

Règle du jeu

MILLIONS

JUNIOR

Contenu de la boîte :

5 porte-cartes
600 cartes (1160 questions/réponses, 20 cartes Vote du Public/Coup de Fil à un Ami)
Billets
15 jokers

IMPORTANT :

CHACQUE CARTE DOIT ETRE INSEREE DANS LE PORTE CARTE AVANT D'ETRE LUE.

BUT DU JEU

Le but du jeu est bien sûr d'être le premier à accéder au gain de 1 million ou d'être le plus riche des joueurs, après un nombre de parties déterminé au préalable entre les participants.

NOTE :

LA REPONSE A LA QUESTION POSEE SE TROUVE TOUJOURS AU VERSO DE LA CARTE ET NON DU COTE OU EST IMPRIMEE LA QUESTION. LA REPONSE EST VISIBLE AU TRAVERS DU TROU AU DOS DU PORTE-CARTE.

AVANT DE JOUER :

Séparer les 4 blocs de cartes des questions/réponses en 15 paquets correspondant aux 15 valeurs de la pyramide des gains. Ranger ainsi les paquets de cartes dans les 15 sections de la boîte de jeu, la plus petite section étant réservée aux questions valant 1 million. Les cartes seront rangées dans l'ordre correspondant à la pyramide des gains.

Placer le billet de 1 million au centre de la boîte de jeu, à l'emplacement prévu à cet effet.

Ranger les autres billets dans les 7 sections de la boîte de jeu, en assemblant 2 montants de billet par section.

Chaque joueur prend un porte-carte, 3 jokers (1 x 50:50, 1 x Coup de Fil à un Ami, 1 x Vote du Public) et 4 cartes Vote du Public/Coup de Fil à un Ami (une carte A, B, C et D). Le maître de jeu aura quant à lui un porte-carte et 4 cartes Vote du Public/Coup de Fil à un Ami (une carte A, B, C et D).

REGLE DU JEU

Chaque joueur va être le maître de jeu à tour de rôle. Il pose les questions aux autres joueurs.

Le maître de jeu débute la partie en prenant une carte de 200 € et en la plaçant dans son porte-carte. Il pose la question et énonce les 4 réponses proposées. La bonne réponse à la question apparaît par le trou se trouvant du côté du maître de jeu, afin de la dissimuler aux autres joueurs (la bonne réponse à une question posée se trouve toujours de l'autre côté de la carte). Les joueurs répondent secrètement à la question en couvrant les réponses qu'ils pensent être fausses sur leurs propres porte-cartes.

En commençant par le premier joueur à sa gauche, le maître de jeu demande à chacun des joueurs s'il désire utiliser un joker. Un joueur peut utiliser jusqu'à 3 jokers sur la même question mais il les aura perdus pour le reste de la partie. Lorsqu'un joueur a fait son choix définitif sur une réponse, il ne peut revenir dessus. A ce stade, les joueurs n'ont pas encore énoncé leur réponses.

Le maître de jeu demande ensuite à chacun s'il est sûr de son choix «C'est votre dernier mot ?». Puis, il demande à tous les joueurs de montrer leurs réponses en même temps. Le maître de jeu annonce la bonne réponse et le ou les joueurs gagnants accèdent à la question de niveau supérieur. Les joueurs s'étant trompés de réponse ont perdu la partie.

Le maître de jeu place la carte à la fin de la section des cartes à 200 € et prend la première des cartes à 300 €.

Les joueurs ont maintenant le choix d'essayer de répondre à la question à 300 € ou de se faire payer immédiatement 200 € par le maître de jeu. Les joueurs qui décideront de s'arrêter à 200 € seront exclus de la partie. Les autres joueurs continueront comme expliqué ci-dessus. L'argent gagné au cours des parties s'additionnera pour le total final et déterminera le grand gagnant.

Le joueur qui répondra correctement à la question de 300 € passe à la question de niveau supérieur. Les joueurs qui répondront faux à la question de 300 € auront perdu la partie et ne gagneront rien.

