

# LA CIBLE

ACCÉDEZ AU CŒUR DE VOS CONNAISSANCES !

Ravensburger

## CONTENU ET PRÉPARATION

2

Le célèbre jeu télévisé de connaissances et de rapidité pour 3 à 6 joueurs (ou équipes) à partir de 14 ans.

Adaptation jeu de société : Eric Bouret

Graphisme : Cent Degrés

Jeux Ravensburger® n° 27 222 8

### Contenu :

- 1 plateau de jeu avec La Cible, les tableaux et l'échelle des points
- 288 cartes recto verso :
  - 10 cartes LE PREMIER TOUR
  - 170 cartes LES DÉFINITIONS
  - 36 cartes LA SUITE...
  - 22 cartes LES ENCHÈRES
  - 44 cartes LA FINALE
  - 6 cartes Aide-mémoire
- 6 x 6 pions correspondant aux couleurs des joueurs ou équipes + 1 pion doré (trophée du vainqueur)
- 1 sablier d'environ 30 secondes
- 6 jetons Caméra (1 par couleur)
- 12 marqueurs (2 par couleur)
- 1 dé

### Matériel nécessaire non fourni :

1 feuille de papier et 1 crayon pour LES ENCHÈRES et LA FINALE.

## PRINCIPE DU JEU

Au départ, chacun dispose d'une tour de 5 pions. Le jeu se déroule en cinq phases. Tous les joueurs participent aux trois premières phases.

Durant les deux premières, ils ne sont pas éliminés (contrairement au jeu télévisé), mais perdent des pions. Le jeu consiste à surmonter chacune des phases pour être le dernier candidat en lice.

Celui qui y parviendra marquera 1 point par pion encore dans sa tour + 1 point par niveau atteint en Finale. S'il réussit à décrocher le Cœur de Cible, c'est-à-dire à venir à bout du 6<sup>e</sup> niveau de la Finale, il marquera un bonus de 5 points supplémentaires. Le vainqueur sera le joueur qui possèdera le plus de points à l'issue de la partie.

## PRÉPARATION

Avant la toute première partie, détacher les 6 jetons Caméra et les 12 marqueurs de la planche prédécoupée.

Poser le plateau au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les **6 pions** et les **2 marqueurs** de la couleur correspondante :

- Il empile 5 de ses 6 pions et pose cette tour sur l'anneau extérieur jaune du plateau, sur l'un

# PRÉPARATION

des six emplacements indiqués. Le 6<sup>e</sup> pion de chaque couleur est placé à proximité de la case « 1 » de l'échelle des points qui entoure le plateau.

- Il garde ses 2 marqueurs devant lui sur la table ; ils serviront au cours de la partie pour les phases LES DÉFINITIONS, LA SUITE... et LES ENCHÈRES.

Mélanger les **jetons Caméra** correspondant aux couleurs des joueurs et les étaler, face cachée, à côté du plateau.

Les pions, marqueurs et jetons Caméra non utilisés sont remis dans la boîte.

Trier les **cartes Questions**, mélanger chacun des 5 paquets séparément et les placer, les uns à côté des autres, à côté du plateau, dans l'ordre suivant :

- LE PREMIER TOUR
- LES DÉFINITIONS
- LA SUITE...
- LES ENCHÈRES
- LA FINALE

Chaque joueur reçoit une carte **Aide-mémoire** qu'il garde devant lui.

Poser le **sablier** à côté du plateau. Il servira pour LA SUITE... et LA FINALE.

Le pion doré est laissé de côté pour l'instant. Il sera remis au vainqueur.

## Exemple de disposition de départ à 4 joueurs



③

# DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 1 (conseillé au début) ou 2 partie(s).

Il est également possible de fixer un nombre de points à atteindre le premier (15, par exemple). Dans ce cas, placez le pion doré sur la case correspondante de l'échelle des points.

Une partie comporte 5 phases :

- 1. LE PREMIER TOUR
- 2. LES DÉFINITIONS
- 3. LA SUITE...
- 4. LES ENCHÈRES
- 5. LA FINALE

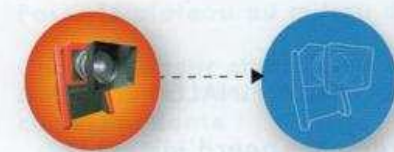
## 1<sup>re</sup> PHASE : LE PREMIER TOUR ④

**Principe :** À chaque fois qu'il est désigné par la caméra, le joueur doit fournir une réponse à la question posée. Celui qui se trompe perd 1 pion. Dès que 3 pions ont été perdus, tous les joueurs passent à la phase suivante.

