

**N'OUBLIEZ PAS !  
LES PAROLES !**

**RÈGLE DU JEU**

**Êtes-vous prêts à trouver toutes les paroles cachées  
dans ces chansons françaises ?**

**Le meilleur moyen de le savoir, c'est de vous lancer...**

**Toute l'équipe de DUJARDIN vous souhaite de belles parties  
... en chantant !**

**NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 5 JOUEURS**

**DURÉE DE LA PARTIE ESTIMÉE : 40 MINUTES ENVIRON.**

# PRÉPARATION DU JEU

## Pour votre 1<sup>ère</sup> partie

Enlever la cellophane autour des fiches et rangez-les par thème dans chaque emplacement prévu dans la boîte : Rock / Grand Classique / Pop / Amour / 60's / 70's / 80's / 90's / Années 2000 / Chanson à 100.000€.

## Avant de jouer

Chaque joueur prend 3 jetons jokers différents



- Une échelle de gains



- Une ardoise effaçable



- Un feutre



- Un jeton



Tout le monde met son jeton sur son échelle de gains au 1<sup>er</sup> niveau (2 mots 250€).  
Pour ce 1<sup>er</sup> tour, tout le monde joue donc pour 250€.

# RÈGLE DU JEU

## Concept général

Comme dans l'émission de France 2, l'échelle des gains comporte 10 niveaux différents correspondant à des gains de 0€ à 100.000€. Le joueur débute le jeu avec 0€ à son compteur et progresse d'un niveau à chaque fois qu'il donne correctement les paroles manquantes d'une

chanson, jusqu'à ce qu'il atteigne 100.000€. Le détail des sommes d'argent, des niveaux et du palier de gain garanti sont décrits ci-après et sont rappelés sur l'échelle de gains.

## 1<sup>er</sup> tour de jeu

---

Le plus jeune joueur (ou celui qui chante le plus mal...) commence et choisit parmi les 9 thèmes suivants : Rock / Grand Classique / Pop / Amour / 60's / 70's / 80's / 90's / Années 2000. Après avoir choisi son thème, il tire une fiche chansons dans la boîte et sélectionne l'une des 2 chansons (recto ou verso) pour jouer.

Il glisse sa fiche chanson dans le cache et chante la chanson à haute voix.



Pour savoir combien de mots il doit trouver, il doit regarder son échelle de gains :



- **Au 1er tour de jeu** par exemple, tous les joueurs doivent trouver **les 2 derniers mots cachés**.
- **Au 6e tour de jeu**, le joueur concerné doit trouver **les 4 derniers mots cachés**.

Il écrit alors les paroles à trouver sur son ardoise effaçable puis passe le cache en plastique avec la fiche à son voisin. Tout le monde essaie de répondre **sur la même chanson** sur son ardoise sans la montrer à ses voisins. A la fin du tour, si certains le souhaitent et surtout s'ils ont des doutes, ils peuvent choisir d'utiliser de 1 à 3 jokers. (1 chanteur de secours ou 2 mots ou 3 phrases). Ces jokers sont décrits plus loin dans la règle.

Quand tout le monde a décidé de « bloquer ses paroles », le joueur qui a choisi le 1<sup>er</sup> la chanson, découvre la réponse avec ses lunettes révélatrices et la chante à haute voix. Ceux qui ont une erreur ou plus retombent à 0 ou au niveau palier précédent, ceux qui ont trouvé toutes les bonnes paroles gagnent et montent leur jeton au niveau supérieur sur leur échelle de gains.



Le joueur trouve les 2 derniers mots, il monte donc son jeton d'un niveau.

## 2<sup>ème</sup> tour de jeu

---

Le joueur à droite du 1<sup>er</sup> joueur choisit un thème parmi les 8 thèmes restants, tire une fiche correspondant à ce thème puis une chanson parmi les 2 faces de la fiche et tout le monde joue sur cette nouvelle chanson.

Selon le niveau de chacun, chaque joueur saura combien de mots il doit trouver sur son échelle de gains. Attention à bien cacher les mots après avoir joué pour ne pas les montrer à son voisin !

## LES NIVEAUX PALIERS

Certains niveaux sont des niveaux paliers c'est-à-dire que lorsqu'un des joueurs dépasse l'un de ces niveaux, il est assuré de ne pas redescendre en dessous de ce niveau de toute la partie. Par exemple, si un joueur donne correctement les paroles manquantes des 4 premières chansons, il est assuré de remporter la somme de **2.500€**.

- Si le joueur se trompe en validant une réponse incorrecte sur la chanson à 250€, ou à 500€, ou à 1.000€ ou à 2.000€, il retombe au niveau 0.
- Si le joueur se trompe en validant une réponse incorrecte sur la chanson à 5.000€, ou à 10.000€, ou à 20.000€, ou à 35.000€, ou à 50.000€, il retombe au niveau 4 = 2.500€.
- Si le candidat se trompe en validant une réponse incorrecte sur la chanson à 100.000€, il repart avec la somme de 20.000€.

