

Le vrai QUITTE OU DOUBLE®

Le vrai **Quitte ou Double** est un jeu de société faisant appel aux connaissances des joueurs, mais aussi à leur goût du risque et à leur sens de la stratégie.

IMPORTANT

Chaque carte comprend, sur chacune des 2 faces, 5 questions + les réponses correspondant aux questions de l'autre face.

Par exemple, prenons la carte qui porte le numéro 5. La réponse à la question bleue: "le duc de Windsor a abdicqué pour épouser" est: "une femme divorcée", ce qui correspond au n° 1 qui se trouve **dans la flèche bleue de l'autre côté de la carte**. De même, la réponse à la question verte est: "le district de Columbia", ce qui correspond au n° 3 qui se trouve **dans la flèche verte de l'autre côté de la carte**.

Recto

Verso

Le vrai QUITTE OU DOUBLE

2 Le duc de Windsor a abdicqué pour épouser:
1) une femme divorcée 2) sa nièce 3) un travesti

1 Aux Etats-Unis, la ville de Washington appartient:
1) au Maryland 2) au Massachusetts 3) au district de Columbia

1 Quel était le prénom du peintre Géricault?
1) Théophraste 2) Théodore 3) Théophile

2 Lequel a dirigé un cirque?
1) Billy the Kid 2) Buffalo Bill 3) Jesse James

1 Les acides aminés sont des:
1) protides 2) glucides 3) lipides

Le vrai QUITTE OU DOUBLE

1 Qui a pu lire le premier numéro du "Times"?
1) Montesquieu 2) Robespierre 3) Tolstoï

3 Au Laos, vous ferez vos achats avec:
1) des kips 2) des piks 3) des pikips

2 Robert Sabatier est juré du prix:
1) Goncourt 2) Interallié 3) de l'Académie française

2 Quelle est l'adresse de Tintin?
1) 12, avenue Franklin 2) 26, rue du Labrador 3) Moulinsart

1 Quelle planète est de la taille de la Lune?
1) Pluton 2) Mercure 3) Neptune

Réciproquement les réponses aux questions du verso se trouvent **dans les flèches du côté recto**. Ainsi, Robespierre aurait pu lire le Times, et Robert Sabatier est juré du prix Goncourt.



But du jeu

Être le premier des joueurs à atteindre le score de 1.000 points (d'un commun accord, ceux-ci peuvent décider en début de partie du score à atteindre, en fonction du temps dont ils disposent ou de leur habileté).

Composition du jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- 1 boîte de distribution des cartes
- 1 liasse de billets pour compter les points
- 4 paquets de 168 cartes, soit 6.720 questions sur 5 thèmes différents.

Important : Chaque carte comprend, sur chacune des deux faces, cinq questions (1 dans chaque thème) + les réponses correspondant aux questions de l'autre face. Ainsi, la réponse à la question HISTOIRE d'une face se trouve en regard de la question HISTOIRE de l'autre face.

Principe du jeu

- Il s'agit de répondre à des questions de connaissance générale, avec la possibilité de doubler son score à la fin de chaque bonne réponse (**DOUBLE**), et donc de prendre aussi le risque d'échouer et de tout perdre, ou de passer la main et de sécuriser son gain (**QUITTE**).
- Une possibilité supplémentaire de marquer des points est offerte aux joueurs, qui peuvent parier sur les mauvaises réponses éventuelles de leurs adversaires.
- 3 réponses sont systématiquement proposées pour chacune des questions posées (principe des questions à choix multiples).
- Au cours d'un même tour, le calcul des scores se fait de la façon suivante :
 - 5 points pour une première bonne réponse,
 - 15 points pour 2 bonnes réponses consécutives (5 + 10),
 - 35 points pour 3 bonnes réponses consécutives (5 + 10 + 20),

- 75 points pour 4 bonnes réponses consécutives (5 + 10 + 20 + 40),
- 155 points pour 5 bonnes réponses consécutives (5 + 10 + 20 + 40 + 80),
- 315 points pour 6 bonnes réponses consécutives (5 + 10 + 20 + 40 + 80 + 160).

NB : Le joueur qui a répondu correctement à 6 questions consécutives doit obligatoirement passer la main.

