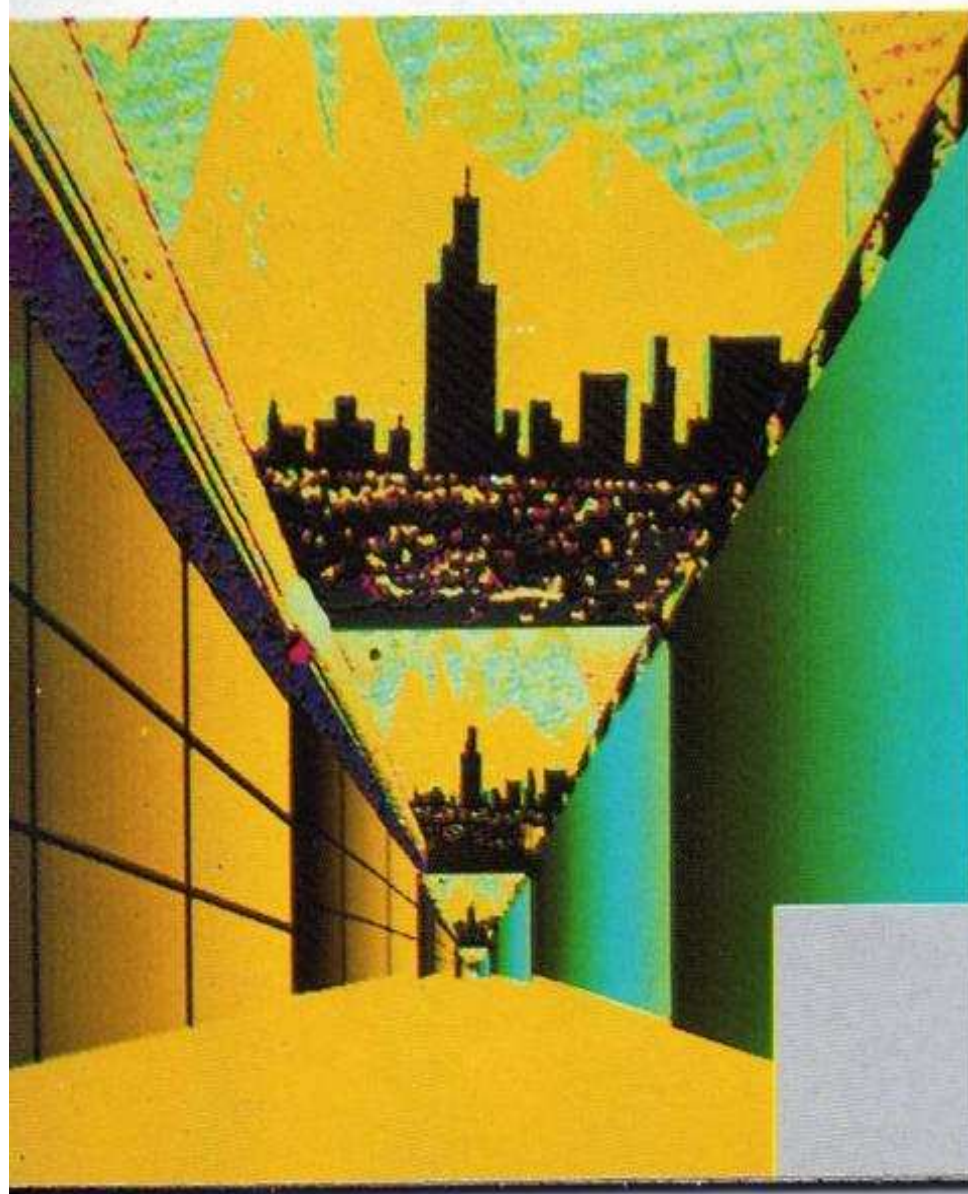


LES DENTS DE LA PUB

Le jeu du Publicitor

OU COMMENT DEVENIR

DEUX FAMILLES DE QUESTIONS



D'UN

DEUX ITINÉRAIRES DE JEU

Ce jeu vous propose un ensemble de 2340 questions qui ont trait à l'univers de la publicité.

