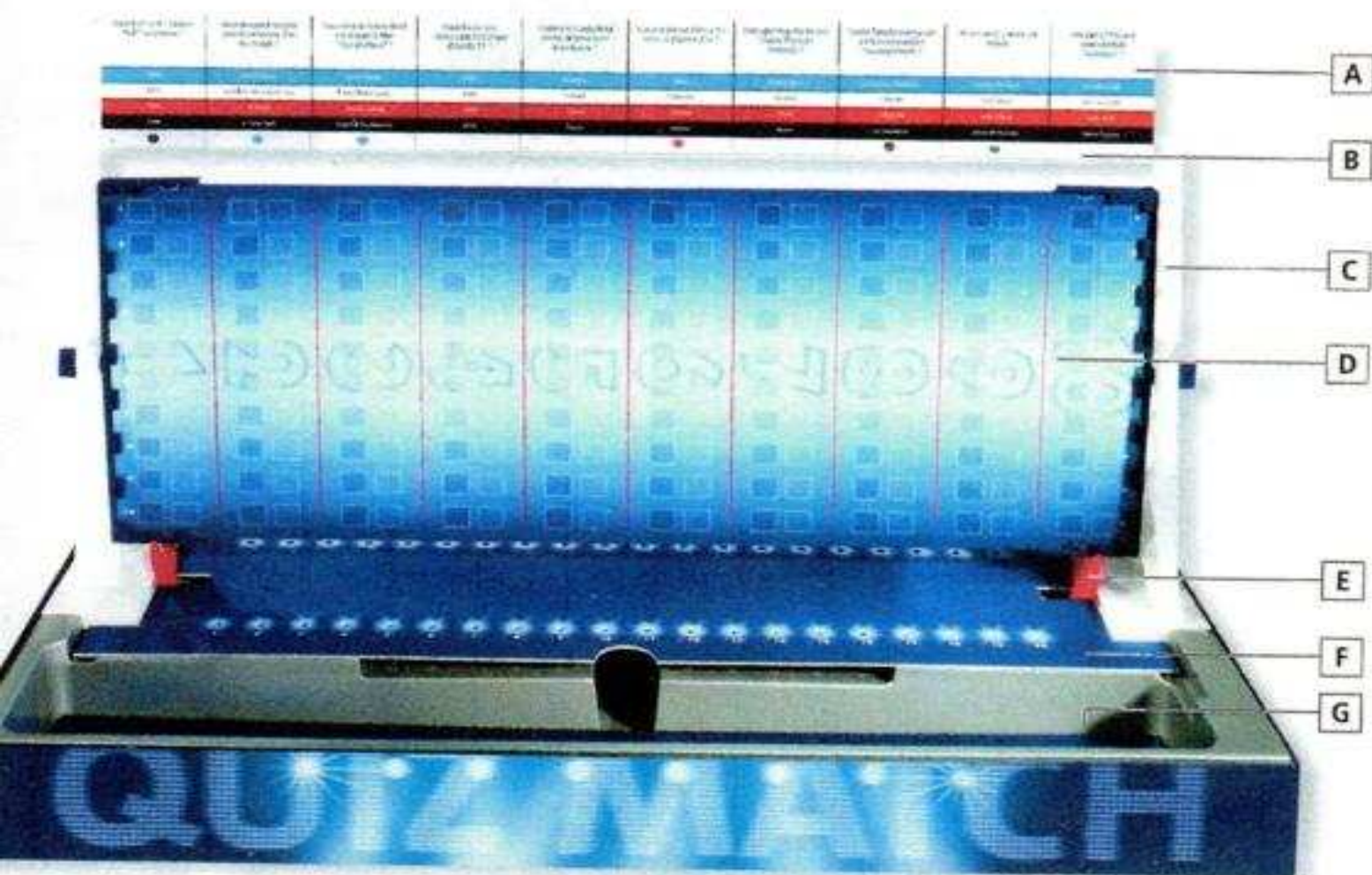


QUIZ MATCH

10

QUIZ MATCH

2 équipes, 10 thèmes, 10 questions : Associez connaissances et déduction pour réussir le sans-faute !



