



De la tête et du punch !
2 à 6 joueurs (ou équipes)

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre l'échelon 20. Chaque bonne réponse fait avancer de deux échelons. Chaque mauvaise réponse fait reculer d'un échelon.

PRÉPARATION DU JEU

- Placer 4 piles alcalines LR6 en respectant les pôles + et -, tel qu'indiqué dans le fond du logement situé au dos de la "pieuvre".
- Déployer les barrettes et positionner leur flèche de façon que le mot "départ" apparaisse dans le trou.
- Chaque joueur (ou équipe) choisit une couleur et se place face à son "bipper".

RÈGLE DU JEU de 3 à 6 joueurs

(pour la règle à 2 joueurs, voir au verso).

Choix du premier joueur

- Déterminer le joueur qui posera, le premier, une question. Pour cela :
 - Appuyer sur le bipper jaune (DÉ), puis, tout en maintenant l'appui, mettre l'interrupteur sur ON.

– Lâcher le bipper jaune et appuyer ensuite sur n'importe quel bipper : QUIZZARD indique le joueur qui commence et qui posera le premier une question.

Si QUIZZARD indique un bipper pour lequel il n'y a pas de joueur (dans le cas de partie à moins de 6), appuyer à nouveau sur un autre bipper.

– Remettre l'interrupteur sur OFF puis sur ON : **le jeu est ainsi prêt à commencer.**

Choix d'une question

- Ce choix est fait par deux joueurs :
 - Le joueur situé à droite du questionnaire choisit un n° de livret et un n° de page de ce livret, entre 2 et 97.
 - Le questionnaire ouvre le livret sélectionné à la page choisie et pose une question de son choix à l'ensemble des joueurs. **Il n'a pas le droit de répondre à la question.**

La réponse

- Les autres joueurs, **avant de répondre à la question**, appuient vite sur leur "bipper" s'ils pensent connaître la réponse (ils peuvent même appuyer sur leur bipper avant la fin de l'énoncé de la question).
- S'ils ne connaissent pas la réponse, une autre question leur est posée par le même questionneur et sur la même page du même livret.
- L'arbitre électronique indique qui a appuyé le premier. C'est ce joueur qui a seul le droit de répondre (sa réponse doit être INSTANTANÉE, sans aucun temps de réflexion, avant que la lumière de son bipper ne s'éteigne).
 - Si sa réponse est juste, il avance sa flèche de 2 échelons sur sa barrette.
 - Si sa réponse est fausse, il recule d'un échelon.
- Puis c'est au joueur situé à gauche du précédent questionneur de poser une question comme indiqué ci-dessus, et ainsi de suite.
- Si, au départ, un joueur donne 3 fois de suite une réponse fausse, il est éliminé sauf s'il répond seul à trois questions.
- À la première question, il dispose de 45 secondes pour répondre (voir ci-dessous l'utilisation du chrono), à la deuxième de 25 secondes et à la troisième de 15 secondes.
- S'il n'a pu répondre juste au bout de ces 3 interrogations, il est éliminé.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, atteint l'échelon 20.

___ **RÈGLE DU JEU à 2 joueurs** ___

- Ici le temps de réponse est limité et le chrono (bipper vert) entre en jeu. Pour cela : en maintenant le bipper vert (CHRONO) appuyé, mettre l'interrupteur sur ON, puis relâcher le bipper : **le jeu est prêt à commencer.**
- Les 2 joueurs se mettent d'accord sur un temps limite de réponse (60 s/ 45 s/ 25 s/ 15 s/ 10 s/ 5 s).
- Chaque joueur, à son tour, pose une question, choisie dans n'importe quel livret à n'importe quelle page.
- Dès que le joueur a fini de poser la question, il appuie sur le bipper correspondant au temps limite de réponse (indiqué au bas des barrettes). L'autre joueur doit donner la réponse avant que le "bip" continu ne se fasse entendre.
L'avance sur les barrettes se fait comme dans la partie à plusieurs joueurs.

Nota : les joueurs peuvent décider, au départ, de faire la partie en plusieurs manches de 20 échelons.

JEUX NATHAN

© 1987 Great Games Pty. Ltd. Intl.

© 1989 JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE

Droits réservés pour tous pays. MADE IN FRANCE.

056274