Mise en place du jeu

Un joueur est désigné pour tenir le rôle de meneur de jeu. C'est lui qui distribue les points et qui tire les cartes de la boîte.

Il convient ensuite de :

- Remplir la boîte de distribution avec une partie des cartes.
- Distribuer 300 points à chacun des joueurs.
- Placer les pions choisis par les joueurs sur la case DÉPART.
- Tirer au sort le joueur qui commence, à l'aide du dé.

Déroulement de la partie

- Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et fait progresser son pion, d'autant de cases que de points amenés par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Il "tombe" alors sur une case dont la couleur indique la matière de sa question :
 - Bleu → histoire
 - Vert → géographie
 - Rose → arts
 - Jaune → célébrités
 - Violet → sciences et techniques
 - Case blanche → voir paragraphe "Cases Particulières"
- Le meneur de jeu tire une carte et pose la question qui y figure, dans la matière sur laquelle est tombé le joueur. Il est recommandé, pour ce faire, de tenir la carte de telle façon que les joueurs ne voient pas le numéro de la bonne réponse qui figure au verso.
- Le meneur de jeu dépose un billet de

5 points sur la case située au centre du plateau.

- Le joueur choisit l'une des trois réponses proposées, le meneur de jeu contrôle à haute voix et range la carte.

2 cas de figure sont alors possibles :

1 - La réponse est fausse

Le joueur ne remporte pas les 5 points de la question, et passe la main.

2 - La réponse est exacte

Le joueur peut alors :

- soit décider d'arrêter : il annonce **QUITTE** et prend sur le plateau les 5 points misés par le meneur de jeu. Son tour est alors terminé, et la main passe au joueur suivant.
- soit décider de continuer : il annonce **DOUBLE**. Le meneur dépose alors 10 points supplémentaires sur la case 10 située au centre du plateau. Le joueur relance le dé et répond à la question correspondant à la case sur laquelle il est tombé, suivant le même principe de progression qu'à la première question.
- Si sa réponse est fausse, il ne remporte ni les 10 points de cette question, ni même les 5 points de la question précédente, et doit passer la main.
- Si sa réponse est exacte, le même choix que précédemment lui est proposé :
 - **QUITTE** : il prend les 15 points (5 + 10) et passe la main.
 - **DOUBLE** : il relance le dé, et le meneur de jeu dépose 20 points supplémentaires sur le plateau.

Et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 6 bonnes réponses consécutives.

*NB : Au cours d'un même tour, les points déposés successivement au centre du plateau par le meneur de jeu ne sont définitivement acquis au joueur, et donc pris par lui, que lorsqu'il a décidé de **QUITTER**. S'il chute avant, le meneur de jeu reprend l'ensemble des points mis en jeu durant ce tour.*

Cases particulières

Case DÉPART :

cette case n'a d'effet que pour le début du jeu. Quand un joueur tombe sur cette case par la suite, il doit automatiquement "**QUITTER**" et prendre les points éventuellement acquis grâce à ses bonnes réponses précédentes.

Case BONUS :

elle permet au joueur qui y tombe de fixer lui-même le nombre de points que pourra lui rapporter sa bonne réponse. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, c'est lui qui avance le nombre de points de son choix : de 5 à 160. Il les dépose sur la case du centre du plateau y correspondant, et choisit le thème de sa question.

- S'il répond correctement, il ramasse l'ensemble des points posés sur le plateau, et le meneur de jeu lui donne en plus une fois sa mise.
- S'il donne une mauvaise réponse, il perd tout ce qui a été déposé sur le plateau, et les points sont récupérés par le meneur de jeu.

Dans les 2 cas, la main passe au joueur suivant.

Case CHALLENGE :

le joueur qui y tombe accepte que la matière de sa question soit choisie par ses adversaires.

Paris tenus

Cet aspect du jeu permet aux joueurs de gagner des points supplémentaires en pariant sur les mauvaises réponses éventuelles de leurs adversaires.

Pour cela, dès que la question annoncée a été lue avec ses 3 propositions de réponse, n'importe quel joueur peut annoncer TENU.

NB : Le premier joueur qui aura dit TENU pourra lui seul tenir le pari. En aucun cas, 2 joueurs ne peuvent parier contre la même réponse.

