 5 точек (пунктир) указывают на расположение напротив.

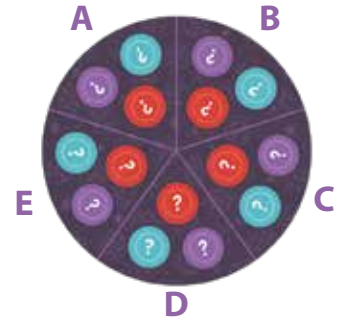
*Здесь дочь находится напротив мамы.*





На поле с 5 персонажами расположение «напротив» выглядит следующим образом:

С и D находятся НАПРОТИВ А  
Е и D находятся НАПРОТИВ В  
А и Е находятся НАПРОТИВ С  
А и В находятся НАПРОТИВ D  
В и С находятся НАПРОТИВ Е



#### Наши советы

- Убедитесь, что все игроки понимают символы на карточках.
- Чтобы справиться с заданием, начните с элементов, в которых уверены. Например, если есть символ «=», можно сразу правильно расположить 2 элемента.
- Если команда в затруднении, начните заново с элементов, в которых вы уверены.
- Общение — ключ к успеху. Учитесь договариваться и слушать друг друга!



#### Игра на скорость

Если вы чувствуете, что команда сыгралась, можно усложнить задачу! Выберите 4 (или более) карточки с заданиями разного уровня сложности, а остальные отложите в сторону.

Установите таймер (на часах, телефоне и т.д.) на 5 минут. Команда должна решить как можно больше задач за это время, начиная с карточек с одной звездочкой, затем с двумя и так далее.

Ваш результат — это общее количество успешно решенных заданий.

**NB:** Если в игре участвует один игрок, то карточка с заданием не кладется под стол, а находится в руке игрока, позволяя ему видеть все указания по размещению жетонов.

**Авторы игры: Йоанн Лева и Фабьен Гридель**



# CATALOGUE EN LIGNE

## ONLINE CATALOG



# + 150 JEUX / GAMES

## 2-99 ANS / YEARS

### JEUX DE CARTES CARD GAMES



@DjecoToys



### JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



### JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES







DJ00829



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)