

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



«Notre champion a encore besoin de nombreuses victoires pour décrocher le jackpot. Les autres sont tous ses adversaires du jour dans...»



**QUESTIONS
POUR • UN
Champion**

présenté par... l'un d'entre vous.»

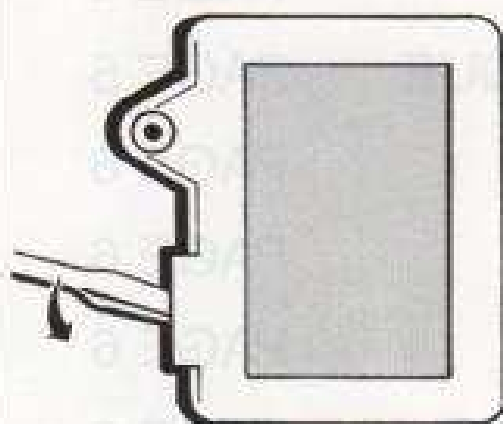
*Le célèbre jeu télévisé
de connaissances et de rapidité
pour 3 à 5 joueurs à partir de 15 ans.*

JEUX NATHAN

SOMMAIRE

LES PILES	PAGE 4
ARBITRE ÉLECTRONIQUE	PAGE 5
CONTENU	PAGE 6
PRÉPARATION	PAGE 6
BUT DU JEU	PAGE 6
NEUF POINTS GAGNANTS	PAGE 8
QUATRE À LA SUITE	PAGE 10
FACE À FACE	PAGE 14
VARIANTE POUR 3 ET 4 JOUEURS	PAGE 18
CONSEILS	PAGE 18
LAROUSSE : LA RÉFÉRENCE	PAGE 19

MISE EN PLACE DES PILES



Ce jeu fonctionne avec 2 piles LR6-AA-UM3 (non fournies).

Ôter la vis du compartiment des piles situé au dos de l'appareil. Ouvrir la trappe en faisant levier avec le tournevis et placer les piles en respectant le schéma gravé à l'intérieur du compartiment. Refermer la trappe. L'appareil est prêt à fonctionner.

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non prévues à cet effet.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement votre médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.

ARBITRE ÉLECTRONIQUE

Bipper

Bouton central



Curseur

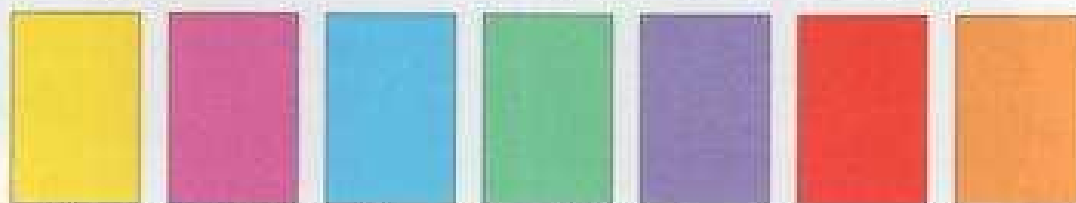
Lampe

CONTENU POUR UN CHAMPION

- 1 arbitre électronique
- 1 coupole en plastique munie de curseurs pour noter les scores
- 410 cartes réparties en 7 paquets de 7 couleurs
- 1 sabot
- 1 notice

PRÉPARATION POUR UN CHAMPION

- Ranger les cartes dans le sabot, dans l'ordre suivant :



jaune rose bleu vert mauve rouge orange

- Un des joueurs tient le rôle de l'animateur. Il détache la fiche-résumé de la notice et la pose devant lui.

BUT DU JEU POUR ÊTRE CHAMPION

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le déroulement de l'émission télévisée, le but de ce jeu est, après 3 phases éliminatoires, d'être le dernier encore en lice pour être déclaré CHAMPION.

REMARQUE PRÉLIMINAIRE

La règle présentée ci-dessous s'adresse à 4 joueurs plus 1 animateur (situation idéale pour l'intérêt du jeu). Cependant, deux variantes (expliquées en fin de notice) permettent également de jouer à 4, voire 3.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE POUR UN CHAMPION

*Une partie
se déroule
en 3 phases
distinctes*

NEUF POINTS GAGNANTS

QUATRE À LA SUITE

FACE À FACE

Neuf points gagnants

RÉSUMÉ ▼

But : les 3 premiers joueurs à 9 points sont qualifiés.

