

Règle du Qui est-ce ? : jouer, poser les bonnes questions et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Deviner le personnage secret sans se tromper

Le jeu "Qui est-ce ?" est un jeu de société d'observation, de déduction et de logique. Il se joue à deux, avec des questions fermées, un plateau rempli de portraits et une mission très simple : trouver le personnage secret de l'adversaire avant qu'il ne trouve le vôtre.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur pioche un personnage secret, pose à son tour une question à laquelle on répond par oui ou non, élimine les portraits incompatibles, puis gagne en annonçant correctement le personnage adverse.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur pioche un personnage

2 joueurs

Matériel

2 plateaux, 24 portraits par plateau et cartes personnages

Objectif

Deviner le personnage secret adverse

Type

Observation, logique et déduction

Présentation du jeu

Ce jeu familial est adapté aux enfants à partir de 6 ans, tout en restant amusant pour les adultes. Une partie dure généralement entre 10 et 15 minutes, ce qui en fait un excellent choix pour jouer rapidement, enchaîner plusieurs manches ou initier un enfant aux raisonnements logiques sans transformer la table en salle d'interrogatoire officielle.

Chaque joueur dispose d'un plateau contenant 24 personnages. Ces portraits présentent des caractéristiques visibles : cheveux blonds, bruns ou roux, lunettes, chapeau, barbe, moustache, visage souriant, traits masculins ou féminins, cheveux longs, calvitie, et autres détails selon l'édition utilisée. La règle tient en une idée : poser une bonne question, écouter la réponse, puis baisser tous les personnages impossibles.

Le jeu appartient à la famille des classiques accessibles, comme le jeu de société ou les jeux de déduction, mais avec une particularité très directe : ici, il n'y a pas de bluff, pas de négociation et pas de débat interminable. La réponse doit être honnête, claire, et uniquement formulée par oui ou non.

Règle du Qui est-ce ? : jouer, poser les bonnes questions et gagner



Regle.Net

Principe et but du jeu

Le but est de découvrir le personnage secret de l'autre joueur avant qu'il ne découvre le vôtre. Au départ, chaque joueur pioche une carte personnage au hasard, la garde cachée, puis utilise les réponses de son adversaire pour faire tomber progressivement les portraits qui ne peuvent plus correspondre.

Poser des questions fermées

Une question valable doit permettre une réponse par oui ou par non. Par exemple : "Ton personnage porte-t-il des lunettes ?" ou "Ton personnage a-t-il les cheveux blonds ?".

Éliminer avec méthode

Après chaque réponse, le joueur rabat uniquement les personnages incompatibles. Une élimination trop rapide ou mal vérifiée peut faire disparaître le bon portrait du raisonnement.

Matériel et mise en place

L'installation est rapide. Chaque joueur prend un plateau, vérifie que tous les personnages sont bien redressés, puis les cartes personnages sont mélangées et placées face cachée. Chaque joueur en pioche une, la garde discrètement et la conserve sans la montrer.

- Chaque joueur place son plateau devant lui avec tous les portraits relevés.
- Chaque joueur pioche une carte personnage secrète et la garde cachée.
- Les joueurs choisissent qui commence : tirage au sort, plus jeune joueur ou alternance d'une manche à l'autre.
- Avant de commencer, chacun vérifie que son personnage secret est bien visible pour lui seul.

Cette carte secrète est essentielle : c'est le personnage que l'autre joueur doit identifier. Évitez donc de la poser trop près du bord de la table, de la retourner par réflexe ou de la laisser visible. Oui, cela arrive plus souvent qu'on ne l'avoue.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur pose une seule question à son adversaire. Cette question doit concerner une caractéristique observable sur les portraits et permettre de séparer les personnages restants en deux groupes.

- Le joueur actif pose une question claire, par exemple : "Ton personnage a-t-il une moustache ?"
- L'adversaire répond uniquement par oui ou par non, sans ajouter d'indice ni de

Règle du Qui est-ce ? : jouer, poser les bonnes questions et gagner



Regle.Net

commentaire.

- Le joueur actif rabat tous les personnages qui ne correspondent plus à la réponse obtenue.
- Le tour passe ensuite à l'autre joueur, qui pose à son tour une question.
- Quand un joueur pense avoir trouvé, il attend son tour et annonce le nom ou le prénom du personnage.

Exemple : si vous demandez "Ton personnage porte-t-il des lunettes ?" et que l'adversaire répond non, vous devez baisser tous les personnages qui portent des lunettes. Ils ne peuvent plus être la bonne réponse.

Règles particulières et cas fréquents

Les questions doivent toujours porter sur ce qui est visible et vérifiable. Une bonne question ne dépend pas de l'humeur, de l'interprétation ou d'un jugement personnel. Demander si un personnage "a l'air gentil" n'est donc pas une question fiable : deux joueurs peuvent ne pas voir la même chose, et la partie risque de finir en mini-procès de salon.

