

Règle du Jeu

BURGER QUIZ

A partir de 15 ans.

Mais si vous avez 6 ans d'âge mental, c'est bon aussi.

CONTENU DE LA BOÎTE

60	Nuggets,	10	Menus rouges,	50	Miam,
50	Sel ou Poivre,	50	Addition,	1	Mayo,
60	Menus bleus,	30	Burger de la mort,	1	Ketchup,

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à totaliser 25 Miam en répondant aux questions posées afin de tenter l'ultime épreuve : Le Burger de la Mort !

PREPARATION DU JEU

Ouvrir les paquets de cartes et les trier par phase de jeu :

Nuggets, Sel ou Poivre, Menus bleus, Menus rouges, l'Addition, Burger de la Mort.

Chaque paquet ainsi constitué doit être placé dans les alvéoles prévues à cet effet à l'intérieur de la boîte de jeu (les cartes Menus bleus se placent dans la grande alvéole et les cartes Menus rouges dans la petite alvéole.)

Les 50 cartes Miam sont divisées en deux paquets équivalents.

Ils doivent être placés à droite et à gauche des cartes de questions/réponses.

Les cartes Mayo et Ketchup se placent au-dessus des cartes Miam.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs ou 2 équipes de joueurs sans limitation de joueurs par équipe.

Au-delà de 1000 joueurs, il faut quand même penser à jouer dans une grande pièce. Les joueurs ou équipes se posent des questions mutuellement.

Le jeu peut aussi se dérouler exactement comme dans le jeu télévisé avec un maître de jeu ne faisant partie d'aucune équipe. Le maître de jeu n'est pas obligé de s'habiller comme Alain Chabat, mais s'il veut c'est sympa aussi.

RÈGLE DU JEU

Le Jeu Burger Quiz se décompose en deux grandes parties. Dans la première partie, une série d'épreuves permettent aux deux joueurs ou équipes de cumuler des points jusqu'à obtenir 25 Miam. Le premier à obtenir ce total tentera le Burger de la Mort. L'épreuve du TOSS détermine lequel des joueurs a la main et par conséquent lequel répondra aux questions **EN PREMIER**. Après cette épreuve, le joueur ou l'équipe répondra aux questions posées dans l'ordre des paragraphes ou dos de cette règle du jeu. Différents TOSS vous sont proposés, choisissez une épreuve dans la liste ; vous pouvez en inventer aussi... Le gagnant du TOSS choisira de jouer aux couleurs Ketchup ou Mayo.

LE TOSS

HICOUMI :

Jeu du « pierre, feuille, ciseaux ». Un joueur de chaque équipe a une main derrière son dos. Ils disent ensemble Chi-cau-mi. Lorsqu'ils prononcent "mi", chacun mime une des trois possibilités, à savoir la pierre (le poing fermé), la feuille (la main plate) ou les ciseaux (deux doigts).

Pour savoir qui a gagné, se rappeler que la pierre casse les ciseaux, la feuille enveloppe la pierre, et les ciseaux coupent la feuille.

E SERA TOI :

Un joueur choisit l'une des deux phrases. En chantonnant, il prononce chaque syllabe en montrant du doigt les joueurs à tour de rôle.

Le gagnant est le joueur sur qui tombe la dernière syllabe de la phrase.

- Version courte : "Ce-se-ra-toi-qui-com-men-ce-ra".

- Version longue : "Ce-se-ra-toi-qui-pren-dra-la-main-mais-com-me-le-roi-et-la-reine-ne-le-veu-lent-pas-ce-ne-se-ra-pas-toi-au-bout-de-trois-un-deux-trois-et-com-me-le-prince-il-est-par-ti-dans-le-bois-ça-ne-pou-rra-pas-être-toi-même-si-c'est-toi-au-bout-de-quatre-un-deux-trois-quatre-et-puis-que-fi-na-le-ment-c'est-moi-qui-dé-cide-qui-se-ra-le-can-di-dat-et-ben-ce-se-ra-pas-toi-au-bout-de-trois-un-deux-trois-et-ce-lui-qui-com-men-ce-ra-ce-se-ra-pas-toi."

