

# UNE FAMILLE EN OR

## BUT DU JEU

Gagner le maximum d'argent en devinant les réponses les plus fréquemment données lors d'enquêtes effectuées auprès d'un échantillon représentatif de la population.

### Remarques:

- ★ Les réponses utilisées dans ce jeu sont celles données lors d'enquêtes réalisées pour l'émission TV "Une Famille en Or".
- ★ Le nombre indiqué après chaque réponse est le nombre de fois où cette réponse a été donnée parmi 100 personnes interrogées (seules les réponses données par au moins 2 personnes ont été prises en compte, ce qui explique que le total ne soit pas toujours égal à 100).
- ★ Souvenez-vous que les réponses ne sont pas forcément exactes mais sont celles obtenues lors des enquêtes.

## INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Suivez soigneusement les instructions imprimées à l'intérieur du couvercle. Séparez comme suit les pages de ce livret: les pages 1 à 2 sont les règles du jeu, les pages 3 à 8 sont les feuilles de marque pour le SUPER BONUS.

## LE JEU

Faites 2 équipes: A et B. Vous pouvez décider, dès le départ, qu'un seul et même joueur prendra le rôle de l'Animateur, ou bien, qu'à tour de rôle, chaque équipe désignera un Animateur lors de chaque nouvelle partie. Chaque équipe choisit un capitaine qui prend les décisions pour l'équipe.

### Le jeu se divise en 2 étapes

- ★ Etape 1: les 2 équipes s'affrontent et doivent tenter d'obtenir un score plus élevé que l'équipe adverse.
- ★ Etape 2: L'équipe qui a gagné l'étape 1, joue le SUPER BONUS.

### ETAPE 1

#### Question n° 1

1. L'Animateur prend place derrière le tableau de jeu avec l'argent et les autres joueurs s'installent

autour de lui. Il glisse en position ouverte les caches des rangées de "X". Les caches recouvrant les réponses restent fermés. Il lit alors la question n° 1 aux joueurs et annonce le nombre indiqué à la fin de la question.

2. Le joueur qui trouve une réponse le premier lève la main (un joueur n'a pas le droit de lever la main tant qu'il n'a pas une réponse en tête).

3. Lorsqu'une réponse annoncée figure au tableau, l'Animateur glisse le cache en position ouverte, révélant ainsi la réponse aux joueurs.

4. Supposons que ce soit un joueur de l'équipe A qui donne la première réponse. Plusieurs hypothèses se présentent alors:

**1ère hypothèse.** La réponse a le score le plus élevé: lors de l'enquête, elle a été donnée, par exemple, 29 fois. Dans ce cas, les points de la réponse sont crédités dans la banque (valeur de la réponse = 29) et l'équipe A garde la main. L'Animateur place devant le tableau la somme d'argent correspondant aux points de la réponse.

**2ème hypothèse.** La réponse n'a pas le score le plus élevé. Dans ce cas, les points de la réponse sont crédités dans la banque et l'Animateur repose la question à l'équipe B. Un joueur de l'équipe B donne une réponse:

- La réponse est fautive: l'équipe A garde la main.
- La réponse a un score moins élevé que celui de l'équipe A: l'équipe A garde la main.
- La réponse a un score identique à celui de l'équipe A: l'équipe A garde la main.
- La réponse a un score plus élevé que celui de l'équipe A: l'équipe B prend la main.

**3ème hypothèse.** La réponse est fautive. L'Animateur repose la question à l'équipe B. Pour prendre la main, l'équipe B doit donner une bonne réponse mais pas forcément la réponse avec le score le plus élevé.

5. Si aucune des 2 équipes ne trouve de bonne réponse, l'Animateur repose la question.

6. Reprenons notre exemple. L'équipe A qui a pris la main (dans la première hypothèse) peut décider de jouer la question.

a) Si l'équipe A joue la question: elle doit deviner toutes les autres réponses:

- Si l'équipe A trouve toutes les réponses, les points crédités dans la banque sont attribués à l'équipe A.
- L'équipe A a droit à 2 erreurs (c'est-à-dire donner 2 réponses qui ne figurent pas au tableau).
- L'Animateur utilise les pions de marque pour comptabiliser les erreurs faites.
- Si l'équipe A commet 3 erreurs avant de trouver toutes les réponses, l'équipe B peut donner une réponse:
  - La réponse est bonne: les points crédités dans la banque sont attribués à l'équipe B.
  - La réponse est fausse: les points crédités dans la banque sont attribués à l'équipe A.

b) Si l'équipe A décide de ne pas jouer la question, elle oblige ainsi l'équipe B à jouer la question: l'équipe B doit alors obligatoirement essayer de deviner toutes les autres réponses.

7. L'équipe qui gagne la somme consignée dans la banque garde l'argent jusqu'à la fin de la partie.

#### Question n° 2

8. Après avoir refermé tous les caches, l'Animateur tourne le levier en position 2 et lit la question n° 2. Les joueurs procèdent alors comme pour la question n° 1.

#### Question n° 3 Compte-Double

9. Après avoir refermé tous les caches et replacé le levier en position 1, l'Animateur retire la feuille du tableau, la plie en sens inverse et la replace dans le tableau sans que les autres joueurs la voient. Les joueurs procèdent alors comme pour les questions 1 et 2 à une exception près: les points des réponses sont multipliés par 2. Par

exemple, une réponse avec un score de 16 rapporte 32 (valeur de la réponse =  $16 \times 2$ ).

### ETAPE 2

#### Le Super Bonus

10. L'équipe qui a gagné le plus d'argent après 3 questions, tente le SUPER BONUS.

11. L'Animateur tourne le levier en position 2 et ouvre les 10 caches. Les joueurs voient donc les 6 réponses proposées pour chacune des 5 questions SUPER BONUS.

12. L'Animateur prend les feuilles de score et lit la première question. Parmi les 6 réponses proposées, l'équipe en choisit 2 (celles qui lui semblent avoir été données le plus fréquemment lors de l'enquête). L'Animateur annonce les résultats et note le total obtenu par l'équipe sur la feuille de score puis procède de la même façon pour les questions 2, 3, 4 et 5.

13. Une fois toutes les réponses données (aux 5 questions), l'Animateur fait le total des points.:

- si le total est supérieur à 200, l'équipe ajoute 500 à la somme gagnée lors de l'étape 1.
- si le total est inférieur à 200, l'équipe multiplie ses points par 2 et ajoute la somme obtenue à celle gagnée lors de l'étape 1.

Ceci termine la partie. Tout l'argent est rendu à l'Animateur qui note la somme gagnée par chaque équipe.

#### Le Gagnant

L'équipe qui a gagné le plus d'argent après un nombre de parties fixées au préalable par les joueurs est déclarée gagnante.

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	

Equipe A	Equipe B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
<hr/>	
T.....	T.....
Total	