Les questions classiques portent sur les cheveux, les lunettes, le chapeau, la barbe, la moustache, le sourire ou tout autre détail évident du plateau. Vous pouvez demander : "Ton personnage est-il chauve ?", "Ton personnage a-t-il les cheveux longs ?" ou "Ton personnage sourit-il ?", à condition que le critère soit clairement identifiable.

Quand il ne reste plus que quelques portraits, il faut choisir entre continuer à poser des questions pour sécuriser sa réponse ou tenter directement le nom du personnage. Cette décision est importante : dans la règle classique, une proposition fausse fait perdre la partie. Mieux vaut parfois prendre un tour de plus que transformer une intuition brillante en défaite immédiate.

Tableau récapitulatif

Règle du Qui est-ce ? : jouer, poser les bonnes questions et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de manche	Chaque joueur pioche un personnage secret et relève tous les portraits de son plateau.	La carte secrète ne doit jamais être montrée.
Question posée	Elle doit permettre une réponse par oui ou par non et porter sur un élément visible.	Pas de question vague ou subjective.
Élimination	Le joueur baisse les portraits incompatibles avec la réponse donnée.	Vérifiez avant de rabattre un personnage.
Proposition finale	Un joueur peut annoncer le personnage au lieu de poser une question.	Si la proposition est fausse, il perd la partie.
Fin de partie	La manche s'arrête dès qu'un joueur identifie correctement le personnage adverse.	On peut ensuite lancer une nouvelle manche.

Comment gagner ?

Pour gagner, il faut être le premier à identifier correctement le personnage secret de l'adversaire. Quand vous pensez avoir trouvé, vous devez attendre votre tour. Au lieu de poser une question classique, vous annoncez le personnage que vous pensez être le bon.

Si la réponse est juste, vous remportez immédiatement la manche. Si la réponse est fausse, vous perdez la partie. Cette règle rend la fin de manche tendue : il ne suffit pas d'avoir une bonne intuition, il faut aussi savoir attendre le bon moment.

La meilleure stratégie consiste à poser des questions qui éliminent beaucoup de portraits. Au début, privilégiez les grands critères : lunettes, cheveux clairs ou foncés, chapeau, barbe, moustache, cheveux longs. Plus tard, quand il reste peu de personnages, utilisez des questions plus précises pour éviter une proposition risquée.

Une bonne question n'est pas forcément la plus originale : c'est celle qui coupe le mieux le groupe de personnages encore debout.

Erreurs fréquentes

Deviner trop tôt

Annoncer un personnage sur une simple impression peut faire perdre immédiatement. Attendez



d'avoir éliminé assez de portraits pour sécuriser votre proposition.

Baisser le mauvais portrait

Après une réponse, reformulez mentalement l'information : "Il ne porte pas de lunettes, donc je baisse ceux qui en portent." Ce petit réflexe évite beaucoup d'erreurs.

Poser une question floue

Une question comme "A-t-il l'air sympathique ?" n'est pas assez objective. Utilisez seulement des critères visibles et incontestables.

Pour les enfants, on peut autoriser une reformulation si la question est mal posée. Cela permet de garder une partie fluide et d'apprendre progressivement la logique du jeu sans bloquer la manche pour une simple maladresse.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux où l'observation et la déduction font toute la différence, vous pouvez aussi essayer d'autres classiques de plateau ou d'ambiance. Le plaisir n'est pas le même, mais l'objectif reste proche : lire les indices, prendre de bonnes décisions et éviter les erreurs qui coûtent la partie.

Cluedo Loup-Garou Jungle Speed Jeux de Société

Images fournies par HASBRO Gaming

Questions fréquentes

Combien de joueurs peuvent jouer à Qui est-ce ?

Qui est-ce ? se joue à 2 joueurs. Chaque joueur possède son propre plateau et son personnage secret.

À partir de quel âge peut-on jouer ?

Le jeu est généralement adapté aux enfants à partir de 6 ans. Des enfants plus jeunes peuvent aussi jouer s'ils sont accompagnés et aidés pour formuler les questions.

Combien de temps dure une partie ?

Une partie dure environ 10 à 15 minutes, selon l'âge des joueurs, la rapidité des questions et le nombre de manches enchaînées.

Peut-on poser n'importe quelle question ?

Non. Les questions doivent permettre une réponse par oui ou par non et concerner des éléments visibles sur les portraits.

Règle du Qui est-ce ? : jouer, poser les bonnes questions et gagner



Regle.Net

Peut-on demander directement le nom du personnage ?

Oui, mais cela compte comme une tentative de réponse. Si la proposition est fausse, le joueur perd la partie.

Que se passe-t-il si un joueur se trompe en baissant un personnage ?

Dans la règle classique, l'erreur reste en place. Le joueur continue avec son plateau, même si son raisonnement devient plus difficile.

Peut-on mentir en répondant à une question ?

Non. Les réponses doivent être honnêtes. Le jeu repose sur la logique, l'observation et la déduction, pas sur le mensonge.

Qui gagne une partie de Qui est-ce ?

Le gagnant est le premier joueur qui identifie correctement le personnage secret de son adversaire pendant son tour.