**Cette phase se joue en plusieurs tours.** Un des joueurs tient le rôle d'arbitre. Il tire la carte supérieure de la pile LE PREMIER TOUR et lance le dé. Il lit la question correspondant au résultat du dé à voix haute et pose la carte devant lui.



Il retourne aussitôt un jeton Caméra : sa couleur indique quel joueur doit répondre :



④

# 1<sup>re</sup> PHASE : LE PREMIER TOUR

- Si la réponse est bonne, le joueur continue avec l'ensemble des pions de sa tour ;
- Si la réponse est fautive ou a déjà été donnée (par un autre joueur ou en exemple), le joueur perd **1 pion** de sa tour et le remet dans la boîte (mais le joueur n'est pas éliminé !).

Une fois que la réponse a été donnée (bonne ou mauvaise), l'arbitre retourne un nouveau jeton **Caméra**, et c'est au joueur de la couleur correspondante de répondre...

Après que chaque joueur a répondu une fois, les jetons **Caméra** sont de nouveau mélangés, face cachée, et la phase continue.

Dès que 3 pions ont été éliminés, les joueurs passent à la phase suivante : chacun déplace alors sa tour de pions restants vers le centre de la Cible, sur l'un des emplacements de l'anneau suivant.



La carte utilisée est retournée et remise sous le paquet correspondant, et les jetons **Caméra** sont de nouveau mélangés, face cachée.

## Quelques points de règles supplémentaires :

À chaque fois que c'est à lui de jouer, le joueur ne doit fournir qu'**une seule** réponse.

Le joueur qui se trompe, et perd 1 pion, n'est pas éliminé (comme dans l'émission) et continue cette phase. Il peut donc arriver qu'un même joueur perde 2, voire 3 pions de sa tour lors du **PREMIER TOUR** !

Chaque joueur a environ 5 secondes pour répondre.

5

# 2<sup>e</sup> PHASE : LES DÉFINITIONS

**Principe :** À tour de rôle, chaque joueur dispose de 30 secondes pour retrouver les 6 réponses aux définitions et commençant toutes par la même lettre, imposée sur la carte tirée. Les deux joueurs totalisant le moins de bonnes réponses perdent **1 pion**.

**Les joueurs jouent les uns après les autres.**  
Retourner un jeton **Caméra** : Sa couleur indique quel joueur va répondre à la première série de 6 définitions.

Un autre joueur est désigné comme arbitre. Il tire la carte supérieure de la pile **LES DÉFINITIONS** et annonce au candidat avec quelle lettre il va jouer (indiquée dans le coin supérieur droit de la carte).

## LES DÉFINITIONS Répondez au maximum de définitions avec la lettre **B**

Première rédaction d'un écrit que l'on doit remettre au propre.	[Brouillon]
Célèbre marbre d'Auguste Rodin de 1886 figurant un couple enlacé.	[Baiser (Le)]
Administrer le sacrement destiné à faire chrétien, celui qui le reçoit.	[Baptiser]
Capitale de la Serbie.	[Belgrade]

L'arbitre retourne le sablier et lit aussitôt la première définition, **le plus rapidement possible**.

Le joueur peut donner une réponse ou passer pour ne pas perdre de temps. L'arbitre indique par « oui » ou par « non » si la réponse est bonne ou pas et passe immédiatement à la deuxième définition...

Après la sixième définition, et s'il reste du temps, l'arbitre recommence au début en répétant les définitions auxquelles le joueur n'aurait pas ou aurait mal répondu.

Dès que le temps est écoulé, l'arbitre s'arrête et montre la carte pour vérifier les réponses :

Chaque bonne réponse rapporte **1 point**.

Le joueur place alors un de ses deux marqueurs sur la case des tableaux « **LES DÉFINITIONS** » correspondant au nombre de bonnes réponses.



Le joueur a répondu à 4 définitions.

