





Règle du Jeu Version Standard

La règle de base s'adresse à 4 joueurs mais vous trouverez à la suite les compléments en variantes pour 2 et 3 joueurs. Si vous jouez à 5, suivez la règle pour 4 joueurs, la 5ème personne tiendra le rôle de l'animateur pendant toute la partie.

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule en 3 phases, durant lesquelles les joueurs doivent répondre à des questions de connaissance selon un principe de jeu qui varie d'une phase à l'autre.

- Dans le « Neuf points gagnants », les joueurs sont soumis aux mêmes questions et chacun doit essayer d'être le premier à fournir la bonne réponse.
- Dans le « Quatre à la suite », chaque joueur choisit un thème de questions qui lui est propre et dispose d'un temps limité pour réaliser son score.
- En finale, dans le « Face à face », les deux joueurs encore en compétition, ne peuvent répondre que lorsqu'ils ont la main, chacun leur tour.

À chaque phase, le dernier joueur au score est éliminé tandis que les autres sont qualifiés pour la phase suivante. En finale ils ne seront plus que deux pour le « Face à face ».
Le joueur qui franchit toutes les étapes avec succès est *Champion* !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les 4 joueurs se concertent pour choisir un niveau de jeu : « Junior, Famille ou Master », dont la difficulté croissante est indiquée sur les cartes par ☉ ou ☉☉ ou ☉☉☉. Les cartes du niveau sélectionné doivent être disposées dans les 4 compartiments du trieur pour chacune des phases de jeu : « Neuf points gagnants », « Quatre à la suite », « jeu décisif », « Face à face ».
Ensuite chacun prend place autour du jeu, devant un pupitre.



1ÈRE PHASE, LE « NEUF POINTS GAGNANTS »

Chaque joueur doit essayer d'être le premier à donner la bonne réponse aux questions et ce, jusqu'à ce qu'il obtienne les 9 points pour être qualifié.

Tous les joueurs prennent une carte à l'arrière du paquet dans le compartiment « Neuf points gagnants » et la posent sur leur pupitre.

Au recto et au verso, les cartes comportent 3 questions, valant de 1 à 3 points (la première vaut 1 point, la deuxième vaut 2 points et la troisième vaut 3 points).

Chaque joueur, tour à tour, pose aux trois autres joueurs la question à 1 point qui figure sur sa carte. Lorsque toutes les questions à 1 point ont été posées, on refait un tour avec les questions à 2 points et ainsi de suite.

Pendant ou après la lecture, les joueurs qui pensent connaître la réponse l'annoncent distinctement. Le premier à fournir une bonne réponse marque le(s) point(s) et on passe à une autre question, sinon, les deux autres joueurs peuvent à nouveau tenter de répondre. Le marquage des points se fait à l'aide du curseur de droite sur le pupitre. Chaque joueur ne peut parler qu'une seule fois. Si personne ne trouve la réponse exacte après un silence de 3 secondes environ, le joueur qui a posé la question arrête le tour.

La personne qui se trouve à sa gauche prend alors le relais en posant sa question et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne 9 points.

Le premier qualifié au « Neuf points gagnants » devient l'animateur pour la fin de cette phase de jeu. Il récupère les cartes des autres joueurs et pose toutes les questions restantes sur chaque carte. Si cela ne suffit pas, l'animateur tire d'autres cartes.

Les 3 autres joueurs continuent de répondre aux questions de l'animateur jusqu'à ce que 2 d'entre eux obtiennent 9 points.

Le joueur non qualifié est éliminé de la partie mais il jouera le rôle de l'animateur dans le « Quatre à la suite ». Les cartes sont remises dans le compartiment « Neuf points gagnants », à l'avant du paquet et le curseur est remis à 0.

2ÈME PHASE, LE « QUATRE À LA SUITE »

Ici, les 3 joueurs qualifiés vont devoir répondre, à tour de rôle, à une série de questions en un temps limité. L'objectif étant de fournir 4 bonnes réponses consécutives pour obtenir 4 points, c'est le maximum.