Les questions, réparties en deux familles, sont rangées dans deux boîtes distinctes :

- Celles qui portent sur la culture publicitaire et correspondent aux secteurs d'activité (économiques). Elles sont précédées de pastilles carrées ;
- Celles qui portent sur les techniques publicitaires et correspondent aux départements d'une agence de publicité. Elles sont précédées de pastilles rondes.

Chaque famille de questions correspond à un itinéraire de jeu :

- Itinéraire et pastilles carrées = culture publicitaire ;
- Itinéraire et pastilles rondes = techniques publicitaires.

Les réponses se trouvent au dos des cartes, là où figure le logotype Darjeeling.

Avant de commencer à jouer, il est important de bien battre les cartes de chaque boîte séparément.

AGENCE DE PUBLICITÉ

COMMENT JOUE-T-ON ?

LE GAGNANT DES BUDGETS

Il s'agit de répondre aux questions de l'itinéraire carré. Elles portent sur cinq grands secteurs d'activité, lesquels sont identifiables par des pictogrammes repris sur le plateau et sur les cartes :

- Entretien et hygiène ;
- Alimentaire ;
- Biens d'équipement ;
- Institutions et services ;
- Habillement et distribution.

Ces questions vous permettent de tester votre culture publicitaire. Elles sont formulées de manière à vous faire découvrir les noms des marques qui se cachent derrière les définitions proposées. (Vous pouvez trouver plusieurs fois la même marque d'après des définitions différentes).

Chaque bonne réponse vous permet de gagner un budget. L'objectif est de gagner un budget par secteur. Un même secteur ne peut être gagné deux fois. Si vous possédez déjà le budget sur lequel vous tombez, vous pouvez rejouer en répondant à la question, sinon vous attendez votre tour.

Dès que vous avez gagné vos cinq budgets, vous pouvez passer aux questions de l'itinéraire circulaire.





2

EN GAGNANT LES DÉPARTEMENTS DE SON AGENCE

Il s'agit maintenant de répondre aux questions de l'itinéraire circulaire.

Elles correspondent à votre maîtrise des techniques publicitaires, classées en quatre domaines, lesquels sont identifiables par des pictogrammes repris sur le plateau et sur les cartes :

- Etudes ;
- Marketing ;
- Création/Production ;
- Médias.

Le livre "LE PUBLICITOR", ouvrage de référence sur la publicité, écrit par Bernard BROCHANT et Jacques LENDREVIE édité chez DALLOZ peut vous aider à répondre à une partie de ces questions.

Chaque bonne réponse vous permet de gagner un département d'agence, un même département ne peut être gagné deux fois. Si vous possédez déjà le département sur lequel vous tombez, vous pouvez rejouer en répondant à la question, sinon vous attendez votre tour.

Dés que vous avez gagné vos quatre départements, il ne vous reste qu'à obtenir votre fauteuil de président pour gagner. Pour cela il suffit de tomber sur la case "fauteuil de président"

COMBIEN DE JOUEURS ?

2 à 4 joueurs ou plus si vous jouez en équipes
Ce jeu s'adresse à des joueurs à partir de 13 ans.

QUI GAGNE ?

Le premier joueur qui a obtenu ses cinq budgets, ses quatre départements d'agence et son fauteuil de président.

CASE AGENCE = CASE DÉPART

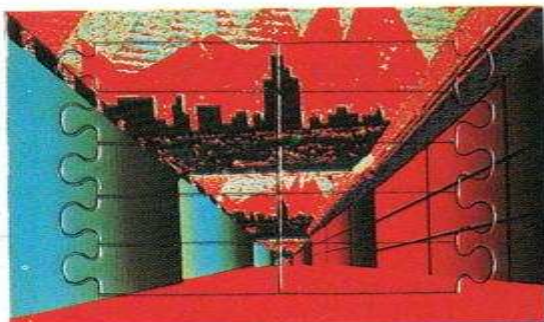
Vous avez devant vous le plateau de jeu, un dé et les deux fichiers de questions/réponses.