Jeux Ravensburger n° 27 392 8

Auteur : Dugald Keith,

© Copyright 2004 Jervois Pty. Ltd. All rights reserved.

Produced under license from Jervois Pty. Ltd.

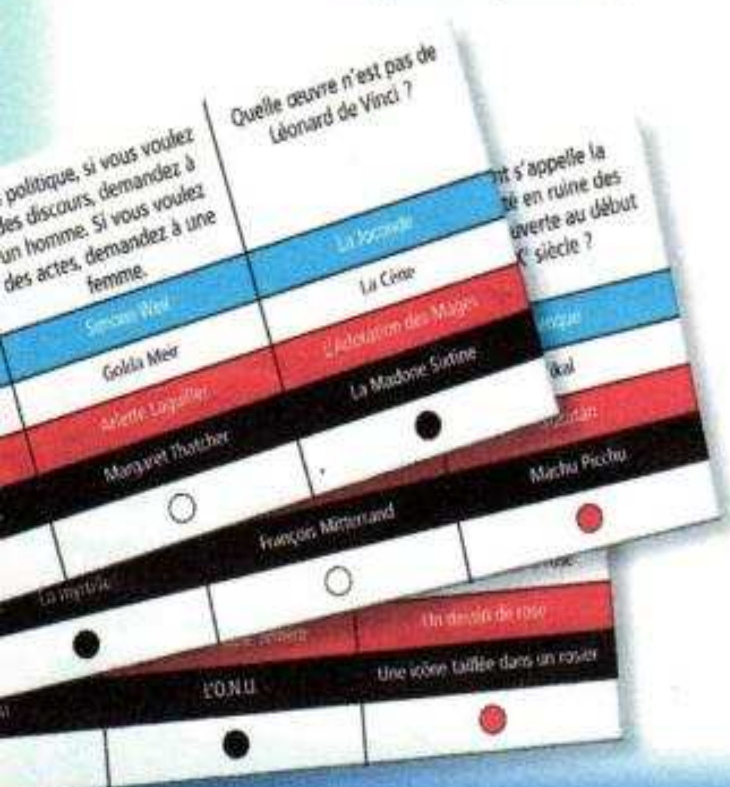
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (Notice)

Photo : Henry M. Linder

Adaptation française : Éric Bouret

Deux équipes doivent répondre en même temps à 10 questions réparties en 10 thèmes. Il y a quatre propositions de réponse par question. Mais laquelle est la bonne ?

Pour prendre la bonne décision, à vous d'échanger vos savoirs et de discuter. À l'issue de chaque tour, l'équipe adverse vous indique combien de réponses sont bonnes... mais pas lesquelles...



BUT DU JEU

Une partie se joue en général en 4 manches. Le but du jeu consiste à répondre correctement aux 10 questions à chaque manche.

Moins il faudra de tours à l'équipe pour les trouver, plus elle marquera de points.

CONTENU

1 jeu en 3D composé de :

2 supports latéraux **C**

1 plateau de jeu **D**

1 rail pour tenir la bande de questions **B**

2 taquets **E**

1 échelle et 2 marqueurs pour le décompte des points **F**

2 caches pour les bandes de questions **G**

48 bandes recto verso avec les questions et les réponses **A**

30 jetons magnétiques dans chacune des couleurs : bleu, blanc, rouge et noir

20 jetons Résultat jaunes

Ravensburger

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher les deux caches et l'échelle des points de la planche. Les trous prédécoupés de l'échelle des points doivent être dégagés à l'aide d'une pointe.

Recouvrir la partie centrale du calage de la boîte avec l'échelle des points. **1**

À chaque extrémité de cette échelle des points se trouvent deux découpes rectangulaires. Le calage, en dessous, présente deux trous.

