

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Contenu de la boîte.

396 cartes :

136 neuf points gagnants

116 quatre à la suite

116 face à face

28 jeu décisif

1 buzzer

4 compteurs de points

1 sablier

1 règle du jeu

## Information :

Toutes les cartes sont dans les 4 paquets à débaler.



## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Trier les cartes par catégories. Les disposer dans les compartiments de la boîte prévus à cet effet. Placez-les de manière à ce que le nom de la catégorie soit visible.

Placez le buzzer rouge au centre de la table.

Chaque joueur prend un carton compteur de points (visuel ci-dessus) et deux flèches qui leur serviront de curseur dans les différentes manches. Si c'est votre première partie, vous devez détacher chaque compteur de points et deux flèches-curseur de la planche de carton prédécoupée. Il y a une flèche curseur en plus par carton, en cas de perte.

## PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule en trois manches, durant lesquelles les joueurs doivent répondre à des questions de connaissance générale selon un principe de jeu qui varie d'une phase à l'autre. Le joueur qui franchit toutes les étapes avec succès est sacré Champion !

## DÉROULEMENT DU JEU

Idéalement, une partie se joue à 4 joueurs plus un Maître du jeu dont le rôle est de poser les questions. Mais le jeu peut également se jouer à 4. La règle suivante concerne les parties à 4 joueurs.

Pour les parties à 2 et 3 joueurs, les règles sont un peu différentes. Veuillez vous référer aux variantes expliquées en fin de notice. Une partie est composée de 3 manches éliminatoires. À la fin de chacune des manches, seuls les joueurs ayant obtenu le plus grand nombre de points sont qualifiés pour la manche suivante.

# Questions pour un Champion

## Spécial Famille

### RÈGLE DU JEU

#### PREMIÈRE MANCHE : LE « NEUF POINTS GAGNANTS »

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible aux questions posées, jusqu'à ce qu'ils obtiennent 9 points. Chaque joueur pioche une carte Neuf points gagnants. Ces cartes comportent 3 questions recto verso. Les chiffres indiqués en marge des 3 questions correspondent à leur valeur. Les questions rapportent de 1 à 3 points. La première vaut 1 point, la seconde vaut 2 points, la troisième vaut 3 points. Chaque joueur pose, tour à tour, aux 3 autres joueurs la question à 1 point inscrite 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.

Dès que les joueurs pensent avoir la bonne réponse, ils le signalent en appuyant sur le buzzer (ou un autre signal sonore à définir en début de partie). Le lecteur de la question désigne le joueur le plus rapide (celui dont la main touche le buzzer) : celui-ci doit alors immédiatement donner sa réponse.

**BONNE RÉPONSE** : le joueur marque 1, 2 ou 3 points en fonction de la valeur de la question à laquelle il a répondu.

**MAUVAISE RÉPONSE OU RÉPONSE TARDIVE** : le Maître du Jeu annonce aux autres joueurs qu'ils peuvent à leur tour tenter leur chance et continue de lire la question si elle n'était pas finie, jusqu'à ce qu'un joueur se manifeste.

#### ATTENTION !

Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse par question.

Si aucun joueur ne trouve la réponse au bout de quelques secondes, le joueur qui lit la question donne la réponse. Puis, c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche de poser la question inscrite sur sa carte et ainsi de suite.

Le marquage des points se fait pour chacun sur son compteur de points, à l'aide du curseur de gauche. Chaque joueur fait monter son curseur en fonction des points qu'il totalise.

Le premier joueur qui atteint 9 points est qualifié.

Il devient alors Maître du Jeu jusqu'à la fin de cette manche.

Il récupère les cartes Neuf points gagnants des autres joueurs, et leur lit les questions dans l'ordre 1, 2, 3 jusqu'à ce que 2 d'entre eux atteignent 9 points et se qualifient à leur tour.

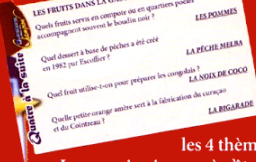
Il pioche d'autres cartes si nécessaire.