Quatre cases "agences" de couleur différente sont matérialisées sur le plateau. Chaque joueur (ou équipe) choisit sa case, c'est à dire l'agence dont il est propriétaire et à partir de laquelle il commencera à jouer. On lui attribue alors le pion et le cadre du puzzle de la couleur correspondante. Les pièces intérieures des puzzles sont laissées de côté, suivant le modèle au verso.

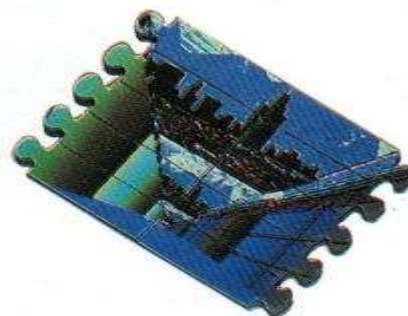
POURQUOI UN PUZZLE ? Chaque puzzle symbolise la construction de son agence et sert à matérialiser la progression du joueur. Toute bonne réponse fait gagner une pièce de puzzle.

Vous avez gagné quand vous avez obtenu les dix pièces de votre puzzle.

- 1 Entretien et hygiène
- 2 Alimentaire
- 3 Biens d'équipements
- 4 Institutions et services
- 5 Habillement et distribution



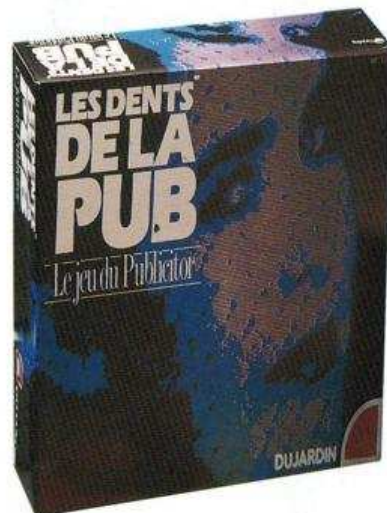
- 6 Etudes
- 7 Marketing
- 8 Création/ Production
- 9 Médias
- 10 Fauteuil de président



COMMENT CONSTRUIRE SON PUZZLE ?

Vous avez à côté de vous le cadre vide de votre puzzle et les 10 pièces qui le composent. Chaque pièce correspond à un secteur d'activité, à un département d'agence ou au fauteuil de président ; suivant l'ordre ci-dessus.

A chaque fois que vous gagnez un secteur ou un département, vous placez vos pièces suivant le numéro du schéma, de façon à savoir, au cours de la partie, quels secteurs ou départements sont en votre possession, quels sont ceux qui vous restent à obtenir, et quels autres ont été mis en compétition.



QUI COMMENCE ?

Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé après avoir lancé le dé.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT ÇA MARCHE ?

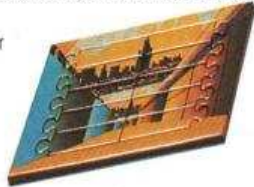
Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases sur l'itinéraire carré, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il doit alors répondre à une question dans le secteur d'activité indiqué.

Le joueur à la gauche de celui qui joue tire une carte de l'itinéraire carré et lui pose la question.

- Si la réponse est bonne (elle figure au dos de la carte), le joueur gagne la pièce du puzzle correspondant au secteur et rejoue. Si le joueur possède déjà la case, il doit répondre correctement pour rejouer. Sinon il attend son tour.
- Si la réponse est fautive, le joueur attend son tour pour rejouer.

Dans tous les cas, la carte-question est ensuite rangée dans sa boîte, à la dernière place.

Les joueurs suivants lancent le dé à leur tour et ainsi de suite.



Si le joueur qui tire une carte joker est sur un domaine qu'il possède déjà, la carte joker lui permet de rejouer comme s'il avait répondu correctement à la question. La carte joker est, dans tous les cas, replacée dans sa boîte en dernière position.