Les taquets rouges doivent être insérés dans ces trous, à travers les découpes rectangulaires, l'ergot tourné vers l'extérieur. Soulever en même temps légèrement l'échelle des points. **2**

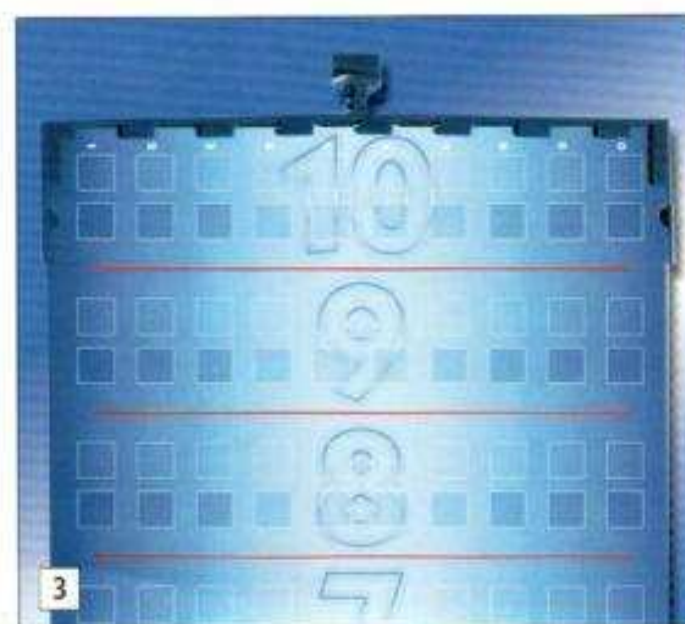
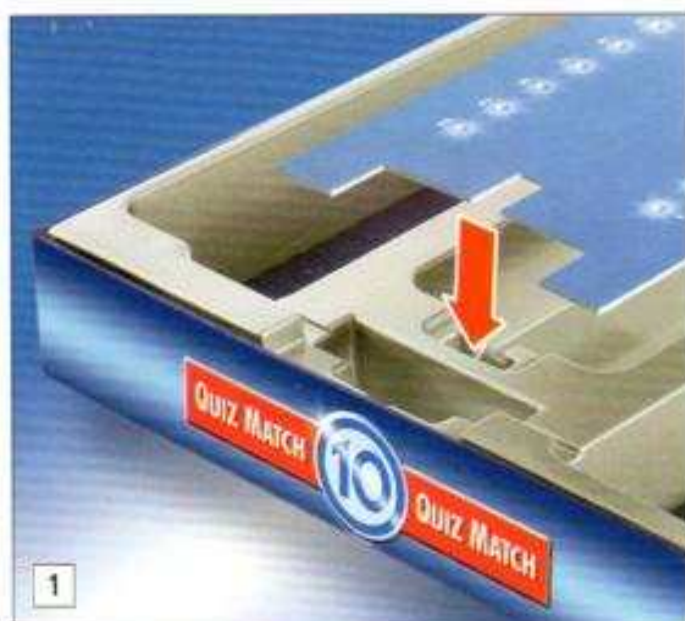
Recouvrir les bandes de questions avec les deux caches.

Insérer le plateau, à droite et à gauche, entre deux baguettes en plastique bleues. **3**

Enfoncer les deux supports latéraux blancs à gauche et à droite dans le calage en plastique de la boîte. **4**

À mi-hauteur de chacun des supports latéraux se trouve une encoche ; y glisser les axes du plateau de jeu.

Placer ensuite le plateau en position verticale et le bloquer à la base en relevant les deux taquets : les ergots des taquets rouges s'insèrent alors dans les fentes, à la base des supports latéraux blancs. **5**





Glisser le rail transparent destiné à la bande de questions au sommet des deux supports latéraux ; il surplombe le plateau de jeu. **6**

Détacher soigneusement les jetons magnétiques de leur support et les placer à proximité du jeu. À la fin de la partie, ils se rangent dans les compartiments sous les bandes de questions.



Dans un premier temps, les marqueurs, ainsi que les jetons Résultat sont également mis de côté.