6

## 2<sup>e</sup> PHASE : LES DÉFINITIONS

Un nouveau jeton Caméra est retourné et c'est au tour de ce joueur de répondre au maximum de définitions... Un nouvel arbitre tire une nouvelle carte LES DÉFINITIONS, annonce la lettre indiquée, puis retourne le sablier...

La phase continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait joué **une** fois.

Les **deux** joueurs qui ont marqué le **moins de points** à l'issue de cette phase perdent chacun **1 pion** de leur tour, qui est remis dans la boîte. Les joueurs passent à la phase suivante et chacun déplace alors sa tour de pions restants sur l'anneau suivant vers le centre de la Cible.

Chacun récupère son marqueur devant lui. Les cartes utilisées sont retournées et remises sous le paquet correspondant, et les jetons Caméra sont de nouveau mélangés, face cachée.

Quelques points de règles supplémentaires :

L'arbitre doit lire les définitions **le plus rapidement possible**.

Si le joueur n'obtient aucune bonne réponse, il ne place pas son marqueur.

En cas d'égalité entre 3 joueurs ou plus pour la dernière place, tous perdent 1 pion.

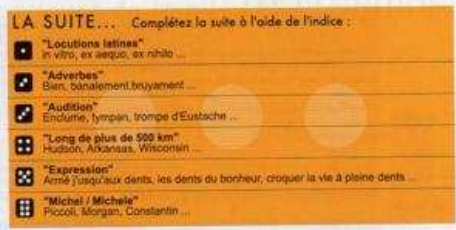


7

## 3<sup>e</sup> PHASE : LA SUITE...

**Principe :** À chaque fois qu'il est désigné par la caméra, le joueur doit trouver un mot correspondant logiquement à l'indice et au début de suite donné. Les deux premiers joueurs à totaliser **2 points** se qualifient pour la phase suivante.

Cette phase se joue en plusieurs tours. Un joueur tient le rôle d'arbitre. Il tire la carte supérieure de la pile LA SUITE... et lance le dé. Il lit alors à voix haute l'indice et le début de suite (les 3 exemples) correspondant au jet du dé et pose la carte devant lui.



Il retourne aussitôt un jeton Caméra : sa couleur indique quel joueur doit répondre :  
 - Si la réponse est bonne, le joueur reste en course ;  
 - Si la réponse est fautive ou a déjà été donnée (par un joueur ou en exemple), le joueur est **hors-jeu ce tour-ci (pas de la phase !)** et son tour est sauté.

Une fois que la réponse a été donnée (bonne ou mauvaise), l'arbitre retourne un nouveau jeton Caméra, et c'est au joueur de la couleur correspondante de répondre...

Après que chaque joueur a répondu une fois, les jetons Caméra des joueurs **encore en course** sont de nouveau mélangés face cachée, et le tour continue pour eux...

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en course, celui-ci marque **1 point** et place l'un de ses marqueurs sur l'une des deux cases du tableau « La Suite... / Les Enchères » devant lui.



Un nouveau tour commence avec **tous** les joueurs. L'arbitre tire une nouvelle carte, lance le dé et lit la nouvelle question à voix haute, etc.

Les **deux premiers** joueurs à totaliser ainsi **2 points** (donc à posséder 2 marqueurs sur leur tableau « La Suite... / Les Enchères ») se qualifient pour la phase suivante : ils déplacent alors leurs pions restants sur les deux emplacements au centre de la Cible.



8

## 4° PHASE : LES ENCHÈRES

**Principe :** Après lecture de la question, chaque joueur, à tour de rôle, fait une enchère jusqu'à ce que l'un des deux passe. L'autre doit alors fournir un nombre de bonnes réponses correspondant à son enchère pour marquer **1 point**. S'il échoue, le point va à son adversaire. Le premier à **2 points** accède à la Finale.

**Cette phase se joue en plusieurs tours.** Un des joueurs éliminés tient le rôle d'arbitre. Lui ou un autre joueur sera également chargé de noter les réponses des joueurs. L'arbitre tire la carte supérieure de la pile LES ENCHÈRES, lance le dé, lit la question correspondant au jet du dé à voix haute, puis retourne l'un des deux jetons Caméra restants.