A l'issue de cette manche, le joueur non qualifié est éliminé. Il tiendra le rôle de Maître du Jeu dans la manche suivante : le « Quatre à la suite ». Remettre les cartes utilisées à l'arrière du paquet. Tous les joueurs remettent leur curseur au niveau 0.

AGE  
**8+** |   
**45**  
**2 à 5 joueurs**

#### DEUXIÈME MANCHE : LE « QUATRE À LA SUITE »

Dans cette manche, chaque joueur dispose de 40 secondes pour répondre à un maximum de questions, le but étant de donner 4 réponses justes à la suite.



Les cartes Quatre à la suite contiennent un thème et 8 questions (recto verso) autour de ce thème. Le Maître du Jeu pioche 4 cartes Quatre à la suite et lit les 4 thèmes aux joueurs en compétition.

Le premier joueur à s'être qualifié lors du Neuf points gagnants choisit un thème parmi les 4 proposés. Le Maître du Jeu retourne le sablier de 40 secondes. Il commence alors à poser les questions. Pendant les 40 secondes, il doit lire le plus rapidement et le plus distinctement possible, comme dans l'émission.

Le joueur donne une réponse ou dit « je passe » s'il ne connaît pas la réponse.

Le Maître du Jeu lui indique si sa réponse est correcte ou non par « oui » ou « non » et enchaîne immédiatement sur la question suivante.

#### ATTENTION !

Tant que le joueur ne dit rien, le Maître du Jeu ne passe pas à la question suivante et le temps s'écoule !

#### LE MARQUAGE DES POINTS

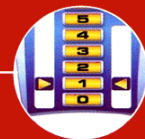
Un autre joueur doit être désigné pour marquer les points et surveiller le sablier.

Lors de cette manche, le marquage des points se fait à l'aide des 2 curseurs. Le curseur de droite permet de compter le nombre de bonnes réponses consécutives (4 au maximum). Le curseur de gauche permet de marquer les bonnes et mauvaises réponses.

#### EXEMPLE DE PARTIE

• QUESTION 1 : Bonne réponse  
Mettre les 2 curseurs au niveau 1.

• QUESTION 2 : Mauvaise réponse  
Laisser le curseur de droite au niveau 1 et redescendre le curseur de gauche au niveau 0.





• **QUESTION 3 : Mauvaise réponse**  
Laisser le curseur de droite au niveau 1  
et laisser le curseur de gauche au niveau 0.

• **QUESTION 4 : Bonne réponse**  
Laisser le curseur de droite au niveau 1  
et monter le curseur de gauche au niveau 1.

• **QUESTION 5 : Bonne réponse**  
Mettre les 2 curseurs au niveau 2.

• **QUESTION 6 : Bonne réponse**  
Mettre les 2 curseurs au niveau 3

• **QUESTION 7 : Mauvaise réponse**  
Laisser le curseur de droite au niveau 3  
et redescendre le curseur de gauche  
au niveau 0.



Et ainsi de suite, jusqu'à la fin des 40 secondes.  
Le score final du joueur est indiqué par le curseur de droite.  
Dans cet exemple, le joueur a 3 points (il a donné 3 bonnes  
réponses consécutives).

### REMARQUES :

- Si le joueur atteint les 4 points avant la fin des 40 secondes,  
s'arrête, et c'est au tour du joueur suivant.
- Dès que le sablier est fini, le joueur désigné pour le surveiller  
doit dire « STOP » et le Maître du Jeu arrête le questionnaire,  
même si le joueur n'a pas répondu à toutes les questions.

Le deuxième joueur à s'être qualifié choisit un thème parmi  
les 3 restants, c'est alors à son tour d'essayer d'atteindre les 4  
points. Il en va de même pour le troisième joueur. Les deux  
joueurs ayant réalisé le meilleur score sont qualifiés pour la  
dernière manche. Le joueur éliminé sera le Maître du Jeu lors  
du Face à Face.

