

le jeu



Répondez *en famille* aux questions
issues de la **Célèbre émission !**

Jeu de questions-réponses
pour 2 à 6 joueurs ou équipes.
À partir de 8 ans

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 288 cartes recto-verso, réparties en 6 thèmes correspondant aux cases du plateau :



nature et animaux



corps humain



espace et aéronautique



découvertes



technologie



sciences au quotidien

● 6 pions

● 1 dé

Ravensburger

PRINCIPE ET BUT DU JEU

« le jeu e=m6 » est un jeu de questions-réponses pour toute la famille, à partir de 8 ans. Pour pouvoir avancer leur pion sur le plateau, les joueurs doivent répondre à des questions sur 6 thèmes différents. Les plus jeunes ont le droit de choisir la réponse parmi les 3 possibles, mais les plus âgés devront se débrouiller sans cette aide ! Le vainqueur sera le premier joueur à atteindre l'infini et à répondre correctement aux questions finales.

PRÉPARATION

- Placer le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion et le place sur la case « Big Bang » (= la case départ).
- Ranger les 3 paquets de cartes selon leurs thèmes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Il est possible de jouer seul ou par équipe. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence. Il lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué. Un de ses adversaires tire alors une carte correspondant à la case sur laquelle il a atterri et lui pose la question :

- Si le joueur a **moins de 12 ans**, il lui lit la **question + les 3 réponses possibles** indiquées en dessous ;
- Si le joueur a **plus de 12 ans**, il ne lui lit **que la question**.

Chaque carte comporte 6 questions : 3 questions d'un thème au recto et 3 d'un autre thème au verso. **Le résultat du dé indique quelle question lui sera posée sur la carte :**

 ou  = 1^{re} question

 ou  = 2^e question

 ou  = 3^e question

La bonne réponse est indiquée en **rouge**.

- Si le joueur donne la **bonne réponse**, il avance son pion jusqu'à la case suivante du même thème que la question à laquelle il vient de répondre. C'est ensuite à son voisin de gauche de lancer le dé.
- Si le joueur donne une **mauvaise réponse**, il ne déplace pas son pion et passe le dé à son voisin de gauche.



nature et animaux



corps humain



espace et aéronautique



découvertes



technologie



sciences au quotidien



rejouer



destin



défi

le jeu

e=m6

Exemple : Aline (10 ans) lance le dé et obtient . Elle avance son pion de 3 cases et atterrit sur une case

« nature et animaux ».

Son grand frère tire une carte



« nature et animaux » et lui



pose la 2^e question sur la carte en lui donnant les 3 réponses possibles. Si elle répond correctement, elle aura le droit d'avancer son pion jusqu'à la prochaine case « nature et animaux ».



FIN DE LA PARTIE

Pour gagner, le joueur doit atteindre le premier l'infini (= case d'arrivée) **et** répondre aux questions finales. Pour cela, il choisit un thème et lance le dé :

 ou  = il doit répondre à la première question de la carte tirée ;

 ou  = il doit répondre aux 2 premières questions ;

 ou  = il doit répondre aux 3 questions.

S'il répond correctement, il remporte la partie, s'il se trompe, il reste sur la case d'arrivée et tentera de nouveau sa chance au prochain tour... à moins que l'un de ses adversaires ne l'ait devancé entre temps.

LES CASES SPÉCIALES



Case « Rejouer »

Le joueur **relance le dé**. Un de ses adversaires tire alors une carte correspondant à la case sur laquelle il a atterri et lui pose une question.



Case « Destin »

Le joueur **choisit lui-même un thème** et doit répondre à la question. S'il répond correctement, il avance son pion jusqu'à la case suivante du même thème que la question à laquelle il vient de répondre. Sinon, il reste sur place.



Case « Défi »

Le joueur doit répondre à une question dont le **thème est choisi par ses adversaires**. S'il répond correctement, il avance son pion jusqu'à la case suivante du même thème que la question à laquelle il vient de répondre. Sinon, il reste sur place.

QUELQUES PRÉCISIONS

- Il est permis de sauter par-dessus les autres pions ou de s'arrêter sur la même case (y compris l'infini).
- Il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact au dé pour atteindre l'infini : le joueur qui obtient un chiffre supérieur au nombre de cases qui le sépare de l'infini s'arrête dessus.
- Si un joueur répond correctement à une question et qu'il n'y a plus de cases de la couleur correspondante devant lui, il place son pion directement sur l'infini. Il doit cependant attendre le tour suivant pour répondre aux questions finales (voir **FIN DE LA PARTIE**).
- Lorsque la réponse donnée par le joueur est vraiment très proche de celle inscrite sur la carte (surtout pour les chiffres), les autres joueurs, fair-play, peuvent décider de l'accorder.