Appuyer 1 fois sur le bouton central.

L'animateur tire une carte jaune et lit la question.

Les joueurs doivent répondre (correctement de préférence !) le plus rapidement possible aux questions posées par l'animateur, après avoir appuyé sur leur bipper. Selon leur valeur, les questions rapportent de 1 à 3 points. **Les trois premiers joueurs à atteindre 9 points sont qualifiés** pour la phase suivante, le quatrième est éliminé.

- 1 L'animateur pose le sabot de cartes et sa «fiche-résumé» devant lui.
- 2 Chaque joueur se place en face d'un bipper.
- 3 L'animateur initialise la première phase de jeu en appuyant **1 fois** sur le bouton central.
- 4 L'animateur tire une carte **jaune** et lit la première question.

phase de jeu

Neuf points gagnants

- | | |
|---|---|
| 1 | Quelle boisson hivernale est faite d'un mélange d'eau bouillante, de rhum, de sucre ou de miel et de citron ?
- <i>Slings (ou)</i> |
| 2 | De quel organisme médical S.A.M.U. est-il l'abréviation ?
- <i>Service d'aide médicale d'urgence</i> |
| 3 | Combien existe-t-il de gemmes pouvant être appelées pierres précieuses ?
- <i>Quatre (diamant, émeraude, rubis, saphir)</i> |
| 4 | Comment s'appelle une brosse à sauponer la barbe ?
- <i>Bistouri (ou)</i> |
| 5 | Quel nom est donné au gâteau de cire fabriqué par les abeilles ?
- <i>Cire (ou)</i> |
| 6 | De quel archipel grec de la mer Égée, Rhodes est-elle l'île principale ?
- <i>Dodecanèse (ou) Sporades du Sud-Ouest</i> |
| 7 | Quel nom portaient les guerriers japonais dont le code d'honneur s'appelait bushido ?
- <i>Samouraïs (ou)</i> |
| 8 | Comment appelle-t-on l'herbe qui repose dans les prairies après la fauche ?
- <i>Féqui (ou)</i> |
| 9 | Quel ingrédient additionne-t-on à un cocktail pour faire un «flip» ?
- <i>Un peu d'aufou (ou)</i> |

numéro de la question

nombre de points de la question

réponse

⑤ Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la réponse, il appuie vite sur son bipper et l'animateur arrête de lire la question. La lumière s'allume devant le joueur qui a été le plus rapide et celui-ci peut donner sa réponse. Mais attention ! sa lumière reste allumée pendant 3 secondes ! **Le joueur peut donner sa réponse tant que sa lumière reste allumée**, ni avant, ni après ! Chaque joueur n'a droit qu'à **une seule réponse par question**.

- Si la réponse est correcte, le joueur monte son curseur selon la valeur de la question (1 cran par étoile [*] sous le numéro de la question).

- Si la réponse est fausse ou si la lumière s'éteint avant qu'il n'ait donné sa réponse, il passe son tour et l'animateur reprend la lecture de la question là où il s'était arrêté. Les autres joueurs, par contre, peuvent aussitôt appuyer sur leur bipper pour donner leur réponse.

⑥ Si un joueur trouve la réponse ou si aucun joueur ne répond correctement, l'animateur passe à la question suivante.

⑦ Le joueur qui atteint 9 points est qualifié pour la phase suivante. Dès que trois joueurs ont atteint 9 points, cette phase prend fin. Le dernier joueur est éliminé.

Chaque joueur a un

Le joueur appuie sur son bipper et peut donner sa réponse quand sa lumière est allumée :

- *réponse correcte* → curseur avancé;
- *réponse fausse* → le joueur passe et les autres peuvent répondre.

Si la réponse est correcte,

le curseur avance

si la réponse est fausse,

le joueur passe

et les autres peuvent répondre.

Si la réponse est correcte,

le curseur avance

si la réponse est fausse,

le joueur passe

et les autres peuvent répondre.

Si la réponse est correcte,

le curseur avance

si la réponse est fausse,

le joueur passe

et les autres peuvent répondre.