Les 2 joueurs qui réaliseront le meilleur score seront qualifiés pour la finale : en cas d'égalité les joueurs seront départagés par un jeu décisif.

Les joueurs se mettent d'accord sur un temps, 40 secondes (sablier bleu) ou 60 secondes (sablier bleu + sablier jaune). L'animateur prend 4 cartes à l'arrière du paquet et annonce les 4 thèmes. Le premier joueur qualifié au « Neuf points gagnants » choisit un thème et commence.

L'animateur confie le sablier à un autre joueur et en désigne encore un autre pour le marquage des points sur le pupitre. Puis il prend la carte en main, donne un « TOP » pour retourner le sablier et débute la lecture. Il doit lire le plus rapidement et le plus distinctement possible.

Le joueur donne une réponse ou dit « Passe » s'il ne connaît pas la réponse. L'animateur indique au joueur si sa réponse est « Oui » ou « Non » exacte et enchaîne aussitôt sur la question suivante. Pendant ce temps, le joueur responsable du marquage des points utilise les curseurs du pupitre comme suit :

Exemple de jeu pour le marquage des points à l'aide des curseurs

Question 1 : bonne réponse	les curseurs de gauche et de droite passent à « 1 »
Question 2 : bonne réponse	les curseurs de gauche et de droite passent à « 2 »
Question 3 : mauvaise réponse	le curseur de gauche reste à « 2 » le curseur de droite redescend à « 0 »
Question 4 : bonne réponse	le curseur de gauche reste à « 2 » le curseur de droite remonte à « 1 »
Question 5 : bonne réponse	le curseur de gauche reste à « 2 » le curseur de droite passe à « 2 »
Question 6 : bonne réponse	les curseurs de droite et de gauche passent à « 3 »
Question 7 : mauvaise réponse	le curseur de gauche reste à « 3 » le curseur de droite redescend à « 0 »

Le score final est donné par le curseur de gauche, ici le joueur a marqué 3 points.

Ensuite, le 2^{ème} joueur qualifié au « Neuf points gagnants » choisit un thème parmi les 3 qui restent et ainsi de suite jusqu'à ce que les 3 joueurs soient passés. Les 2 joueurs ayant réalisé les meilleurs scores sont qualifiés pour la finale. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'animateur prend une carte « Jeu décisif » et les joueurs concernés doivent, comme pour le « Neuf points gagnants », donner en premier la bonne réponse.

Le premier joueur à atteindre 2 points au « Jeu décisif » est qualifié pour le « Face à face ».

3ÈME PHASE, LE « FACE À FACE »

Le joueur éliminé au « Quatre à la suite » devient l'animateur.

Dans cette phase de jeu les joueurs doivent, à tour de rôle, trouver la réponse à la question évoquée dans l'énoncé. Les questions peuvent porter sur un personnage célèbre, un objet, un concept, un titre de film, etc.

Les cartes du « Face à face » présentent un énoncé scindé en 4 paragraphes, qui valent de 4 points à 1 point.

Dans le premier paragraphe, les indices fournis dans le texte sont moins évocateurs que dans les suivants, c'est pourquoi le joueur qui trouve la réponse dès le premier paragraphe marque 4 points.

Plus on avance dans l'énoncé, plus les indices sont évocateurs. Le joueur qui trouve la réponse dans le 2ème paragraphe marque 3 points, dans le paragraphe suivant 2 points et dans le dernier, il ne marque plus qu'1 point.

L'animateur, carte en main, rappelle au joueur qui a obtenu le meilleur score au « Quatre à la suite » que c'est à lui de prendre la première décision, à savoir « prendre la main » ou la « laisser » à son adversaire. « Prendre la main » signifie qu'il choisit d'être le premier à tenter une réponse pendant la lecture du paragraphe à 4 points.

