



**"TESTEZ
VOS CONNAISSANCES"
AVEC 500
QUESTIONS-RÉPONSES
AMUSANTES ET
SURPRENANTES
MAIS SURTOUT
TRÈS COQUINES**

Très pratique pour jouer en voyage, ce jeu peut bien sûr s'intégrer à de nombreux jeux de questions-réponses existants.

Vous trouverez dans cette collection plus de 10 thèmes donnant chacun 1000 questions-réponses.

Nombre illimité de joueurs.

© HASBROUDIN INTERNATIONAL, 1989.
Marque et modèle déposés - Tous droits réservés.

2

RÈGLE DU JEU
Il existe 2 possibilités pour jouer à
**"TESTEZ
VOS CONNAISSANCES"**

**JEU N° 1
LE JEU
DES 500 QUESTIONS**

Les joueurs choisissent un Meneur de jeu. Celui-ci tient ce rôle durant un tour complet, pendant lequel il questionne les joueurs un à un.

Chaque joueur décide à son tour de la question qui va lui être posée.

Par exemple, le joueur questionné demande la question n° 4 ; le Meneur de jeu lit la question n° 4 de la carte supérieure du paquet.

5

Si un joueur A répond correctement, il gagne 1 point. Il continue alors de jouer, en choisissant une seconde puis une troisième question : un tour comporte 3 questions, chaque bonne réponse valant 1 point. C'est ensuite au joueur B, placé à sa gauche, de répondre à une série de 3 questions. Et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur ne sait pas répondre, ou donne une réponse fautive, son tour s'achève immédiatement.

Cette même question est alors posée au joueur suivant, qui bénéficie de la possibilité de gagner le point de cette question, en y répondant correctement. S'il n'est pas capable d'y répondre, la question sera alors posée à un troisième joueur, et ainsi de suite.

4

**JEU N° 2
LE JEU DE VOYAGE**

Dans ce jeu, le Meneur de jeu ne joue pas. Il pose simplement les questions.

Le déroulement du jeu est identique à celui du jeu n° 1, mais pour éviter d'employer un crayon, on ne pose au premier tour que des questions n° 1, au second tour que des questions n° 2 et ainsi de suite pendant 5 tours, jusqu'aux questions n° 5.

Le joueur qui répond correctement à sa question ne marque pas de points, mais gagne la carte, qu'il garde en sa possession.

À l'issue des 5 tours, le joueur qui a le plus de cartes a gagné la manche.

On peut jouer en 2 ou 3 manches.

6

Si aucun des joueurs ne répond, la question est gagnée par le Meneur de jeu, qui gagne 2 points.

À l'issue du tour de A, c'est toujours au joueur B, placé à sa gauche, de commencer son tour, quelle que soit la personne ayant répondu à la question précédente.

Lorsque tous les joueurs ont fait un tour, on change de Meneur de jeu. Le gagnant est le joueur qui marquera le premier 10 points.

(NB : tout autre score à atteindre pourra être défini par les joueurs en début de partie.)

7