

RÈGLE DU JEU

3 joueurs et plus

Dès 8 ans



PRINCIPE DU JEU

Comme dans l'émission, affrontez une autre « famille » et devenez la Famille en Or ! Le jeu se déroule en 2 étapes durant lesquelles vous devez trouver les réponses les plus fréquemment citées par un panel de 100 personnes à des questions portant sur la vie quotidienne... Serez-vous faire preuve de bon sens pour décrocher les « Top réponses » ?

ÉTAPE 1 : La première phase de jeu se déroule en **4 manches identiques**. Chaque famille tente de prendre la main sur une question posée par l'animateur. La famille qui a la main essaie de trouver les réponses les plus fréquentes à la question posée. Au bout de trois erreurs, la main passe à l'autre famille qui peut remporter la totalité des points découverts en trouvant une des réponses manquantes.

Deux « Duels » s'intercalent entre les manches, permettant aux familles de remporter des points bonus.

ÉTAPE 2 : La finale ! Chaque famille part avec la somme accumulée lors des manches précédentes. Chacune désigne deux représentants qui devront donner des réponses complémentaires à 5 questions en un temps limité. À eux deux, les candidats doivent totaliser un minimum de 200 points qui pourront être augmentés par les « Top réponses ».

La famille qui termine la partie avec le plus grand nombre de points devient **la Famille en Or !**

MATÉRIEL

- 1 tableau révélateur de réponses
- 60 cartes questions « Manches »
- 20 cartes « Duels » (questions au recto, réponses au verso)
- 1 bloc scores
- 1 sablier de 45 secondes
- 1 cible « Rapidité »
- 1 bloc réponses
- 1 livret « Animateur »
- 1 règle du jeu

PRÉPARATION

- Sortez le livret « Animateur »
- Posez au centre de la table le tableau révélateur, la cible et le sablier.
- Prenez 4 feuillets du bloc réponses si vous êtes plus de 3 joueurs. Prenez 2 feuillets du bloc réponses si vous êtes 3 joueurs.
- Prenez 2 feuilles de scores.
- Munissez-vous d'une calculatrice si besoin.

DÉBUT DU JEU

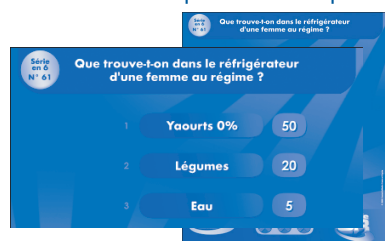
Choisissez un joueur qui jouera le rôle de l'animateur pendant toute la partie. Il se munit du livret « Animateur ».

Formez deux « familles » de niveau équivalent avec les joueurs restants (équilibrez selon l'âge et le nombre de candidats). Chaque famille choisit son « capitaine », et prend une feuille de scores pour noter ses points.

Les membres d'une même famille s'assoient côte à côte, les deux familles face à face.

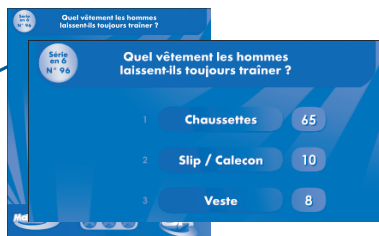
L'animateur

Il a un rôle très important d'interprétation des réponses.



Par exemple pour cette question, l'animateur accordera les points au joueur qui ne répond que « yaourts ».

Si à cette question un joueur répond « sous-vêtements », l'animateur peut lui demander de préciser.



ÉTAPE 1

Déroulement des 4 Manches

Chaque manche se déroule de la même façon :

- une **phase de rapidité** qui permet de déterminer qui prend la main,
- puis le **tour de table** de la famille qui a la main,
- et enfin, le **décompte des gains**.

> Phase de rapidité :

Un membre dans chaque famille est désigné pour répondre à la question.

L'animateur prend une fiche question « Manches » qu'il glisse secrètement dans le tableau, toutes cases fermées. Puis il pose la question aux 2 candidats, et retourne le sablier.