## LES JOKERS

Comme dans l'émission, 3 jokers sont disponibles par partie et par joueur pour le conforter dans ses décisions :

- **1 chanteur de secours** : le candidat peut faire appel à l'un de ses amis présents.
- **2 mots** : le candidat choisit 2 mots à dévoiler parmi ceux qu'il doit découvrir.
- **3 phrases** : le candidat a le choix entre 3 phrases de réponses.

Quand il a utilisé son joker, le joueur doit remettre le pion correspondant dans la boîte.

### • Un chanteur de secours



S'il choisit ce joker, le joueur a le droit de regarder l'ardoise d'un des autres joueurs. Si le joueur qui doit montrer son ardoise n'a rien dessus, le joker est perdu... Quand il a utilisé son joker, le joueur doit remettre le pion correspondant dans la boîte.

### • 2 mots



S'il choisit ce joker, le joueur a le droit de regarder 2 mots de plus dans le cache. Quand il a utilisé son joker, le joueur doit remettre le pion correspondant dans la boîte.

### • 3 phrases



S'il choisit ce joker, le joueur doit prendre les lunettes révélatrices et retourner le cache de la carte pour lire tout en bas les 3 phrases proposées. Quand il a utilisé son joker, le joueur doit remettre le pion correspondant dans la boîte.

## La chanson à 100.000 euros

---

La 10<sup>ème</sup> et dernière catégorie de chanson est baptisée la « chanson à 100.000€ ». Si un joueur donne correctement les paroles manquantes des chansons dans chacune des neuf catégories (9 chansons au total), il aura la possibilité de jouer pour la chanson à 100.000€ en donnant correctement les paroles manquantes de la chanson à 100.000€. S'il y parvient, il gagne 100.000€.

Dès qu'un joueur décide de jouer la chanson à 100.000€, il ne peut plus faire marche arrière. S'il donne une réponse incorrecte pour la chanson, son lot retombera au palier correspondant au niveau 7 (c'est-à-dire à 20.000€). Le joueur qui a atteint ce niveau peut donc choisir stratégiquement de ne pas jouer la chanson à 100.000€ pour maintenir son score à 50.000€.

S'il choisit d'y jouer, ce joueur ne peut choisir ni son thème ni choisir entre 2 chansons. S'il reste plusieurs joueurs à ce niveau, les autres joueurs choisissent une chanson différente par joueur jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant. Une seule chanson de la catégorie « Chanson à 100.000€ » est imposée par les autres joueurs au joueur qui a atteint ce 10<sup>ème</sup> niveau.

## CAS PARTICULIERS

### **Donner moins d'informations que nécessaire**

Si un joueur donne moins de mots que requis pour la réponse correcte, la réponse sera considérée comme fausse. Les joueurs ont le droit de noter la suite des paroles tant que les 1er mots demandés sont les bons.

### **Tolérance orthographique**

Si un mot est mal orthographié sur l'ardoise, il est accepté à partir du moment où ce mot se lit à haute voix de la bonne manière.

### **Pronoms et Articles**

Tous les mots - même les plus petits - comptent ! Il faut donc compter les pronoms (il, leur, moi, m'...) et les articles (le, la, un, l'...) en tant que 1 mot.

### **Traits d'union**

Une expression liée par des traits d'union sera comptée en nombre de mots.  
(Ex : Sera-t-elle : 3 mots).

Les mots composés et liés par des traits d'union, référencés comme tels dans les dictionnaires usuels de la Langue Française (exemple : peut-être, porte-avion), devront être considérés comme comptant pour un (1) seul mot.

Attention, pour les chiffres et les nombres, ce qui s'écrit avec un tiret (dix-huit, quatre-vingts,...) compte pour un seul mot et ce qui s'écrit sans tiret compte pour 2 mots : deux cents (2 mots), trente et un (3 mots).

### **Mots avec une apostrophe**

Les mots comportant une apostrophe sont comptés comme un seul mot. Par exemple : aujourd'hui, d'accord, d'abord, quelqu'un, presque...

### **Erreur de manipulation du cache**

Dans le cas où un joueur dévoile par inadvertance l'un des mots qu'il ne devait pas voir à un autre joueur, il faudra rejouer le tour sur une autre chanson.

## AND THE WINNER IS...

Celui qui gagne est celui qui, au bout des 10 thèmes a le plus d'argent à son compteur.



© RDF US Inc 2008. © 2010 Dujardin. Tous droits réservés.

SIREN 320 660 970 000 23

DUJARDIN SAS - PARCOLOG - Zone d'activité du Pot au Pin - Hangar A4 - 33612 Cestas France

SAV : sav.dujardin@tf1.fr

