

«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

Neuf points gagnants

«*Tout le monde joue !*»

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.

Neuf points gagnants	
phase de jeu	1
numéro de la question	2
nombre de points de la question	3
réponse	4
	5
	6
	7
	8
	9

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.

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.

Réponse correcte ou fin de la question → nouvelle question

Quatre à la suite

« Vous avez choisi le questionnaire... »

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.**

1 L'animateur remet les curseurs à 0 et initialise la seconde phase de jeu en appuyant **2 fois** sur le bouton central.

2 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.

3 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.

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.

phase de jeu

Quatre à la suite	
1	En 1966, quel auteur-compositeur écrit pour elle «Les Sucettes» ? - Garrel (Suède)
2	En 1965, avec quel titre remporte-t-elle le grand prix de l'Eurovision ? - Poésie de cire, Pouvoir de son
3	En 1985, quel artiste-peintre évoque-t-elle dans une de ses chansons ? - Cézanne
4	En 1976, quel titre France Gall interprète-t-elle avec son époux Michel Berger ? - Chérie, j'ai pas mal à Paris
5	En 1984, dans quelle salle de spectacle parisienne enregistre-t-elle un album live ? - Zouk (le)
6	En 1980, à quel chanteur dédie-t-elle le titre «Il jouait du piano debout» ? - Elton John
7	En 1974, quel est le titre du premier album que lui écrit Michel Berger ? - Des années d'amour (Lui)
8	En 1979, dans la comédie musicale «Starmania», quel rôle interprète-t-elle ? - Costal (le rôle de)
9	En 1981, quel titre signé Michel Berger chante-t-elle en duo avec Elton John ? - Bonne pour demain
10	En 1983, quel parolier écrit pour France Gall «Sacré Charlemagne» ? - Coïl (Robert)

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**,

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 joueur donne une réponse ou passe :

- réponse correcte → bipper 3;

- réponse fausse ou «passe» → bipper 4.

Quatre à la suite

« Vous avez choisi le questionnaire... »

Fréquence du
clignotement = nombre
de bonnes réponses
consécutives

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 fausse, 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.

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... »

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

2 bonnes réponses =
qualifié

Face à face «Questions pour un champion, le Face à face ; à vous...»

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.**

- 1 L'animateur se place entre les bippers 3 et 4, les deux finalistes devant les bippers 1 et 2 (joueur 1 et joueur 2).
- 2 L'animateur remet les curseurs à 0 et initialise la troisième phase de jeu en appuyant **3 fois** sur le bouton central.
- 3 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.

- 4 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

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

- 5 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
CINEMA				
1 Film américain de Ken Kesey, je suis sur les écrans en 1955. Film de guerre dont l'action se déroule en 1944. Je suis écrit tout la description minutieuse	2 et claire d'une action militaire précise, dont on suit le déroulement appréciable. Je réunit dans les rôles principaux Henry Fonda, Robert Shaw,	3 Diana Andrews, mais également Charles Bronson et Telly Savalas.	4 Mon titre original est « Gates of the Bugei ». Je suis...	
CULTURE GÉNÉRALE				thème de la question
1 Je suis une machine inventée par l'Américain Carlton Magee. Mes 150 premiers modèles sont installés à Tulsa en 1935. Tendait aujourd'hui à être remplacé par des systèmes électroniques...	2 utilisant une carte à mémoire, l'indiquant sur un cadran le temps écoulé depuis l'expiration d'une pièce de monnaie.	3 Appareil inventé dès l'horodateur, il est pour objectif de régler le stationnement sur les voies urbaines.	4 Appelé également «parcomètre», je suis...	
MUSIQUE				nombre de points marqués
1 Batteur et chef d'orchestre de jazz américain, je suis né à Louville en 1909. Je débute en 1930 comme batteur dans l'orchestre de Les Hile puis sur les conseils de Louis Armstrong.	2 Je découvre la vibraphone. C'est auprès de Benny Goodman que j'acquies, dès 1939, une renommée internationale.	3 Considéré comme le premier grand spécialiste du vibraphone,	4 J'ai enregistré «Mingus Fingers» et «Star Dust» en 1947. Je suis...	
Hampton (Lionel)				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 !**

- 6 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.

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.

⑦ 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-

ence 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 fausse, 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.

⑧ 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...

⑨ 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 !»

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.

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.

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