Le joueur correspondant ouvre les enchères en annonçant le nombre de réponses qu'il pense pouvoir donner (le plus souvent « 1 » pour commencer, mais il peut commencer à 2 ou plus).

À son tour, le joueur suivant annonce une enchère supérieure...

À tour de rôle, chacun peut ainsi surenchérir... ou passer. Dès que l'un des joueurs passe : le joueur qui a fait l'enchère la plus élevée est tenu de donner le nombre exact de bonnes réponses correspondant :



- S'il remplit son contrat, il marque **1 point** et place l'un de ses marqueurs sur son tableau « La Suite... / Les Enchères ».
- S'il ne remplit pas son contrat, c'est l'autre joueur qui marque 1 point et place un de ses marqueurs sur son tableau « La Suite... / Les Enchères ».

Et la phase continue : L'arbitre tire une nouvelle carte, relance le dé et lit la question correspondante. C'est maintenant à l'autre joueur d'ouvrir les enchères...

Si l'autre joueur égalise à 1 point partout, l'arbitre tire une 3° carte. C'est de nouveau au premier joueur d'ouvrir les enchères de ce tour décisif...

Le premier des deux joueurs qui marque un **2<sup>nd</sup> point** accède à la Finale. L'autre est éliminé et ses pions, marqueurs et jeton Caméra remis dans la boîte.

Les cartes utilisées sont retournées et remises sous la pile correspondante

### Quelques points de règles supplémentaires :

Le joueur qui répond ne doit pas hésiter plus de 5 secondes.

Contrairement à LA FINALE, le joueur ne peut pas donner un nombre de réponses supérieur à son enchère = **toutes ses réponses doivent être bonnes.**

Lors des enchères, un joueur peut parfaitement surenchérir de 2 ou plus : annoncer directement « 3 », après que son adversaire a dit « 1 », par exemple.

9

## 5° PHASE : LA FINALE

**Principe :** Le finaliste doit fournir successivement 1, 2, 3, 4, 5, puis 6 bonnes réponses à chaque niveau pour décrocher le Cœur de Cible, le tout en 90 secondes. Pour **chaque niveau atteint**, le joueur marque **1 point supplémentaire**. S'il vient à bout du 6° niveau, il marque **un bonus de 5 points**.

Un des joueurs éliminés tient le rôle d'arbitre. Un autre est chargé du sablier et de noter les réponses données et validées à chaque niveau sur une feuille de papier.

Important : Celles-ci ne seront pas vérifiées au cours du jeu mais **uniquement à la fin**.

Chaque carte LA FINALE comporte 18 questions (par face) : 3 questions par niveau.

L'arbitre tire la carte supérieure de la pile LA FINALE, puis retourne le sablier.



Il lit immédiatement et le plus vite possible la **1<sup>re</sup> question du niveau 1** de la carte à voix haute.

- Si le joueur passe, l'arbitre lui lit la 2<sup>e</sup> question du **niveau 1**. S'il passe de nouveau, la 3<sup>e</sup> question de ce **même niveau**. S'il passe une troisième fois, l'arbitre **revient à la 1<sup>re</sup> question** de ce niveau, etc.

- S'il répond, le joueur peut donner **autant de réponses qu'il veut**, mais doit impérativement annoncer « Je valide », pour ne pas perdre de temps et que l'arbitre puisse passer aux questions du niveau 2...

Dès que le joueur a annoncé « Je valide », l'arbitre lit la **1<sup>re</sup> question du niveau 2**.

Comme au niveau précédent, le joueur passe ou répond... et ainsi de suite jusqu'au niveau 6.

À chaque niveau, le joueur doit donner au minimum autant de réponses que le niveau atteint :

2 au niveau 2, 3 au niveau 3... Sinon, l'arbitre lui indique qu'il manque des réponses pour passer au niveau suivant.

**Rappel :** Pour l'instant, on ne se soucie pas de savoir si les réponses données sont bonnes ou mauvaises !

**Le sablier est retourné trois fois en tout.** Le joueur chargé de le surveiller doit être vigilant.

10

## 5<sup>e</sup> PHASE : LA FINALE

La phase est terminée dès que le temps total est écoulé (c'est-à-dire après trois tours de sablier) ou que le joueur a validé le 6<sup>e</sup> niveau.