LES PIEGES DE LA MISE EN COMPÉTITION

Il arrive qu'un joueur tombe, sur l'itinéraire carré, dans la case-agence d'un des concurrents. Son propriétaire va alors lui poser une question dans le secteur d'activité de son choix (soit pour gagner un secteur d'activité qui lui manque, soit pour le seul plaisir de piéger son adversaire).

La mise en compétition n'existe que sur l'itinéraire carré.

- Si la réponse est bonne, le joueur garde son secteur ; mais ne rejoue pas.
- Si la réponse est fautive, il cède son secteur, c'est-à-dire qu'il retire la pièce correspondante de son puzzle, le concurrent qui a gagné la mise en compétition se voit attribuer la pièce de son puzzle correspondant au secteur perdu.

LES CARTES JOKER

Elles sont à répartir dans le jeu de cartes, à raison de 40 cartes joker par boîte, et permettent de gagner automatiquement le domaine concerné, sans répondre à une question.



COMMENT PASSER A L'ITINÉRAIRE CIRCULAIRE ?

Une fois que le joueur a acquis ses cinq secteurs d'activité, il doit atteindre l'itinéraire circulaire, en passant obligatoirement par l'une des quatre intersections matérialisées par les cases agences et en avançant du nombre de case(s) correspondant au chiffre du dé.

Le principe est le même : répondre aux questions correspondant à cet itinéraire. Elles sont tirées dans la deuxième boîte, la réponse figure au dos de chaque carte.

- Une bonne réponse permet de gagner un département d'agence, donc la pièce du puzzle correspondante et de rejouer. Si le joueur possède déjà la case, il doit répondre correctement pour rejouer. Sinon il attend son tour.
- Si la réponse est fautive, il faut attendre le tour suivant pour rejouer.

Dans tous les cas, la carte question est replacée dans sa boîte en dernière position.

Les cartes joker permettent comme précédemment, de gagner sans avoir à répondre ou de rejouer si le joueur est déjà propriétaire du département.

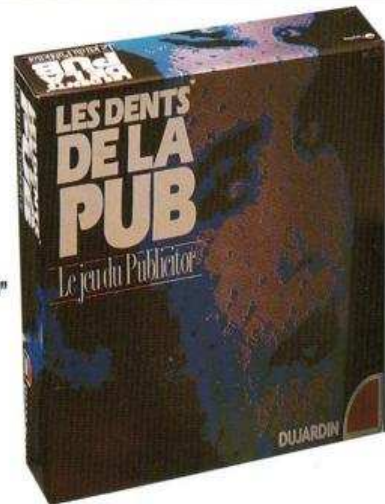
LES CASES "EXTRA"

Il y en a quatre, placées sur l'itinéraire circulaire.

Elles permettent de rejouer, au cas où l'on a pas encore acquis tous

ses départements, ou de gagner la dernière étape : le fauteuil du président.

C'est la dernière pièce du puzzle. Le premier joueur qui, après avoir obtenu les quatre départements d'agence parvient à tomber dans une case "extra", se voit attribuer d'office la dixième pièce de son puzzle correspondant au fauteuil de président ; il a gagné.



"LES DENTS DE LA PUB"

a été conçu par
DARJEELING © 1988

Nous remercions :
Bernard BROCHAND
et Jacques LENDREVIE,
les éditions DALLOZ
et le groupe STRATEGIES.

Questions "culture publicitaire"

Chef de projet : Annie NADLER,
Christophe COFFRE, Roger NETTER, Jean Paul TAPIE, François VIGNE.

Questions "techniques publicitaires"

Chef de projet : Jacques LENDREVIE,
Bertrand MINOT (Etudes), Thierry GILLMANN (Marketing), Christine JOOSTENS
et Sylvie BESSE (Création), Christian LENOY (Médias)

Images de synthèse : COMPUTER IMAGE

Coloriste : COULEUR DESIGN STUDIO

Photo : Jules PENOT

Pictogrammes : Rémy PELLEQUER

Micro-Composition : Jean-Claude GINEAU

Photogravure : SPECTRA LASER