La lecture débute et le joueur peut proposer une réponse. Dès que l'animateur entend le joueur se manifester, il arrête « net » la lecture. Si la réponse est bonne, il marque les 4 points, sinon le second joueur récupère aussitôt la main. L'animateur reprend la lecture exactement où il s'était arrêté.

Pour signaler le changement de paragraphe, l'animateur lève une main et enchaîne la lecture du second paragraphe : la main passe naturellement au second joueur qui peut proposer une réponse à 3 points, et ainsi de suite.

Exemple du changement de main d'un joueur à l'autre

Face à face	Joueur 1	Joueur 2
<p>SCIENCE</p> <p>4 Planète du système solaire, je possèda deux petits satellites, Phobos et Deimos.</p> <p>3 Abritant les plus grands volcans éteints du système solaire, je suis située entre la Terre et Jupiter.</p> <p>2 Explorée en 1997 par le véhicule-robot <i>Spirit</i>, je suis surnommée la planète rouge à cause de la couleur de mon sol.</p> <p>1 Planète associée dans la science-fiction à des habitants appelés Martiens, je suis...</p>	<p>Il prend la main, donne une réponse pendant la lecture du paragraphe à 4 points, mais ce n'est pas la bonne.</p> <p>Le joueur 1 récupère la main au paragraphe à 2 points, et donne une bonne réponse.</p> <p>Il marque donc les 2 points</p>	<p>Le joueur 2 récupère la main et dispose donc de la fin du paragraphe à 4 points et de la totalité de celui à 3 points pour répondre mais il ne fournit aucune réponse.</p>

2 possibilités pour compter les points au « FACE À FACE » : la carte ou le sablier

Au début du jeu « Face à face », les joueurs conviennent de la manière dont les points seront attribués.

• Marquage des points à partir de la carte de jeu « Face à face »

C'est ce que vous venez de lire ci-dessus, les points sont inscrits en marge de chaque paragraphe. Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, l'animateur lui attribue le nombre de points indiqué.

• Marquage des points à partir du sablier gradué

L'animateur n'aura plus à lever la main pour signaler le changement de paragraphe puisque les joueurs verront le sable s'écouler : dès qu'une ligne est franchie, la main passe au second joueur.

Les joueurs se mettent d'accord sur un temps, 20 secondes (sablier jaune) ou 40 secondes (sablier bleu). Un joueur disponible gère le sablier. Il le tient par la base, à la verticale afin que la ligne de sable reste bien à l'horizontal. Il est important que les joueurs puissent voir descendre le sable entre les graduations, marquées 4, 3, 2, 1. Lorsqu'un joueur donne une réponse, on arrête le temps en mettant le sablier à l'horizontal. On le repositionne ensuite à la verticale pour voir le nombre de points marqués lorsque la réponse est bonne ou pour continuer le jeu si elle est fautive. Si vous souhaitez jouer comme dans l'émission de télé, utilisez le sablier jaune de 20 secondes, mais attention, le débit de parole doit être suffisamment rapide pour suivre celui du sablier. Ici, ce sont donc les points affichés sur le sablier qui prévalent sur ceux indiqués sur la carte. Alors entraînez-vous, tout comme Julien Lepers, à ajuster votre débit de parole au temps qui s'écoule et ce sera comme dans l'émission... ambiance garantie !

VARIANTE DE LA RÈGLE POUR 2 JOUEURS

Le « Neuf points gagnants »

Les 2 joueurs tirent une carte et se posent tour à tour les questions qui y figurent, en commençant par celle à 1 point. Ici, il ne s'agit pas d'être le plus rapide mais de donner la bonne réponse pour marquer le (s) point(s).

Lorsque les 12 questions ont été posées (6 à chaque joueur), on fait le total des points accumulés et on les note pour pouvoir les additionner à ceux que les joueurs obtiendront dans les phases de jeu suivantes.