Le jeu continue en augmentant le niveau de difficulté à chaque nouvelle question, et ce jusqu'à ce que les joueurs abandonnent ou qu'il y en ait au moins un qui soit le plus riche.

Les joueurs reçoivent leurs gains après chaque question posée.

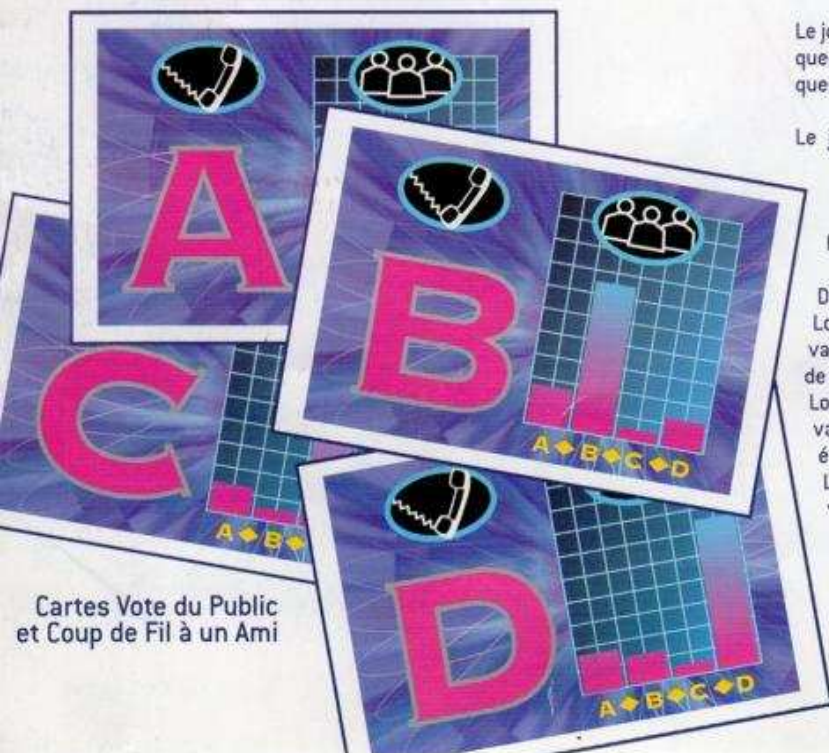
DISTRIBUTION DES GAINS

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 200 € et 1 500 €, il ne gagne pas d'argent et est éliminé de la partie.

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 3 000 € et 48 000 €, il gagne seulement 1 500 €, et est éliminé de la partie.

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 72 000 € et 1 000 000 €, il gagne seulement 48 000 €, et est éliminé de la partie.

Lorsque tous les joueurs sont éliminés par abandon ou mauvaise réponse, le joueur placé à la gauche du maître de jeu devient le nouveau maître de jeu. Il prend alors la boîte de jeu qui contient les questions et les billets et vérifie que tous les joueurs



Cartes Vote du Public
et Coup de Fil à un Ami

démarrent bien la partie avec 3 jokers (1 x 50:50, 1 x Coup de Fil à un Ami, 1 x Vote du Public) et 4 cartes Vote du Public/Coup de Fil à un Ami (une carte A, B, C et D). Il place la première question à 200 € dans son porte-carte et le jeu continue comme précédemment, jusqu'à ce que tous les joueurs aient occupés la place de maître de jeu ou jusqu'à ce que les 1 million aient été gagnés.

50:50

question seul. Toutefois, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent qu'il avait gagné auparavant.

Les joueurs qui ont été éliminés d'une partie peuvent faire partie du public et voter. Ils peuvent aussi être consultés comme ami.

REGLES DU JEU POUR 2 JOUEURS

Le jeu se déroule comme précédemment sauf pour l'utilisation des jokers «Avis du Public» et «Coup de Fil à un Ami».

JOKERS

Le maître de jeu demande aux joueurs en commençant par le joueur situé à sa gauche s'ils souhaitent utiliser un joker pour la question posée. Les joueurs peuvent utiliser un ou plusieurs jokers pour une même question. Lorsqu'ils souhaitent utiliser leurs jokers, ils les remettent au maître de jeu.