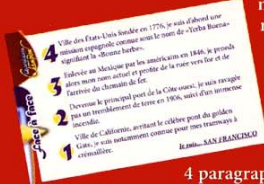
### EN CAS D'ÉGALITÉ : LE « JEU DÉCISIF »

Si plusieurs joueurs sont à égalité à l'issue du Quatre à la  
suite, le Maître du Jeu leur pose une question Jeu décisif  
pour les départager. Il pioche donc une carte Jeu décisif. Les  
joueurs en compétition mettent leurs curseurs au niveau 0.  
Le principe est le même que lors de la partie Neuf points  
gagnants. Le premier joueur à se manifester donne sa  
réponse. Si sa réponse est correcte, il marque un point. Les  
joueurs n'ont le droit de répondre qu'une seule fois. Le (ou  
les) premiers joueurs à atteindre 2 points se qualifie(nt) pour  
la dernière manche.

### TROISIÈME MANCHE : LE « FACE À FACE »

C'est la dernière étape pour être sacré Champion ! Chaque  
joueur doit répondre le plus vite possible lorsqu'il a la  
main. Une bonne réponse

rapporte de 4 à 1 point, en  
fonction des indices donnés.  
Vous avez la possibilité  
de jouer cette partie en 9  
ou 14 points. Les cartes  
Face à Face sont constituées  
d'un texte divisé en



4 paragraphes numérotés de 4 à 1. Au  
fur et à mesure de la lecture, les indices sont de plus  
en plus évocateurs, les joueurs marquent donc de moins en  
moins de points.

Le joueur qui trouve la réponse grâce aux indices donnés  
dans le 1<sup>er</sup> paragraphe marque 4 points. Il marque 3 points  
s'il trouve la réponse grâce aux indices donnés dans le 2<sup>ème</sup>  
paragraphe et ainsi de suite.

Le Maître du Jeu pioche une carte Face à Face et annonce  
aux joueurs le thème de la question. Il demande au premier  
joueur à s'être qualifié lors de la manche précédente s'il sou-  
haite ou non prendre la main, c'est-à-dire s'il veut commen-  
cer pour essayer de remporter les 4 points en répondant dès  
le début ou s'il préfère prendre le risque de laisser la main à  
son adversaire et avoir plus d'indices pour répondre.

En cas d'égalité lors du Quatre à la suite, c'est le premier à  
s'être qualifié lors du Neuf points gagnant qui débute.

Dans sa lecture, le Maître du Jeu doit également lire le chiffre  
précédant le paragraphe : 4, 3, 2 et 1. L'annonce de ce chiffre  
indique aux joueurs le nombre de points qu'ils peuvent obte-  
nir s'ils répondent à ce moment-là et leur permet également  
d'avoir connaissance du changement de main.

En effet, à chaque changement de paragraphe, la main passe  
à l'autre joueur. Dès que le Maître du Jeu commence à lire, le  
joueur qui a la main passe à l'autre joueur. Dès que le Maître  
du Jeu commence à lire, le joueur qui a la main peut don-  
ner sa réponse. Lorsqu'il donne une réponse à voix haute, le  
Maître du Jeu arrête sa lecture.

### BONNE RÉPONSE :

Il remporte le nombre de points correspondants. Il les  
marque à l'aide de son curseur de gauche. Le Maître du Jeu  
pioche une autre carte Face à Face.

### MAUVAISE RÉPONSE :

Il perd la main et le Maître du Jeu reprend la lecture là où il  
s'était arrêté. Il ne pourra répondre de nouveau que lorsqu'il  
récupérera la main. Tant qu'aucun joueur ne donne de  
réponse, le Maître du Jeu continue la lecture. Si personne  
ne trouve avant la fin de l'énoncé, le Maître du Jeu pioche  
une nouvelle carte Face à Face. A la question suivante, c'est  
à l'autre joueur de décider de garder ou de laisser la main.

### LE MARQUAGE DES POINTS

- Parties en 9 points : utiliser uniquement le curseur de  
gauche pour compter vos points. Le premier qui marque 9  
points est sacré Champion !
- Parties en 14 points : utiliser les 2 curseurs pour marquer  
vos points. Une fois que vous avez atteint 9 points avec le  
curseur de gauche, utiliser le curseur de droite pour conti-  
nuer jusqu'à 14.