Le « Quatre à la suite »

Le joueur ayant obtenu le meilleur score au « Neuf points gagnants » a le choix parmi 3 thèmes que son adversaire aura tiré du paquet de cartes. Le second joueur ne pourra choisir que parmi 2 thèmes que son adversaire aura tiré. En cas d'égalité à l'issue du « Neuf points gagnants », chacun tire 3 cartes et fait choisir un thème à son adversaire. Les cartes non utilisées sont remises dans le compartiment, à l'avant du paquet. Après s'être accordé sur le temps, 40 secondes (sablier bleu) ou 60 secondes (sablier bleu + sablier jaune), chaque joueur pose le questionnaire à son adversaire. On note ensuite le total des points obtenus, que l'on additionne à ceux de la phase précédente.

Le « Face à face »

Chaque joueur prend 2 cartes « Face à face » dans le compartiment du trieur. A tour de rôle, les joueurs lisent l'énoncé de la question à leur adversaire. Chacun doit donc tenter de répondre à 4 énoncés (2 énoncés par carte : un au recto, l'autre au verso). Il est conseillé d'utiliser la valeur indiquée sur les cartes en marge des paragraphes plutôt que le sablier, pour déterminer le nombre de points marqués. Quand les 8 énoncés (4 par joueur) ont été lus, on fait le total des points obtenus à cette phase de jeu puis on calcule le cumul pour toute la partie, c'est à dire les points du « Neuf points gagnants » plus ceux du « Quatre à la suite » plus ceux du « Face à face ». Le joueur qui obtient le meilleur score final est *Champion* !

VARIANTE DE LA RÈGLE POUR 3 JOUEURS

Le principe de jeu reste le même que dans la règle à 4 joueurs, à la différence près qu'au « Neuf points gagnants » aucun joueur n'est éliminé. Lorsque 2 joueurs sur les 3 ont obtenu 9 points, on arrête cette phase du jeu même si le 3ème joueur n'a pas totalisé les neuf points. Le but, ici, étant de se qualifier avant les autres, afin d'être le premier à choisir le thème du « Quatre à la suite ». On a donc un classement 1er (joueur «A»), 2ème («B») et 3ème («C»). Le joueur «C» tire 4 cartes à l'arrière du paquet, parmi lesquelles le joueur «A» choisit un thème. Les cartes non utilisées sont aussitôt remises à l'avant du paquet et le joueur «C» pose le questionnaire au joueur «A». Le joueur «C» tire ensuite 3 autres cartes, parmi lesquelles le joueur «B» choisit un thème, les cartes restantes sont remises à l'avant du paquet. Enfin, le joueur «A» tire 2 autres cartes parmi lesquelles le joueur «C» choisit un thème, la dernière carte est également remise à l'avant du paquet. À l'issue du « Quatre à la suite », de la même façon que dans la règle à 4 joueurs, les 2 joueurs ayant obtenu le meilleur score vont en finale, celui qui est éliminé tiendra alors le rôle de l'animateur dans le « Face à face ».

LE MONTAGE DU PUPITRE



- | | |
|---------|--|
| Carte | Avant de commencer la partie, chaque joueur monte son pupitre. |
| Encoche | Exercez une pression sur les rainures pour enlever l'excédent de carton prédécoupé. |
| Rainure | Prenez ensuite 2 curseurs rouges et fixez-les dans les rainures en prenant soin de diriger la flèche vers les chiffres. |
| Curseur | De même, exercez une pression par l'arrière du pupitre afin de faire ressortir les deux encoches sur lesquelles vous viendrez poser votre carte. |
| | Pliez le rabat supérieur et insérez les 4 pupitres dans la boîte comme sur la photo à l'arrière de la boîte |

L'adaptation du jeu télévisé en jeu de société est

Une Création

Jean Loup Druon

Remerciements à Annik Lisé et son équipe
des Productions Grundy pour leur collaboration,
en particulier les rédacteurs de l'ensemble des questions

Questions Pour Un Champion
Jeu télévisé
© Les Productions Grundy
France 3

 EDITIONS
JEUX
DRUON