Si la réponse est correcte,

le curseur avance

si la réponse est fausse,

le joueur passe

et les autres peuvent répondre.

Si la réponse est correcte,

le curseur avance

si la réponse est fausse,

le joueur passe

et les autres peuvent répondre.

Quatre à la suite

But : les 2 joueurs qui trouvent le maximum de réponses consécutives sont qualifiés.

Curseurs à 0.

Appuyer 2 fois sur le bouton central, puis choisir le compte à rebours :

- rien → 60 s
- bipper 1 → 80 s
- bipper 2 → 40 s

Animateur devant les bippers 3 et 4. Il tire 4 cartes (rose, bleue, verte, mauve) et lit les thèmes.

Dans cette phase, à tour de rôle, chaque joueur doit répondre correctement au maximum de questions **consécutives** sur le thème qu'il a choisi au préalable. Un joueur peut marquer de 0 à 4 points. **Les deux joueurs qui réalisent le meilleur score sont qualifiés pour la phase suivante.**

- ❶ L'animateur remet les curseurs à 0 et initialise la seconde phase de jeu en appuyant **2 fois** sur le bouton central.
- ❷ L'animateur, en accord avec les joueurs, a ensuite 5 secondes après les 2 «BIP» pour choisir la durée du compte à rebours (selon sa vitesse de lecture et la rapidité des joueurs) :

- S'il ne touche à rien, le compte à rebours dure 60 s;

- S'il appuie sur le bipper 1, le compte à rebours dure 80 s;

- S'il appuie sur le bipper 2, le compte à rebours dure 40 s (temps utilisé dans l'émission télévisée).

Remarque : Les durées peuvent varier de quelques secondes.

- ❸ L'animateur se place entre les bippers 3 et 4 et tire 1 carte **rose**, 1 **bleue**, 1 **verte** et 1 **mauve**, et lit les thèmes des questionnaires aux trois joueurs qualifiés.

« Vous avez choisi le questionnaire... »

- ④ Dans l'ordre dans lequel ils se sont qualifiés lors de la phase précédente, chaque joueur choisit un questionnaire :
Le premier joueur qui avait atteint 9 points choisit le premier parmi les 4 questionnaires proposés, le second parmi les 3 restants...
- ⑤ L'animateur prend le questionnaire choisi et lance le compte à rebours en appuyant sur les bippers 3 ou 4.
- ⑥ L'animateur lit la première question.

Chaque joueur choisit un questionnaire selon son ordre de qualification.
Le premier joueur commence. L'animateur lance le compte à rebours avec les bippers 3 ou 4.

Le compte à rebours est lancé.

Le questionnaire est lu.

Le joueur donne une réponse.

Le compte à rebours est lancé.

Le questionnaire est lu.

Le joueur donne une réponse.

Le compte à rebours est lancé.

Le questionnaire est lu.

Le joueur donne une réponse.

Le compte à rebours est lancé.

Le questionnaire est lu.

Le joueur donne une réponse.

Le compte à rebours est lancé.

phase de jeu

Quatre à la suite	
1	En 1966, quel auteur compositeur écrit pour elle - Les Sucettes - ? - <i>Comptine (Gérard)</i>
2	En 1965, avec quel titre remporte-t-elle le grand prix de l'Éurovision ? - <i>Peuple de cire, Peuple de son</i>
3	En 1960, quel artiste-peintre évoque-t-elle dans une de ses chansons ? - <i>Caravaggio</i>
4	En 1974, quel titre France Gall interprète-t-elle avec son époux Michel Berger ? - <i>Si l'absence peut nous à Paris</i>
5	En 1984, dans quelle suite de spectacle parolierai enregistré-t-elle un album live ? - <i>Carry On</i>
6	En 1980, à quel chanteur dédié-t-elle le titre « Il jouait du piano » ? - <i>Elton John</i>
7	En 1974, quel est le titre du premier album qui lui soit dédié ? - <i>Déclaration d'amour (à elle)</i>
8	En 1976, dans la comédie musicale « Starmania », quel rôle interprète-t-elle ? - <i>Christine Rivoli</i>
9	En 1981, quel titre signé Michel Berger chante-t-elle en duo avec Elton John ? - <i>Demain sera demain</i>
10	En 1980, quel premier écrit pour France Gall - Sacré Charlemagne ? - <i>Gall (Roch)</i>

10 questions à lire le plus vite possible et distinctement

réponse

thème du questionnaire

France Gall

Le joueur doit donner 1 réponse ou dire «passe» pour que l'animateur lise la question suivante.

