



#### CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 sablier orange de 20 secondes
- 1 sablier bleu de 3 minutes
- Un bloc de feuillets Finale
- 1 crayon à papier
- 1 règle du jeu

#### 440 CARTES :

- 230 cartes QUESTION
- 100 cartes LE TOUT POUR LE TOUT
- 50 cartes FINALE
- 60 cartes ENCHÈRE (de 6 couleurs différentes)

## RÈGLE DU JEU

#### BUT DU JEU

Le but du jeu est bien entendu d'accéder à la finale afin de remporter la somme d'argent la plus importante, ou d'être le plus riche des joueurs, après un nombre de parties déterminé au préalable par tous les participants.

#### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Trier les cartes par catégorie, et les disposer dans les compartiments prévus à cet effet.
- Désigner un Maître du jeu.
- Chaque joueur choisit son pion et le dépose sur la case 150 000.
- Le Maître du jeu distribue à chaque joueur 10 cartes ENCHÈRE d'une même couleur (correspondant à la couleur du pion choisi).

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les joueurs sont « Maître du jeu » à tour de rôle lors des parties. C'est au Maître du jeu de guider la partie, et de poser les questions aux autres joueurs.
- Une partie est constituée de 3 manches et d'une finale.
- Tous les joueurs reçoivent un capital de départ de 150 000 Euros, qui leur servira à miser pour prendre la main et répondre aux questions.
- À chaque bonne réponse, le joueur fait baisser le capital des autres joueurs, à chaque mauvaise réponse, son propre capital est amputé de la somme mise.

- Chaque manche comporte 3 questions.
- À la fin des deux premières manches, le joueur dont le capital est le plus faible a droit à une question de rattrapage.

#### LES QUESTIONS

- Le Maître du jeu pioche une carte question.
- Il communique le thème de la question et la date.
- Il retourne le sablier de 20 secondes (sablier orange), et lit les indices inscrits sur la carte.  
Les indices doivent être donnés progressivement jusqu'à l'écoulement complet du sablier.
- Pendant ce temps, les joueurs doivent enchérir pour tenter de prendre la main.

#### LES ENCHÈRES

Les joueurs disposent de 20 secondes pour enchérir. La surenchère se fait à l'aide des cartes ENCHÈRE. Les joueurs doivent déposer chacun à leur tour une carte en annonçant la valeur de la mise. Les cartes doivent être posées une par une, les unes sur les autres.

Exemple : le premier joueur pose une carte et annonce 500 Euros. Si le second souhaite surenchérir, il pose une carte et annonce 1000 Euros. Le troisième annoncera 1500 Euros et ainsi de suite jusqu'à la fin des 20 secondes.

Note : un joueur ne peut enchérir sur sa propre mise, il doit attendre qu'un autre joueur pose une carte pour en poser une de nouveau.

Une fois les 20 secondes écoulées, le joueur ayant posé la dernière carte remporte l'enchère.

Il prend la main et prend connaissance de la question. La somme mise en jeu est le montant de l'enchère remportée.

#### Attention !

Au fur et à mesure des manches, la valeur des enchères augmente. La valeur des cartes ENCHÈRE varie donc en fonction des manches.

Manche 1 : les enchères se font par tranche de 500 Euros.  
Manche 2 : les enchères se font par tranche de 1000 Euros.  
Manche 3 : les enchères se font par tranche de 2000 Euros.

Note : les joueurs ne peuvent pas miser une valeur supérieure à leur capital.

#### LES RÉPONSES

Le Maître du jeu pose la question au joueur ayant remporté l'enchère. Ce dernier dispose de 20 secondes pour choisir une réponse parmi quatre propositions.

#### BONNE RÉPONSE :

- le joueur garde son capital et reste sur sa case.
- la somme mise en jeu est déduite du capital des autres joueurs, ils reculent alors du nombre de cases correspondantes.

#### MAUVAISE RÉPONSE :

- la somme mise en jeu est déduite de son propre capital, il recule alors du nombre de cases correspondantes.
- les autres joueurs gardent leur capital et restent sur leurs cases respectives.

#### DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU.

Le plateau de jeu permet aux joueurs de repérer rapidement où ils se situent sur l'échelle des gains.

#### Exemple 1 :

- Le joueur A est sur la case 150 000, il perd 4000 Euros, il se positionne donc sur la case 146 000.