50:50

Pour utiliser le joker 50:50, le joueur donne au maître de jeu son joker 50:50 et son porte-carte. Le maître de jeu couvre alors deux des mauvaises réponses à l'aide des languettes. Il reste alors deux réponses dont la bonne. Sans montrer le porte-carte aux autres joueurs, il le remet au joueur concerné. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. S'il abandonne, il touchera alors l'argent qu'il avait gagné auparavant. S'il pense connaître la bonne réponse, il fait son choix et couvre la dernière mauvaise réponse.

LE VOTE DU PUBLIC

Pour utiliser le joker «Vote du Public», le joueur donne son joker Vote du Public au maître de jeu. Les autres joueurs (ou l'autre joueur s'il s'agit d'une partie avec 3 joueurs) choisissent leur réponse et donnent la carte correspondante (A, B, C ou D) au maître de jeu. Le maître de jeu doit insérer sa

propre carte (A, B, C ou D) qui sera forcément la bonne réponse. Il les mélange et les donne au joueur qui requiert le Vote du Public. Il pourra ainsi faire son choix sur la bonne réponse. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent qu'il avait gagné auparavant. Les cartes seront rendues au maître de jeu qui les remettra aux joueurs.

COUP DE FIL A UN AMI

Pour utiliser le joker «Coup de Fil à un Ami», le joueur donne son joker Coup de Fil à un Ami au maître de jeu. Puis, il choisit un des autres joueurs (ou l'autre joueur s'il s'agit d'une partie avec 3 joueurs, le maître de jeu ne pouvant intervenir) pour lui demander son avis. Le joueur répond alors en donnant une carte A, B, C ou D au maître de jeu. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent qu'il avait gagné auparavant. Les cartes seront rendues au maître de jeu qui les remettra aux joueurs.

Une autre alternative à l'utilisation de ce joker peut être de donner le joker au maître de jeu et de réellement téléphoner à un ami. Important : assurez-vous d'avoir l'accord d'un parent pour utiliser le téléphone. Une fois la communication établie, il a 30 secondes pour poser la question et obtenir une réponse. Si l'ami est absent ou la ligne occupée, le joker est perdu et le joueur ne pourra pas contacter une autre personne. Il répondra à la

Lorsque le joueur souhaite utiliser son joker «Avis du Public», il le remet au maître de jeu et lui montre une des cartes A, B, C ou D. S'il s'agit de la bonne réponse, le joueur passe au niveau de question supérieur. Si la réponse est fausse, le joueur a une autre chance et montre au maître de jeu une de ses 3 cartes restantes A, B, C ou D. S'il s'agit de la bonne réponse, le joueur passe au niveau de question supérieur. Si la réponse est fausse, le joueur peut décider de choisir une des deux réponses restantes sur son porte-carte. S'il hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera alors l'argent qu'il avait gagné auparavant.

Lorsqu'un joueur veut appeler un ami, il donne son joker correspondant au maître de jeu avec une des cartes A, B, C ou D. Si la réponse qu'il a transmise par sa carte au maître de jeu est bonne, il passe au niveau de question supérieur. Si sa réponse est fausse, il peut choisir de donner une des 3 cartes restantes, ou prendre un autre joker, ou toucher l'argent qu'il avait gagné auparavant.

ALTERNATIVE

Le jeu peut aussi se dérouler exactement comme dans le jeu télévisé. Un joueur est le maître de jeu et pose les questions. Un deuxième joueur est le candidat qui répond aux questions. Les autres joueurs constituent le public et peuvent aussi être choisis en tant qu'ami.

Les questions contenues dans cette boîte peuvent être utilisées mélangées à l'édition adulte pour réaliser des parties en famille.



Fabriqué dans l'union européenne sous licence Celador International Ltd.
 © Copyright 2001 Celador International Ltd.
 Le logo 'Who Wants To Be A Millionaire?' est la propriété de Celador International Ltd.
 Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.
 POWER GAMES
 Une société du groupe Laraway
 136 Avenue Jean Jaurès
 95100 Argenteuil FRANCE
 Référence : 75010

Pyramide des gains