LE OU FACE AVEC UNE CARTE DE CREDIT.

HOU-FLEUR :

Les joueurs sont face à face. Ils avancent l'un vers l'autre en mettant un pied devant l'autre, à tour de rôle. Celui qui marche sur le pied de l'autre a gagné.

LE PLUS PETIT NOMBRE OU LE PLUS GRAND NOMBRE (AU CHOIX) :

La formule choisie est inscrite auparavant sur une feuille de papier par le maître de jeu. Les joueurs donnent un chiffre à voix haute.

Le joueur le plus proche de la formule a gagné.

E CALCUL MENTAL :

Multiplier la date du jour par 5.

DANS QUELLE MAIN :

Un des joueurs cache une pièce dans une de ses mains. Celui qui la trouve a gagné.

ING-PONG :

Thèmes : les films avec Tom Cruise, les films avec Sylvester Stallone, quelque chose de rouge, un animal à quatre pattes... Une fois qu'un thème est choisi, les joueurs doivent à tour de rôle citer un exemple.

Celui qui n'a plus de réponse a perdu.

E MEILLEUR DESSIN :

Celui qui dessine le mieux l'un des thèmes choisis.

Thèmes : un chat, un chien, une armoire, un burger, une crotte de chien.

E CONCOURS D'AVALAGE :

Les joueurs mettent sur une assiette, au choix : des chips, des cacahuètes, des bonbons, un rôti de porc... Le premier qui en mange 10 a gagné.

E DE :

Chaque joueur jette un dé. Trois formules pour désigner le gagnant : le plus grand, le plus petit, le plus proche de 2.

ELUI QUI TIENT LE PLUS LONGTEMPS EN EQUILIBRE SUR UNE JAMBE.

E TE TIENS PAR LA BARBICHETTE.

A BAFFE DANS LA GUEULE :

A tour de rôle, les joueurs se donnent une baffe.

Celui qui déclare forfait a perdu.

E PILE OU FESSES :

Le premier qui montre ses fesses a gagné.

ELUI QUI IMITE LE MIEUX L'ELEPHANT.

ELUI QUI FAIT LE MIEUX LA ROUE.

ELUI QUI ATTRAPE LE PREMIER LE STYLO POSE AU MILIEU.



JEU AVEC UN MAÎTRE DE JEU

Exemple : l'équipe Mayo a gagné le TOSS

NUGGETS 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

Le maître de jeu prend la première carte NUGGETS du paquet et pose la première question à l'équipe Mayo. Il pose ensuite la seconde question à l'équipe Ketchup et ainsi de suite.

NB : les informations entre parenthèses ne doivent pas être lues à haute voix. Elles apportent des précisions sur les réponses.

Lire les questions recto et verso de la carte, 3 questions/équipe.

SEL ou POIVRE 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

Le maître de jeu prend la première carte SEL ou POIVRE du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITE, tous les joueurs participent en même temps et répondent dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte. Le maître de jeu pose toutes les questions et désigne l'équipe qui a répondu le plus rapidement. En cas de mauvaise réponse, le Miam est attribué à l'autre équipe.

NB : ne lire qu'une seule face de la carte.

MENU 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

Le maître de jeu prend une carte MENU BLEUE et une carte MENU ROUGE. Il propose à l'équipe Mayo les 3 menus (deux menus recto verso sur la carte bleue et un menu recto sur la carte rouge). Il pose ensuite la série de questions sur le thème choisi. Puis, il propose à l'équipe Ketchup les deux menus restants et pose les questions du deuxième menu choisi.

L'ADDITION 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

Le maître de jeu prend la première carte L'ADDITION du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITE, tous les joueurs participent en même temps et répondent dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte. Le maître de jeu pose toutes les questions. En cas de mauvaise réponse, les Miam sont attribués à l'autre équipe.

NB : ne lire qu'une seule face de la carte.

JEU SANS MAÎTRE DE JEU OU A 2

Exemple : l'équipe Mayo a gagné le TOSS

NUGGETS 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

L'équipe Ketchup tire une carte et pose les questions 1, 2, 3 à l'équipe Mayo.