Les joueurs forment deux équipes à peu près équitables et placent le jeu au milieu, de manière à ce que chacune d'elles ne puisse voir que l'un des côtés du plateau.

À deux joueurs, chaque équipe n'est bien sûr composée que d'un membre !

Sur chacune des longueurs du calage se trouve un compartiment dans lequel sont placées les bandes de questions, recouvertes d'un cache.

Tirer la bande supérieure de l'une des piles et la glisser dans le rail.



QUESTIONS ET RÉPONSES

Sur chaque bande figurent 10 questions parmi les 10 catégories suivantes :

Cinéma/TV, Géographie, Littérature,
Sciences/Technique, Sports,
Histoire, Musique, Nature, Citations, Arts

La catégorie Littérature comporte des questions de B.D., de grammaire, de lexique...

La catégorie « Histoire » comporte des questions de mythologie.

La catégorie « Arts » comporte des questions d'architecture, de sites...

Il s'agit maintenant de trouver la bonne réponse à ces questions. Sous chacune d'elles sont proposées 4 réponses possibles, de quatre couleurs différentes :

■ bleu, □ blanc, ■ rouge et ■ noir.

Important : Les points de couleur (● ○ ● ●) n'ont aucune importance pour l'équipe qui doit répondre à ces questions ! Elles indiquent les bonnes réponses de l'équipe adverse et ne servent donc que lors de la correction à l'issue de chaque tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie commence et les deux équipes essayent, simultanément, de trouver les réponses à leurs questions. Chaque équipe discute et compare les 4 propositions de réponses pour trouver la bonne.

Une fois que l'équipe s'est décidée pour une réponse, elle place un jeton magnétique de la

couleur correspondante sur le plateau. Au premier tour, les jetons sont placés sur la ligne supérieure, toujours dans la colonne sous la question. **7**

Chaque colonne du plateau comporte des doubles cases. Le jeton doit être placé sur la case de gauche ; celle de droite reste vide pour l'instant.

Une fois que chaque équipe a fini de donner ses 10 réponses, la case de gauche dans chacune des colonnes doit donc être occupée par un pion. Le suspense est à son comble :

Le plateau est débloqué et retourné à 180°. Chaque équipe compare alors les points de couleur de son côté de la bande avec les jetons placés par l'équipe adverse. **8** Combien de jetons de couleur correspondent, c'est-à-dire combien y a-t-il de bonnes réponses ?

Le nombre de bonnes réponses est indiqué par un jeton Résultat, qui est placé sur la case correspondante de la première ligne du plateau : Chaque colonne est numérotée de 1 à 10. Si une équipe a, par exemple, 6 bonnes réponses, le jeton Résultat est placé sur la case libre de la colonne 6.

Le plateau est ensuite de nouveau retourné et bloqué pour retrouver sa position de départ. **9**



Chaque équipe découvre alors combien elle a de bonnes réponses selon la colonne dans laquelle se trouve le jeton Résultat.

Quand l'équipe A joue-t-elle "Thème" ?	Laquelle de ses affirmations est fautive ?	Qu'en dit-on ? Quelle est la "True or False" de "Thème" ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Le nombre de points gagnés par l'équipe A est-il correct ?	Le "Thème" est-il correct ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Quelle fonctionnalité est fautive ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Quelle affirmation est fautive ?
1	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine
2	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine
3	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine

7 Choix des réponses (vue du côté de l'équipe A)



8 Correction des réponses de l'équipe A (vue du côté de l'équipe B)

Quand l'équipe A joue-t-elle "Thème" ?	Laquelle de ses affirmations est fautive ?	Qu'en dit-on ? Quelle est la "True or False" de "Thème" ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Le nombre de points gagnés par l'équipe A est-il correct ?	Le "Thème" est-il correct ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Quelle fonctionnalité est fautive ?	Le nombre de fois de "Thème" est-il correct ?	Quelle affirmation est fautive ?
1	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine
2	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine
3	Thème de la semaine	Le thème de la semaine	100 fois	10	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine	100 fois	Thème de la semaine