Le candidat qui tape le plus rapidement sur la cible (candidat A) peut faire une proposition. L'animateur consulte alors son livret pour vérifier la proposition du candidat A :

- **Si la proposition figure parmi les réponses** : l'animateur dévoile cette réponse en ouvrant les 2 cases correspondantes dans le tableau (cases réponse et case points associés).

. Si cette proposition est la « Top réponse » (celle qui arrive en tête des réponses données par le panel), la famille du candidat A prend la main.

. Si ce n'est pas la « Top réponse », l'autre candidat peut à son tour faire une proposition. Si elle est mieux placée que celle donnée par le candidat A, c'est alors la famille du candidat B qui prend la main. Sinon, c'est la famille du candidat A qui garde la main.

- **Si la proposition ne figure pas dans les réponses citées par le panel** : le candidat B peut faire sa proposition de réponse. Si elle fait partie des réponses du panel, sa famille prend la main. Sinon la main revient au candidat A, qui peut refaire une proposition, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti.

Si aucun des deux candidats ne trouve de réponse dans le temps imparti : l'animateur passe à une autre question.

> Tour de table :

Chacun leur tour, les membres de la famille qui a la main sont invités à faire une proposition :

- **Si la réponse est correcte** : l'animateur dévoile la réponse et le nombre de points associés en ouvrant les deux cases correspondantes sur le tableau. La famille garde la main et c'est au membre suivant de faire une proposition.

- **Si la réponse ne fait pas partie des réponses du panel** : l'animateur dévoile une croix rouge sur le tableau. La famille garde la main jusqu'à ce qu'elle ait donné 3 réponses fausses et que les 3 croix rouges soient dévoilées.

Au bout de 3 croix, la main passe à l'autre famille.

L'animateur retourne le sablier, la famille B a alors 45 secondes pour se concerter et proposer une réponse. À la fin du sablier, le capitaine de la famille B donne la réponse :

. *Si cette réponse figure dans le tableau*, la famille B remporte tous les points accumulés par la famille adverse auxquels s'additionnent les points de la réponse qu'elle vient de trouver. Cette famille gagne la manche.

. *Si cette réponse ne figure pas dans le tableau*, c'est la première famille qui gagne la manche : elle remporte tous les points accumulés lors de la manche.

> **Décompte des gains :**

La famille qui a remporté la manche inscrit ses points sur sa feuille de scores et les convertit en euros, chaque point marqué rapportant 10 € ; tandis que l'autre famille inscrit 0.

La première manche est terminée. Le déroulement des 3 manches suivantes est identique, à l'exception des points de **la 4e manche** qui comptent triple.



Les duels interviennent **après les 2e et 3e manches**. L'animateur pioche une carte « Duels », pose une question « Monsieur et Madame X ont un(e) fils (fille). Comment l'appellent-ils ? » et retourne le sablier.

Les deux familles jouent en même temps. Chaque membre de la famille peut faire autant de propositions qu'il le souhaite jusqu'à trouver la réponse à la question : pour prendre la parole, les joueurs doivent à chaque fois taper sur la cible. Ils n'ont le droit de ne faire qu'une seule proposition de réponse à la fois.

La famille qui, la première, donne la bonne réponse avant la fin du temps imparti remporte 50 points bonus qu'elle note sur sa feuille de scores. Si aucune des deux familles n'a pu donner la bonne réponse, les points bonus ne sont remportés par personne.

ÉTAPE 2



Chaque famille désigne ses 2 représentants (ou son représentant selon le nombre de joueurs) pour la finale, et choisit parmi eux celui qui devra donner une nouvelle réponse en cas de doublon. Chacun des 4 représentants se munit d'un feuillet réponses et d'un crayon. L'animateur ouvre son livret à la page « Questions pour la Finale », et choisit une vague de 5 questions.

> **L'animateur retourne alors le sablier et lit la première question.**

Les représentants des 2 familles répondent simultanément à la question en inscrivant individuellement leurs réponses sur leur feuillet réponses, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'animateur ait lu les 5 questions dans la limite du temps imparti par le sablier.