10 points : curseur gauche à 9 et droite à 0.

11 points : curseur gauche à 9 et droite à 1

12 points : curseur gauche à 9 et droite à 2

13 points : curseur gauche à 9 et droite à 3

14 points : curseur gauche à 9 et droite à 4

Le premier joueur à atteindre 14 points est déclaré Champion !

### RÈGLES PARTICULIÈRES POUR 2 JOUEURS

#### LE « NEUF POINTS GAGNANTS »

Les 2 joueurs piochent une carte et se posent chacun leur  
tour une question (la 1, la 2 puis la 3). Quand le joueur  
répond correctement, il marque ses points avec le curseur de  
gauche. Le Neuf points gagnants se termine dès qu'un joueur  
atteint les 9 points (à condition que les deux joueurs aient  
répondu au même nombre de questions). Si les joueurs sont

à égalité, ils continuent à se poser des questions à tour de rôle  
pour se départager.

#### LE « QUATRE À LA SUITE »

Seul le premier joueur à s'être qualifié a le droit de choisir un  
thème. L'autre joueur pioche 4 cartes et l'invite ainsi à choisir  
un thème parmi les 4 proposés. Cette manche se déroule  
ensuite comme dans une partie classique. Puis, c'est au tour  
de l'autre joueur de répondre aux questions. Son adversaire  
pioche une carte et lui indique le thème qui lui est imposé.  
A l'issue de cette manche, les deux joueurs conservent les  
points gagnés (ils ne redescendent pas leur curseur de  
gauche au niveau 0) pour la manche suivante.

#### LE « FACE À FACE »

Chaque joueur pioche une carte Face à Face qu'il lira à son  
adversaire. Le joueur ayant gagné le plus de points au Quatre  
à la suite commence. En cas d'égalité lors du Quatre à la  
suite, c'est le premier joueur à s'être qualifié au Neuf points  
gagnants qui débute la partie. Les joueurs se posent donc les  
questions à tour de rôle. Les points remportés sont ajoutés  
aux points gagnés lors du Quatre à la suite.

Le premier joueur à atteindre 9 ou 14 points est déclaré  
Champion.

### RÈGLES PARTICULIÈRES POUR 3 JOUEURS

Personne n'est éliminé lors du Neuf points gagnants. Lorsque  
2 des 3 joueurs ont atteint 9 points, les 3 joueurs entament  
la 2<sup>ème</sup> manche du jeu : le Quatre à la suite. L'ordre de qual-  
ification au Neuf points gagnants permet aux joueurs de  
choisir un thème lors du Quatre à la suite. Le joueur n'ayant  
pas atteint les 9 points lors de la manche précédente pioche 4  
cartes. Il propose au premier joueur à s'être qualifié de choisir  
un thème. Puis il lui lit la carte sélectionnée. Les 3 autres  
cartes sont remises à l'arrière du paquet. C'est ensuite au tour  
du second joueur qualifié de jouer. Le joueur qui vient de  
répondre pioche 3 cartes et lui propose de choisir un thème.  
Le dernier joueur, quant à lui, n'a pas le droit de choisir un  
questionnaire. Un des joueurs pioche 1 carte Quatre à la  
suite et lui pose les questions correspondantes. Les 2 joueurs  
qualifiés à l'issue du Quatre à la suite, s'affrontent dans le  
Face à Face. Le joueur éliminé tient le rôle de Maître du Jeu.



© France 3

Questions pour un Champion est une marque déposée

de FremantleMedia Operations B.V.

Licence de FremantleMedia

Enterprises. [www.fremantlemedia.com](http://www.fremantlemedia.com)

Winning Moves is a registered trademark  
of Winning Moves International Ltd.  
Couleurs et détails peuvent varier par  
rapport au modèle présenté.

Garder l'adresse pour référence.

Fabrique et distribué par :

Winning Moves France

16, rue de fontenay 94300 Vincennes.