Le joueur qui décide de parier doit déposer sur le plateau autant de points qu'il s'en attache à la question posée.

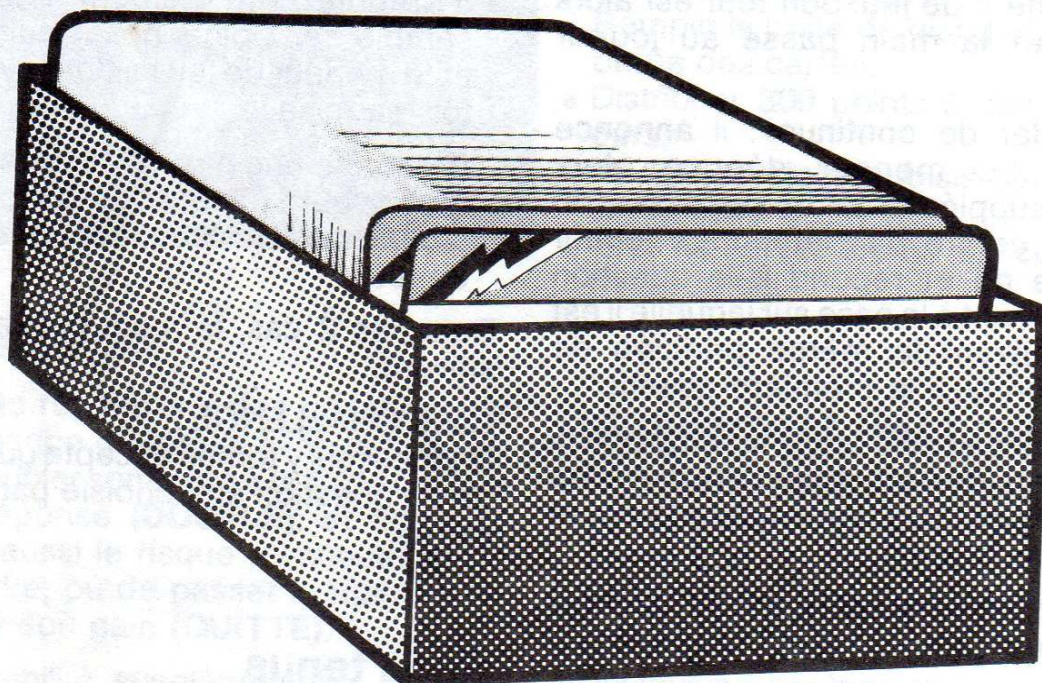
Par exemple, si le joueur A doit répondre à une question à 40 points, le joueur X qui tient le pari doit engager une mise de 40 points.

- Si le joueur A répond correctement, il empoche immédiatement les 40 points pariés contre lui par X et peut annoncer **QUITTE** ou **DOUBLE** (suivant le principe général du jeu).

- Si le joueur A répond incorrectement, les 40 points de la question sont empochés par le joueur X qui reprend également sa mise. Le reste des points déposés sur le plateau est repris par le meneur de jeu, et le joueur A perd la main.

FIN DE LA PARTIE :

Le vainqueur est le joueur qui a atteint ou dépassé en premier le total de 1.000 points (ou autre score déterminé en début de partie).



**Rangement des cartes
dans la boîte de distribution.**

Il est possible qu'un certain nombre d'erreurs se soient glissées dans le texte des cartes. Vous pouvez nous signaler ces éventuelles erreurs en écrivant à: HABOURDIN INTERNATIONAL QUITTE OU DOUBLE, 17 rue du Moulin à Cailloux - BP 27 - 94310 ORLY PRINCIPAL.

Votre collaboration sera récompensée par un cadeau.

Le vrai **Quitte ou Double** est une marque déposée et enregistrée par: H de MAUBLANC - POLITEL.
Édité par HABOURDIN INTERNATIONAL et POLITEL.

Fabriqué dans la CEE.

Tous droits réservés - © 1988 HABOURDIN INTERNATIONAL/POLITEL.

Réalisation avec la collaboration de Martial DUGONTIER.
Assisté de Jean-David WIBURG.

1-89-80322
70640362