- Si la réponse est **correcte**, l'animateur valide la réponse en appuyant sur le **bipper 3**, puis lit aussitôt la question suivante.
- Si la réponse est **fausse** ou si le joueur passe, l'animateur appuie sur le **bipper 4**,

Le joueur donne une réponse ou passe :

- réponse correcte → bipper 3;
- réponse fausse ou «passe» → bipper 4.

Quatre à la suite

puis lit aussitôt la question suivante.

Attention ! tant que le joueur ne dit rien, l'animateur ne passe pas à la question suivante et le temps s'écoule !

Le clignotement de la lumière (bipper 1) indique le nombre de bonnes réponses consécutives qui ont été données : un clignotement double indique, par exemple, que le joueur en est à sa seconde bonne réponse consécutive. Si le joueur donne une réponse fautive, sa lumière s'éteint et il repart de 0. Mais le meilleur score qu'il ait atteint est mémorisé par l'appareil.

- Si le joueur répond correctement à quatre questions consécutives, un signal sonore retentit plusieurs fois (« Ouuii ! Quatre à la suite ! ») et c'est au tour du joueur suivant.

- Si le compte à rebours se termine avant que le joueur n'ait répondu à quatre questions à la suite, l'arbitre électronique clignote et le signal sonore indique le score du joueur : 1 « BIP » = 1 point, 2 « BIP » = 2 points...

Remarque : Tant que le compte à rebours n'est pas relancé, le joueur peut redemander son score en appuyant sur le bipper 1.

Fréquence du
clignotement = nombre
de bonnes réponses
consécutives

« Vous avez choisi le questionnaire... »

7 Quand le joueur a terminé, il monte son curseur du nombre de points obtenus. C'est maintenant au joueur suivant de répondre aux questions du thème qu'il a choisi...

8 Quand tous les joueurs ont répondu, les scores sont comparés et les deux meilleurs sont qualifiés pour la phase suivante.

Remarque : Pour aller plus vite, le joueur éliminé lors de la phase précédente peut se charger d'appuyer sur les bippers 3 et 4 pour valider les réponses, au signal de l'animateur.

En cas d'égalité : LE JEU DÉCISIF

Si plusieurs joueurs sont à égalité à l'issue de la phase QUATRE À LA SUITE, il faut les départager. Leur curseur est remis à 0. L'animateur revient à la phase NEUF POINTS GAGNANTS en appuyant **1 fois** sur le bouton central et tire une carte **rouge**. Le principe est le même que lors de la première phase. Le (ou les) premier(s) joueur(s) à donner 2 bonnes réponses est (sont) qualifié(s) pour le FACE À FACE.

« Nous nous retrouvons dans quelques secondes pour le face à face final... »

À l'appui du bouton central, un bip sonore est émis.

Lancer le questionnaire à l'adresse indiquée sur l'écran.

Sur l'écran, le joueur sélectionne le thème qu'il souhaite répondre.

Le joueur valide sa réponse en appuyant sur le bouton correspondant.

Le curseur du nombre de points obtenus est mis à jour.

Le joueur suivant est invité à répondre.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu.

Les scores sont comparés et les deux meilleurs sont qualifiés pour la phase suivante.

Curseurs à 0.
Tirer une carte rouge et revenir à la phase 1.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu.

2 bonnes réponses = qualifié

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient répondu.

Face à face «Questions

But : le premier joueur à 9 points est champion.

Joueurs devant les bippers 1 et 2, l'animateur devant les bippers 3 et 4.

Curseurs à 0. Appuyer 3 fois sur le bouton central, puis choisir le compte à rebours :

- rien → 30 s*
- bipper 1 → 40 s*
- bipper 2 → 20 s*

L'animateur tire 1 carte orange, donne le sujet de la question et demande au joueur s'il veut prendre ou laisser la main.