9 Nombre de bonnes réponses (vue du côté de l'équipe A)

Si chaque équipe sait maintenant combien de réponses sont exactes, elle ne sait pas pour autant lesquelles ! Elle étudie alors ses réponses. Là où ils ont un doute, les joueurs choisissent alors une nouvelle réponse et placent un jeton sur la deuxième ligne :



- Chaque équipe peut changer autant de réponses qu'elle veut.
- Pour les réponses dont elle est sûre à 100 %, le jeton est simplement déplacé de la première sur la deuxième ligne.
- Si l'équipe se décide pour une autre réponse, le jeton de la première ligne reste en place et un nouveau jeton de couleur différente est placé sur la deuxième ligne, dans la même colonne.

Conseil : Pour être sûr d'une réponse, il suffit de ne changer qu'un jeton à chaque tour.

Une fois que les deux équipes ont terminé, le plateau est de nouveau retourné. Chacune compare les points de couleur de son côté de la bande avec les jetons placés sur la deuxième ligne du plateau par l'équipe adverse.

Comme lors du premier tour, elle indique par un jeton **Résultat** dans la colonne correspondante le nombre de bonnes réponses de l'équipe adverse.



Exemple :

1^{er} tour :
6 bonnes réponses

2^{er} tour :
7 bonnes réponses

Une nouvelle fois, chaque équipe se plonge dans la recherche des 10 bonnes réponses : Pour quelles questions faut-il changer les jetons ? Quelle couleur est la bonne ? L'esprit de déduction des joueurs devient important et la tension monte à chaque tour...

DÉCOMPTE

La manche prend fin dès que l'une des équipes a répondu correctement aux 10 questions. Chaque équipe compte alors ses points :

$$\begin{array}{r} \text{Nombre de bonnes réponses} \\ - \text{Nombre de tours} \\ \hline = \text{Points gagnés} \end{array}$$

Exemple :

L'équipe gagnante a eu besoin de 4 tours pour trouver les 10 bonnes réponses.
Elle marque 6 points : $10 - 4 = 6$

L'équipe adverse n'a trouvé que 8 bonnes réponses en 4 tours.

Elle marque donc 4 points : $8 - 4 = 4$

Le résultat est alors porté sur l'échelle des points : le marqueur est placé dans le trou correspondant au nombre de points.

- Si le résultat est négatif, l'équipe ne marque aucun point pour cette manche.
- Si aucune équipe ne parvient à trouver les 10 réponses en 10 tours, là aussi, aucun point n'est marqué pour cette manche.

Une fois la manche terminée, la bande de questions est retirée du rail et mise de côté. Une nouvelle bande est glissée dans le rail et la manche suivante commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dans deux cas :

1. Après 4 manches. L'équipe qui a alors le plus de points gagne.
2. Dès qu'une équipe atteint ou dépasse 20 points. Elle gagne la partie.

VARIANTE

Avant de commencer, les équipes peuvent décider d'écarter une catégorie.

Les autres règles restent identiques.

AIDE-MÉMOIRE

1. Monter le jeu.
2. Glisser une bande.
3. Choisir les réponses et placer les jetons magnétiques sur le plateau.
4. Retourner le plateau.
5. Corriger :
comparer les points de couleur de la bande avec les réponses de l'équipe adverse.
6. Placer le jeton Résultat dans la colonne correspondante.
7. Retourner le plateau :
analyse du résultat.
8. Reprise des étapes 3 à 7 jusqu'à ce qu'une équipe ait répondu correctement aux 10 questions.
9. Décompte des points :
Nombre de bonnes réponses
– Nombre de tours
= Points gagnés à indiquer sur l'échelle.
10. Glisser une nouvelle bande ; la manche suivante commence.

©2004 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159 – 60111 Méru CEDEX
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € / min)
www.ravensburger.com

Ravensburger