

# LE MAILLON FAIBLE

## BUT DU JEU

Accumulez autant de points que possible et devenez le « Maillon Fort ». (le seul joueur à ne pas avoir été éliminé)

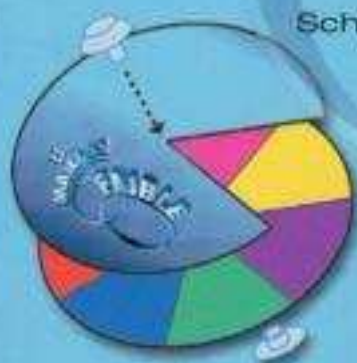
## LA PREMIERE PARTIE

1. Détachez les pièces de leur support.
2. Assemblez la roue de vote à l'aide des attaches plastiques. (voir schéma 1)
3. Fixez le curseur fléché sur son socle. (voir schéma 2)
4. Repliez les deux extrémités du cache de la grille de statistiques pour l'insérer dans le boîtier. (voir schéma 2)

### Contenu

200 cartes questions-réponses, 3 cartes de séparation, 7 cartes règle du jeu rapide, 20 jetons recto-verso, 8 disques de vote, 8 attaches plastique, 8 pions, 1 minuteur, 1 curseur fléché avec son socle, 1 cache pour la grille de statistiques, 1 règlette réversible.

Schéma 1



Curseur fléché

Cache de la grille de statistiques

Grille de statistiques

Emplacements pour les jetons

Rèlette réversible

Compartiment pour les jetons

Jetons

Pions

Cartes questions-réponses

Schéma 2



## INSTALLEZ-VOUS

1. Mettez les 20 jetons dans le compartiment prévu à cet effet. (voir schéma 2)

2. Mettez la réglette en place dans la boîte, de façon à ce que le 50 soit à l'extrême droite. Les scores sont tournés face à l'intérieur de la boîte.

3. Placez le curseur fléché sur le 50, de façon à ce que la double flèche soit tournée vers l'intérieur de la boîte. (voir schéma 2)

4. Placez les cartes questions-réponses dans la boîte. Les cartes sont classées par couleur et par niveau de difficulté:

- blanc = facile
- bleu clair = intermédiaire
- bleu foncé = difficile (et « face à face »)

5. Utilisez les cartes de séparation pour distinguer les différents niveaux.

6. Choisissez un joueur qui interprétera le rôle de l'Animateur. (Voir rubrique « Animateur » ci-après)

7. Les autres joueurs seront les candidats. Chacun d'entre eux choisit un disque de vote. La couleur au dos du disque détermine la couleur de son pion.

8. Placez les pions sur la première ligne de la grille de statistiques. (Voir schéma 2) Agencez les pions dans le même ordre que l'ordre de passage des candidats.

9. Assurez-vous que le cache de la grille de statistiques est bien en place : seul l'Animateur peut voir les statistiques des candidats.

## A présent, jouons au Maillon Faible!

### DEROULEMENT DU JEU L'Animateur

Le joueur qui interprète l'Animateur a le contrôle du jeu. Il devra:

- s'occuper du minuteur,
- poser les questions,
- enregistrer les statistiques,
- s'occuper de la banque,
- noter les scores,
- superviser les votes... et interroger les candidats éliminés pour savoir quelles sont leurs impressions !

**Remarque:** une fois que des candidats se sont fait expulser du jeu, ils peuvent aider à tenir la banque, s'occuper des statistiques ou du minuteur.

L'Animateur s'installe avec la boîte de jeu devant lui (les questions sur sa gauche), en s'assurant que les candidats ne peuvent pas voir le contenu de la boîte.

**Remarque:** les candidats ne doivent voir que le curseur fléché et la réglette de score figurant sur un des côtés de la boîte de jeu.

### Le nombre de manches à jouer

Chaque partie est composée d'un nombre de manches égal au nombre de candidats moins un, sans compter le joueur qui interprète l'Animateur.

**Exemple:** s'il y a six candidats plus un joueur interprétant l'Animateur, il y aura 5 manches. (face à face final inclus)

Dans chaque manche, sauf pour le face à face final, les candidats devront gagner un maximum de points. (voir rubrique « Banque » ci-après)

Le candidat placé à gauche de l'Animateur commence la partie. L'Animateur lui pose une question, puis enchaîne avec chacun des candidats à tour de rôle jusqu'à ce que le minuteur sonne la fin de la manche.



## Les questions

Il y a trois niveaux de questions dans le jeu. Au fil des manches, l'Animateur posera des questions de plus en plus difficiles.

**Exemple :** si vous faites 6 manches au total, utilisez les questions faciles (blanc) pour les deux premières manches, les questions intermédiaires (bleu clair) pour les deux suivantes et les questions difficiles (bleu foncé) pour les deux dernières.

**Remarque :** si le nombre de manches ne permet pas une répartition équitable de la difficulté des questions, c'est l'Animateur qui décide de la répartition des trois niveaux de questions sur le nombre de manches à jouer.

## Le temps

Le temps imparti pour répondre aux questions sera de plus en plus court au fil des manches. Pour programmer le minuteur, tourner le bouton jusqu'au chiffre correspondant au nombre de candidats. (voir schéma 3)

**Exemple :** au cours de la première manche, il y a six candidats, placez donc la flèche sur le « 6 » du minuteur. Lors de la manche suivante, il n'y aura plus que 5 candidats. Placez la flèche sur le chiffre « 5 ». Pour démarrer le minuteur, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez un grand « clic » lorsque le temps sera écoulé.

### Schéma 3

Pour 6 joueurs, placez la flèche du minuteur comme indique.