> **C'est la famille qui a accumulé le plus de points lors des 4 manches qui a la main (famille A).**

À la fin du sablier, l'animateur récupère les feuillets réponses des 2 joueurs de la famille A. Il vérifie secrètement les réponses afin de voir si certaines sont identiques. Si c'est le cas, l'animateur repose la question au candidat désigné pour répondre en cas de doublon. Celui-ci doit donner à voix haute une autre réponse du tac au tac. S'il ne sait pas immédiatement répondre, l'animateur ne donne pas de point pour cette réponse.

> L'animateur récupère ensuite les feuillets réponses des 2 joueurs de l'autre famille (famille B).

De la même façon, il vérifie secrètement les réponses afin de voir si certaines sont identiques. Si c'est le cas, l'animateur repose la question au candidat désigné par la famille B pour répondre en cas de doublon. Ce dernier doit également donner une autre réponse du tac au tac, mais il ne peut pas citer la réponse proposée à voix haute par le candidat désigné pour répondre en cas de doublons dans la famille A.

Exemple : À la question « Quel aliment donne mauvaise haleine ? », les 2 représentants de la famille A ont répondu « l'oignon ». Le joueur qui a été désigné pour répondre en cas de doublon doit donc donner une autre réponse et propose « l'ail ». Si les 2 candidats de la famille B ont également donné une réponse identique à cette question, le candidat désigné pour répondre en cas de doublon de la famille B ne pourra pas proposer « l'ail ».

> Puis pour chaque question, l'animateur énonce les réponses du panel de sondés avec les points correspondants.

Pendant ce temps, les représentants des familles A et B inscrivent chacun leurs points sur les emplacements prévus à cet effet sur leur feuillet de réponses.

Chaque famille additionne ensuite les points remportés par ses 2 représentants lors de la finale :
- **Si la famille n'a pas atteint le score de 200 points**, elle ne remporte pas d'argent lors de la finale et ne conserve que l'argent accumulé lors des 4 premières manches.

- **Si une famille a atteint 200 points grâce aux réponses de ses 2 représentants**, elle remporte 5.000 €. Cette somme peut être augmentée si parmi les réponses trouvées figurent des « Top réponses ».

L'animateur dévoile à voix haute quelles sont les « Top réponses ». Au fur et à mesure, les familles cochent les cases prévues à cet effet sur leur feuillet réponses pour comptabiliser le nombre de « Top réponses » qu'elles ont trouvées, puis elles comptabilisent les gains remportés selon l'échelle suivante :

1 Top réponse =	10.000 € de gains pour la finale
2 Top réponses =	20.000 €
3 Top réponses =	30.000 €
4 Top réponses =	40.000 €
5 Top réponses =	100.000 €

La somme d'argent gagnée en finale s'ajoute à la somme engrangée lors des 4 manches précédentes.

CAS PARTICULIERS :

- Deux équipes de 1 joueur : chaque candidat joue pour atteindre un score de 100 points au lieu de 200.

- Une équipe de 1 joueur contre une équipe de 2 joueurs : l'équipe de 2 joueurs joue pour atteindre 200 points à eux 2, tandis que le candidat qui joue seul doit atteindre un score de 100 points.

Fin de la partie

La famille qui a remporté la plus grosse somme d'argent après la finale gagne le jeu et devient la Famille en Or !

Informations à conserver. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, car contient des éléments de petites tailles pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Un jeu développé et édité par TF1 Games. TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. TF1 Entreprises adhère au programme Eco-emballages. Fabriqué aux Pays-Bas.

© 2008 TF1 Entreprises. © 2008 FremantleMedia France et Coyote. Licence par FremantleMedia Enterprises www.fremantlemedia.com

TF1 Games - 1 Quai du Point du Jour - 92656 Boulogne cedex - www.tf1games.fr - SAV : sav.dujardin@tf1.fr

Source des réponses : sondages AUDREP, mars-avril 2007, sur un panel représentatif de 100 personnes.

Pour des raisons pratiques liées à l'adaptation du format télévisuel en un jeu de société, le total des réponses ne fait pas 100 %, certaines réponses jugées non représentatives n'ayant pas été mentionnées.