Les réponses données sont alors vérifiées :

- Au niveau 1, le joueur doit avoir donné au moins 1 bonne réponse ;
- Au niveau 2, le joueur doit avoir donné au moins 2 bonnes réponses ;
- Au niveau 3, le joueur doit avoir donné au moins 3 bonnes réponses ;
- etc.

### Quelques points de règles supplémentaires :

L'arbitre doit lire les questions le plus rapidement possible.

Si la finale est trop difficile, vous pouvez choisir de jouer avec 4 tours de sablier, soit 120 secondes.

## DÉCOMPTE DES POINTS ET FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a atteint la phase LES ENCHÈRES marque **2 points**.

Le finaliste marque un **nombre de points** égal au nombre de pions encore dans sa tour + **1 point** par niveau franchi en finale + 5 points de bonus s'il vient à bout du 6<sup>e</sup> niveau de la finale :

### Exemples :

- Le joueur qui possède encore 3 pions dans sa tour et atteint le niveau 5 de la finale marque  $3 + 5 = 8$  points.
- Le joueur qui possède 1 pion dans sa tour et vient à bout du 6<sup>e</sup> niveau de la finale marque :  $1 + 6 + 5 = 12$  points.



Chacun des deux joueurs déplace alors son 6<sup>e</sup> pion sur l'échelle des points du nombre de points gagnés.

Le jeu prend fin après le nombre de parties prévu au début (ou dès qu'un joueur atteint le nombre de points fixé). Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points. Il reçoit le pion doré et le conserve... jusqu'à ce qu'il remette son titre en jeu !

En cas d'égalité après 2 parties, le vainqueur est le joueur qui a atteint le plus haut niveau en finale. En cas de nouvelle égalité, celui qui possédait le plus de pions dans sa tour.

11

## AIDE-MÉMOIRE

### MISE EN PLACE

- Chacun des 5 paquets est mélangé et placé à côté du plateau dans l'ordre des phases : LE PREMIER TOUR, LES DÉFINITIONS, LA SUITE..., LES ENCHÈRES, LA FINALE.
- Chaque joueur place 5 pions empilés sur un emplacement de l'anneau extérieur du plateau + 1 pion près de la case « 1 » de l'échelle des points + 2 marqueurs devant soi.
- Choisir de jouer en 1 ou 2 partie(s).
- Jetons Caméra retournés face cachée et mélangés.

### LE PREMIER TOUR

- Tirer une carte et lancer le dé pour choisir la question.
- Les joueurs répondent à tour de rôle à chaque jeton Caméra retourné.
- Le joueur qui se trompe perd 1 pion.
- Après 3 pions éliminés, les joueurs passent à la phase suivante

### LES DÉFINITIONS

- Les joueurs jouent les uns après les autres.
- Retourner un jeton Caméra.
- Tirer une carte, puis annoncer la lettre.
- Retourner le sablier et lire les définitions, l'une après l'autre, le plus vite possible. Le joueur répond ou passe.
- Les 2 joueurs qui totalisent le moins de réponses à l'issue de la phase perdent 1 pion.

### LA SUITE...

- Tirer une carte, lancer le dé pour choisir la question et lire l'indice et le début de suite.
- Les joueurs répondent à tour de rôle à chaque jeton Caméra retourné. Celui qui se trompe est éliminé pour cette question.
- Les deux premiers joueurs à 2 points accèdent à la phase suivante.

### LES ENCHÈRES

- Tirer une carte et lancer le dé pour choisir la question.
- À tour de rôle, chaque joueur surenchérit jusqu'à ce que l'un des deux passe.
- Le joueur qui a fait la plus grande enchère s'engage à donner le nombre de bonnes réponses correspondant.
- S'il réussit, il marque 1 point, s'il se trompe, c'est l'autre qui marque 1 point.
- Le premier joueur à 2 points accède à la Finale.

### LA FINALE

- Tirer une carte.
- Le joueur doit donner successivement, au minimum, 1, 2, 3, 4, 5, puis 6 réponses, en validant pour passer à chaque niveau supérieur.
- Il marque 1 point par pion encore dans sa tour + 1 point par niveau franchi + 5 points de bonus s'il vient à bout du 6<sup>e</sup> niveau de la finale.

### VAINQUEUR

Le joueur qui totalise le plus de points à la fin du jeu.