L'équipe Mayo tire une carte et pose les questions 4, 5, 6 à l'équipe Ketchup.

NB : les informations entre parenthèses ne doivent pas être lues à haute voix.

Elles apportent des précisions sur les réponses.

SEL ou POIVRE 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

C'est une épreuve de RAPIDITE. Dans chaque équipe, un maître de jeu est désigné. Une carte SEL ou POIVRE est tirée, les maîtres de jeu posent les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu.

POUR JOUER A DEUX : chaque joueur tire une carte SEL ou POIVRE et pose les questions à son adversaire.

NB : en cas de tricherie ou de mauvaise réponse, le Miam est attribué à l'autre équipe. Ne lire qu'une seule face par carte.

MENU 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

L'équipe Ketchup prend une carte MENU BLEUE et une carte MENU ROUGE.

Il propose à l'équipe Mayo les 3 menus (deux menus recto verso sur la carte bleue et un menu recto sur la carte rouge). Il pose ensuite la série de questions sur le thème choisi. Puis, l'équipe Mayo propose à l'équipe Ketchup les deux menus restants et pose les questions du deuxième menu choisi.

L'ADDITION 1 MIAM PAR BONNE REPONSE

C'est une épreuve de RAPIDITE. Dans chaque équipe : un nouveau maître de jeu est désigné. Une carte L'ADDITION est tirée, les maîtres de jeu posent les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu.

POUR JOUER A DEUX : chaque joueur tire une carte L'ADDITION et pose les questions à son adversaire.

NB : en cas de tricherie ou mauvaise réponse, les Miam sont attribués à l'autre équipe. Ne lire qu'une seule face par carte.

La première des deux équipes à avoir un total de 25 MIAM est déclarée gagnante et tente le Burger de la Mort.

Si vous n'avez pas atteint le nombre de Miam, recommencez une partie jusqu'à totaliser 25 Miam.

LE BURGER DE LA MORT

L'équipe gagnante désignera son candidat pour tenter l'épreuve du Burger de la Mort. Le maître de jeu ou un joueur de l'équipe adverse prend une carte BURGER DE LA MORT et pose 10 questions au joueur gagnant qui doit attendre la fin du questionnaire pour y répondre dans l'ordre.

Il ne doit pas prendre de notes ni faire répéter les questions. Si le joueur réussit à donner cinq bonnes réponses dans l'ordre, il gagne le Petit Burger de la Mort. Si le joueur réussit à donner dix bonnes réponses dans l'ordre, il gagne le Grand Burger de la Mort.

LE GRAND MIAM

Certaines questions ont plusieurs réponses possibles. Exemples : "Toutes les réponses se terminent par 'AM'" ou "Toutes les réponses commencent par 'S'".

Nous vous en proposons certaines, mais il y en a d'autres. Dans ces autres propositions, certaines sont acceptables et d'autres non. C'est un bon moyen pour discuter et contester. C'est amusant. Parfois c'est un peu long et il faut que quelqu'un tranche. Ce quelqu'un, c'est le Grand Miam ! En cas de trop longues contestations, le Maître du Jeu fait appel au Grand Miam. Il doit se tenir l'oreille comme si on lui parlait par satellite et dire :

- S'il considère que la revendication est justifiée : "Ah... Le grand Miam me signale qu'il est d'accord. Je vous accorde le Miam".

- S'il considère que la revendication n'est pas acceptable : "Ha non. Le Grand Miam me signale que le Miam n'est pas accepté". Sinon, on s'en sort pas.



Attention : quelques textes peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes.
Les couleurs et décorations peuvent varier.
Conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.
LA MARQUE BURGER-QUIZ EST UNE PROPRETE DE CHEZ WAMI.

BON QUIZ !
AMUSEZ-VOUS BIEN !!
ACMA 300

Alain Chabat



POWER GAMES UNE SOCIETE DU GROUPE Lansay
136 AVENUE JEAN JAURES
95100 ARGENTEUIL FRANCE