## Le score

Au début de chaque manche, placez le curseur sur 50.

- Réponse correcte :

Chaque fois qu'un candidat répond correctement à une question, l'Animateur déplace le curseur d'une case vers la gauche.

Les candidats verront le curseur évoluer le long de la règle située sur le côté de la boîte.

**Remarque :** votre but est de marquer un maximum de points : 2500 au maximum. La meilleure façon d'y arriver est de répondre correctement à 8 questions de suite.

• Réponse fautive : Quand la réponse est fautive, le curseur revient à 50, quelle que soit la case sur laquelle se trouvait le

curseur lorsque la question a été posée.

• Valider les points : Pour valider les points obtenus, il faut crier « banque » AVANT que l'Animateur ne vous pose la question.

• Validation des points par l'Animateur :

La flèche verticale indique le nombre de points mis en jeu et la flèche diagonale indique où placer les jetons pour valider les gains.

Ignorez les symboles figurant au recto et au verso des jetons à ce stade, ils ne vous serviront qu'au face à face final.

Quand un candidat crie « banque »,

l'Animateur met un jeton dans l'emplacement indiqué par la flèche diagonale et replace le curseur sur 50.

**Exemple :** si le curseur vertical est sur 200 et qu'un joueur crie « banque », l'Animateur met un jeton dans l'emplacement 100.

• Décompte des points :

A la fin de chaque manche, l'Animateur fait la somme des points et repose les jetons dans leur compartiment.

**Exemple :** s'il y a deux jetons dans la case 100 et 3 jetons dans la case 200, le score pour cette manche est  $(2 \times 100) + (3 \times 200) = 800$ .

Notez et additionnez les scores à la fin de chaque manche, de sorte à ce que les deux candidats retenus pour le face à face final sachent combien de points le gagnant pourra remporter.

## Les statistiques

Au début de chaque manche, l'Animateur place tous les pions au sommet de la grille des statistiques. Chaque fois qu'un joueur donne une réponse fautive, son pion descend d'une ligne dans la grille.

A la fin de chaque manche, la position des pions sur la grille va permettre de déterminer quel est le "Maillon Faible" : le pion le plus près de l'emplacement de départ est le "Maillon Fort" et le pion le plus bas dans la grille est le "Maillon Faible".

**Remarque :** plusieurs candidats peuvent être en même temps « Maillons Forts » ou « Maillons Faibles » sur la grille de statistiques.



## Éliminez le Maillon Faible

À la fin de chaque manche, un des candidats va être éliminé : les candidats votent pour déterminer celui qu'ils pensent être le Maillon Faible.

Pour ce faire, chaque candidat tourne sa roue de vote de sorte à faire apparaître la couleur de celui qu'il veut éliminer et place sa roue, vote caché, en face de lui. En commençant par le candidat à sa gauche, l'Animateur révèle le vote de chacun.

À l'issue du vote, celui qui a obtenu le plus de voix est désigné « Maillon Faible ». Il est éliminé et ne participera pas aux manches suivantes de la partie en cours.

• En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le maillon le plus fort qui tranchera et désignera le Maillon Faible. S'il y a plusieurs Maillons Forts à égalité, c'est celui dont l'initiale est la plus proche de A qui tranchera.

**Remarque:** c'est à ce moment du jeu que l'Animateur intervient pour recueillir les impressions du candidat éliminé et lui demande qui il voudrait voir être évincé au tour suivant !

• Continuer de jouer, en éliminant à l'issue de chaque manche un "Maillon Faible", jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 candidats.

## Le face à face final

C'est la dernière manche de la partie, seuls deux candidats restent en compétition.

• Prenez la réglette de la banque, retournez-la et placez-la de sorte à ce que les deux

derniers candidats puissent la voir.

• Prenez les deux pions restant et placez-les sur cette réglette. (voir schéma 4)



Schéma 4

• L'Animateur pose alors 5 questions difficiles à chaque candidat à tour de rôle.

**Remarque:** C'est le maillon le plus fort à l'issue de la manche précédente qui décidera à qui sera posée la première question.

• Pour chaque réponse correcte, l'Animateur posera un jeton ✓ et pour chaque mauvaise réponse, un jeton ✗ sur la réglette. (voir schéma 4)

• Le candidat qui a le plus de réponses correctes à l'issue des 5 questions remporte la partie!

• En cas d'égalité, les deux candidats devront s'affronter dans l'épreuve de « la mort subite »: l'Animateur pose une question à chacun des candidats l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'un d'eux ait une bonne réponse de plus que l'autre. (les 2 candidats doivent avoir répondu au même nombre de questions)

• Le gagnant est désigné « Maillon Fort » et marqué le total des points qui aura été obtenu pendant la partie par tous les joueurs.

## POUR QUATRE OU CINQ JOUEURS

• Chaque candidat a deux vies. Vous devez être désigné deux fois pour être éliminé.

• Quand il reste seulement deux candidats, ils s'affrontent dans le face à face final.

### Si vous voulez faire durer le jeu plus longtemps, organisez un tournoi:

• Chaque joueur est Animateur à tour de rôle.

• Notez à la fin de chaque partie le nombre de points marqués par le Maillon Fort.

• Le joueur qui a le plus de points à l'issue du nombre de parties que vous aurez fixé préalablement, sera déclaré vainqueur du tournoi.

The Weakest Link is a trade mark of the British Broadcasting Corporation. The Weakest Link © British Broadcasting Corporation 2000. Licensed by BBC Worldwide Limited.

Jeu © 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs: ZI Lourde, 57150

CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email: [conso@hasbro.fr](mailto:conso@hasbro.fr).

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8965 Benken.

080140327101