Chaque joueur doit répondre le plus rapidement possible lorsqu'il a la main. Une bonne réponse rapporte de 4 à 1 point, en fonction du temps écoulé et des indices donnés. **Le premier joueur qui atteint 9 points est sacré CHAMPION.**

- ❶ L'animateur se place entre les bippers 3 et 4, les deux finalistes devant les bippers 1 et 2 (joueur 1 et joueur 2).
- ❷ L'animateur remet les curseurs à 0 et initialise la troisième phase de jeu en appuyant **3 fois** sur le bouton central.
- ❸ L'animateur, en accord avec les joueurs, a ensuite 5 secondes après les 3 «BIP», pour choisir la durée du compte à rebours :

- S'il ne touche à rien, le compte à rebours dure 30 s;

- S'il appuie sur le bipper 1, le compte à rebours dure 40 s;

- S'il appuie sur le bipper 2, le compte à rebours dure 20 s (temps utilisé dans l'émission télévisée).

Remarque : Les durées peuvent varier de quelques secondes.

- ❹ L'animateur tire une carte **orange**, puis annonce aux joueurs le sujet de la question (« Question gastronomie»). Il demande ensuite au joueur ayant remporté la manche précédente (le premier à avoir été qualifié en cas d'égalité), s'il veut prendre la main ou la laisser à son adversaire, c'est-à-dire, s'il veut commencer pour essayer de marquer 4 points en répondant dès le début ou s'il préfère prendre le risque de laisser la main

ur un champion, le Face à face ; à vous...»

et avoir ainsi plus d'indices pour répondre et marquer 3 points.

⑥ L'animateur appuie sur le bipper correspondant au joueur qui a pris la main :

- Le bipper 4 si c'est le joueur 1 qui a pris la main;
- Le bipper 3 si c'est le joueur 2 qui a pris la main.

Ceci déclenche le compte à rebours, et l'animateur lit la question.

Face à face — phase de jeu

CINÉMA			
4	3	2	1
Pien Chen dans <i>Le Karaté</i> , je suis sur les écrans en 1982. Plus de quatre ans l'après, le scénario en 1984, et puis vient tout le scénario nouveau	et dans d'une action militaire précise, dont on suit le développement spectaculaire. Je suis dans un film français Henry Fonda, Robert Shaw,	Dans <i>Andréa</i> , mais également Charles Berling et Tilly Hines.	Mon film original est « <i>Blade of the Eagle</i> ». Je suis...
			Réponse des Artisans (L)
CULTURE GÉNÉRALE			
4	3	2	1
Je suis une machine créée par l'Américain Gordon Mogen. Mes 150 premiers modèles sont installés à Tulsa en 1935. Tantôt alimentés à bras humains par des systèmes électroniques...	utilisent une carte à mémoire. J'indique sur un cadran le temps écoulé depuis l'insertion d'une pièce de monnaie.	Appareil pouvant être fondation, je suis construit à partir de matériaux sur les voies urbaines.	Appareil également utilisé « <i>patrimoine</i> », je suis...
			Réponse (R)
MUSIQUE			
4	3	2	1
Début en chef d'orchestre de jazz américain, je suis né à Louville en 1905. Je débute en 1930 comme batteur dans l'orchestre de Louis Armstrong.	je débute le saxophone. C'est après de Benny Goodman que j'acquies, dès 1935, une renommée internationale.	Considéré comme le premier grand spécialiste du saxophone.	J'ai enregistré « <i>Blue Rondo à l'Albatros</i> » en 1947. Je suis...
			Réponse (C)

— thème de la question

— nombre de points marqués

— réponse

Attention ! Sur la carte, la question est divisée en 4 colonnes. L'animateur doit essayer de la lire de telle manière qu'il change de colonne au moment où la main passe de l'un à l'autre joueur. Pour un compte à rebours de 20 s, par exemple, il a 8 secondes pour lire la première colonne, 6 pour la seconde, 4 pour la troisième et 2 pour la dernière. Que la lecture ait été trop rapide ou trop lente, c'est toujours l'appareil qui indique le nombre de points gagnés et non la zone dans laquelle se trouvait l'animateur !

⑦ Si la lampe clignote devant un joueur, cela lui indique qu'il a la main et qu'il peut

Lancer le compte à rebours avec le bipper correspondant au joueur qui a pris la main :

- joueur 1 → bipper 4
- joueur 2 → bipper 3

Si sa lampe clignote, le joueur peut appuyer sur son bipper pour répondre.