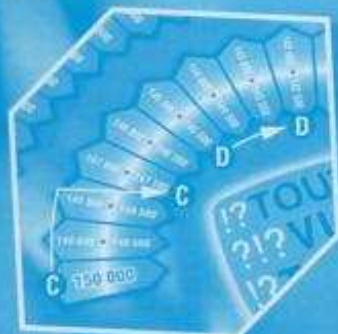
- Le joueur B est sur la case 148 500, il perd 3500 Euros, il se positionne donc sur la case 145 000.



#### Exemple 2 :

- Le joueur C est sur la case 150 000, il perd 2500 Euros, il se positionne donc sur la case 147 500.

- Le joueur D est sur la case 145 500, il perd 3000 Euros, il se positionne donc sur la case 142 500.



**Note :** si les gains d'un des joueurs passent sous la barre des 10 000 euros, le joueur sort du plateau et est éliminé. La partie continue avec les autres joueurs.

#### ATTENTION TOUT POUR LE TOUT !

- Avant de passer à la question suivante, chaque joueur doit compter et noter le nombre de cartes ENCHÈRE qu'il a posé.
- A la fin de la manche, les joueurs additionnent le nombre total de cartes ENCHÈRE posées.
- Ce total représente "le risque" pris par les joueurs.

Cette étape permet de départager les joueurs en cas d'égalité lors des questions de rattrapage (voir LE TOUT POUR LE TOUT).

#### LE TOUT POUR LE TOUT

A la fin des deux premières manches, le joueur dont le capital est le plus faible a droit à une question de rattrapage. Il peut alors tenter LE TOUT POUR LE TOUT !

- Le joueur annonce la somme qu'il souhaite miser, après avoir pris connaissance du capital de ses adversaires. Il peut miser jusqu'à 50% de son capital.

- Le Maître de jeu pioche une carte LE TOUT POUR LE TOUT et lui pose la question. Il dispose de 20 secondes pour répondre.

**Astuce :** pour choisir la somme qu'il souhaite mettre jeu, il doit se baser sur l'écart qui existe avec chacun des joueurs et surtout avec le joueur le plus riche.

#### BONNE RÉPONSE :

- le joueur garde son capital et reste sur sa case.
- la somme mise en jeu, est déduite du capital des autres joueurs. Ils doivent donc reculer du nombre de cases correspondantes.

#### MAUVAISE RÉPONSE :

- la somme mise en jeu est déduite de son propre capital, il recule du nombre de cases correspondantes.
- les autres joueurs gardent leur capital et restent sur leurs cases respectives.

**ATTENTION :** en cas d'égalité de capital entre joueurs, celui qui aura "pris le plus de risque" pendant la manche aura le droit de répondre à la question de rattrapage. (voir ATTENTION TOUT POUR LE TOUT).

En cas de nouvelle égalité, les joueurs comparent les "risques" pris lors de l'enchère de la dernière question de la manche.

Le joueur ayant "pris le plus de risques" pour répondre à cette question aura le droit de répondre à la question de rattrapage. Cette méthode est répétée jusqu'à ce que les joueurs soient départagés.

#### LA DERNIÈRE ENCHÈRE

La 3<sup>ème</sup> manche comporte 3 questions comme les deux manches précédentes, mais il n'y a pas de question de rattrapage en fin de manche.

Les 2 premières questions sont posées sur le même principe que les manches précédentes, les enchères se faisant par tranche de 2000 Euros.

La troisième et ultime question de la manche 3, est appelée LA DERNIÈRE ENCHÈRE.

Cette question est posée selon le même principe que les autres questions, mais les candidats enchèrent par tranche de 5000 Euros. La partie peut donc être chamboulée jusqu'au dernier moment !

Le joueur ayant conservé le capital le plus important à la fin de la 3<sup>ème</sup> manche accède à la finale.

**Note :** en cas d'égalité à l'issue de LA DERNIÈRE ENCHÈRE, le joueur ayant "pris le plus de risques" lors de l'enchère aura le droit de participer à la finale.

#### LA FINALE

- Le Maître de jeu prend le sablier bleu de 3 minutes, un feuillet de bloc FINALE et une carte FINALE.
- Il inscrit la somme en jeu sur le feuillet. (voir exemple).

2007  
VU  
2007  
L0

# FINALE

						€
--	--	--	--	--	--	---

1						€
---	--	--	--	--	--	---

2						€
---	--	--	--	--	--	---

3						€
---	--	--	--	--	--	---

4						€
---	--	--	--	--	--	---

5						€
---	--	--	--	--	--	---

6						€
---	--	--	--	--	--	---

7						€
---	--	--	--	--	--	---

8						€
---	--	--	--	--	--	---

9						€
---	--	--	--	--	--	---

10						€
----	--	--	--	--	--	---