Face à face «Questions p

répondre en appuyant sur son bipper, sinon, il ne le peut pas.

S'il répond correctement, le joueur qui a la main marque :

- 4 points pendant la première partie du compte à rebours;
- 3 points pendant la seconde partie;
- 2 points pendant la troisième partie;
- 1 point pendant la dernière partie.

🕒 Dès que le joueur qui a la main pense avoir trouvé, il appuie sur son bipper. **La lampe reste alors allumée pendant 3 secondes, durant lesquelles il peut donner sa réponse :**

- Si la réponse est correcte, l'animateur appuie sur le bipper 3 et l'arbitre électronique indique au joueur le nombre de points qu'il marque. Celui-ci monte alors son curseur du nombre de points correspondants.

- Si la réponse est fausse, l'animateur appuie sur le bipper 4, ce qui relance le compte à rebours. La main passe à l'autre joueur et le temps qui restait éventuellement est ajouté au sien. L'animateur continue la lecture là où il s'était interrompu...

À chaque fois que la main change, un «BIP» retentit et la lumière de l'autre joueur se met à clignoter.

Remarque : Tant que le compte à rebours n'est pas relancé, le joueur peut redemander son score en appuyant sur son bipper.

Exemple :

La durée choisie pour le compte à rebours est 20 secondes. Le joueur 1 a pris la main; il est donc le premier à pouvoir répondre. L'animateur appuie sur le bipper 4 lançant ainsi le compte à rebours, et com-

Lampe fixe = le joueur peut répondre.

- réponse correcte → appuyer sur le bipper 3 + monter le curseur.

- réponse fausse → appuyer sur le bipper 4. La main passe.

commence la lecture de la question. Pendant les 8 premières secondes, le joueur 1 peut répondre et marquer 4 points s'il trouve la bonne réponse. (Sa lumière clignote.) S'il ne répond pas pendant ces 8 premières secondes, sa lumière s'éteint et celle de l'autre joueur se met à clignoter. C'est maintenant lui qui peut essayer de répondre et marquer 3 points. S'il ne répond pas non plus pendant ces 6 secondes, sa lumière s'éteint et celle du joueur 1 clignote de nouveau, lui donnant la possibilité de marquer 2 points. S'il ne répond toujours pas, la lumière du joueur clignote et le joueur 2 peut de nouveau répondre et marquer 1 point.

Au fur et à mesure que le temps s'écoule, le nombre d'indices est de plus en plus important et les joueurs marquent donc de moins en moins de points.

Tant qu'aucun joueur n'appuie, l'animateur continue la lecture; sinon il s'interrompt.

Si le joueur 1 appuie sur son bipper après 5 secondes, mais donne une réponse fautive, l'animateur appuie sur le bipper 4 et la main passe au joueur 2. Celui-ci a alors 9 secondes pour répondre (les 3 secondes qui restaient au joueur 1 + ses 6 secondes). S'il répond correctement dans les 3 premières, il marquera 4 points, s'il répond correctement dans les 6 suivantes, il marquera 3 points.

Ⓜ Si un des joueurs donne la réponse ou si personne ne trouve avant la fin du compte à rebours, l'animateur passe à une nouvelle question. Il demande cette fois à l'autre joueur s'il veut prendre ou laisser la main...

Ⓜ Le premier joueur à atteindre 9 points est sacré CHAMPION !

«À vous de réfléchir cinq secondes pour savoir si vous nous quittez ou si vous revenez pour essayer de décrocher le jackpot...; c'est à vous de choisir !»

VARIANTES POUR MOINS DE CHAMPIONS

À 4 JOUEURS

Un joueur tient le rôle d'animateur et 3 joueurs participent. Le jeu se déroule de la même manière qu'à 5, mais aucun joueur n'est éliminé à l'issue de la première phase. Celle-ci ne sert qu'à déterminer l'ordre dans lequel les joueurs pourront choisir les thèmes pour le QUATRE À LA SUITE.

À 3 JOUEURS

Il n'y a pas de NEUF POINTS GAGNANTS : le jeu commence directement à la seconde phase : QUATRE À LA SUITE. Les cartes thèmes sont tirées au sort. Les joueurs alternent pour tenir le rôle de l'animateur. Le déroulement est le même. Le joueur ayant réalisé le plus mauvais score est éliminé et tient le rôle d'animateur pour le FACE À FACE final.

CONSEILS POUR UN CHAMPION

- 1 L'appareil s'éteint automatiquement au bout de 3 minutes.
- 2 Lisez distinctement, sans vous précipiter... mais pas trop lentement tout de même (surtout pour QUATRE À LA SUITE et le FACE À FACE).
- 3 En cas de doute, l'animateur est aussi l'arbitre; c'est lui qui décide de la validité des réponses.
- 4 Si une réponse n'est pas tout à fait exacte, l'animateur peut demander au joueur de compléter rapidement.

Les questions de ce jeu ont été rédigées par les mêmes rédacteurs que ceux de l'émission télévisée. LAROUSSE, éditeur depuis 1852, est la référence bibliographique incontestable pour l'élaboration des questions. C'est donc une garantie d'informations fiables et complètes. C'est l'assurance que vous trouverez le même plaisir à jouer avec la boîte de jeu «Questions pour un champion» que celui que vous avez à regarder l'émission télévisée.

LAROUSSE publie également un livre-jeu. Il comporte d'autres questions et est renouvelé annuellement. C'est donc une source complémentaire et incontournable de nouvelles questions.

FICHE-RÉSUMÉ DE L'ANIMATEUR

NEUF POINTS GAGNANTS

- Appuyer **1 fois** sur le bouton central.
- Tirer une carte **jaune** et lire la 1^{re} question.
- Les joueurs appuient sur leurs bippers.
- Le joueur dont la lumière est allumée peut répondre :
 - réponse **correcte** → monter son **curseur** du nombre de points (*).
 - réponse **fausse** → le joueur **passe** et les autres peuvent répondre.
- Bonne réponse ou réponse non donnée → nouvelle question.
- 3 premiers joueurs à 9 points qualifiés.

QUATRE À LA SUITE

- Curseurs à 0, appuyer **2 fois** sur le bouton central et choisir le compte à rebours :
 - 60 s → rien, 80 s → bipper 1, 40 s → bipper 2.
 - Animateur devant les bippers 3 et 4.
- Tirer 4 cartes (**rose, bleue, verte, mauve**) et lire les thèmes.
- Chaque joueur choisit un questionnaire selon son ordre de qualification.
 - Lancer le compte à rebours pour le 1^{er} joueur → bippers 3 ou 4, et lire la 1^{re} question de son questionnaire :
 - réponse **correcte** → bipper 3 → nouvelle question.
 - réponse **fausse** ou «**passe**» → bipper 4 → nouvelle question.
- Nombre de points = nombre de bonnes réponses **consécutives**.
 - 2 meilleurs scores qualifiés.
 - Égalité entre plusieurs joueurs ? → **jeu décisif**
- Curseurs à 0 et appuyer **1 fois** sur le bouton central.
- Tirer une carte **rouge** et lire la question → idem que NEUF POINTS GAGNANTS.
 - 2 bonnes réponses = qualifié.

FACE À FACE

- Curseurs à 0, appuyer **3 fois** sur le bouton central et choisir le compte à rebours :
 - 30 s → rien, 40 s → bipper 1, 20 s → bipper 2.
- Joueurs devant les bippers 1 et 2, animateur devant les bippers 3 et 4.
- Tirer 1 **carte orange**, donner le sujet de la question et demander au joueur arrivé en tête s'il prend ou laisse la main.
- Lancer le compte à rebours → bipper correspondant au **joueur qui a pris la main** :
 - **joueur 1** → bipper 4.
 - **joueur 2** → bipper 3.
- Lire la question en respectant coupures et changements de main.
- Lampe d'un joueur clignote ? → celui-ci peut répondre après avoir appuyé sur son bipper :
 - réponse **correcte** → bipper 3 → nouvelle question.
 - réponse **fausse** → bipper 4 → la main passe.
- Bonne réponse ou réponse non donnée → nouvelle question.
 - L'**autre** joueur choisit de prendre ou de laisser la main.
 - 1^{er} joueur à 9 points = Champion