



RÈGLE DU JEU

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Durée d'une partie :** 45 minutes environ

**But du jeu :** Etre le joueur à gagner la plus grosse somme d'argent à l'issue de la partie.

### **Matériel :**

- 525 cartes questions
- 1 DVD interactif
- 1 Règle du jeu
- 1 Porte-carte
- 1 Bloc de score

### **Préparation:**

Répartir les cartes questions par montant et les placer dans l'ordre de la pyramide des gains, dans les sections de la boîte prévues à cet effet. Insérer le DVD dans le lecteur.

#### **IMPORTANT :**

CHAQUE CARTE DOIT ÊTRE INSÉRÉE  
DANS LE PORTE-CARTE AVANT D'ÊTRE LUE.

#### **ATTENTION :**

LA RÉPONSE À LA QUESTION POSÉE SE TROUVE  
TOUJOURS **AU VERSO** DE LA CARTE ET NON DU CÔTÉ  
OÙ EST IMPRIMÉE LA QUESTION.

### **Déroulement du jeu :**

Chaque joueur joue en solo mais doit coopérer avec les autres joueurs afin de progresser collectivement dans la partie. Cette dernière se joue en plusieurs manches ( 8 au total ) à la fin desquelles le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus d'argent.

Le principe du jeu est très simple : 3 jokers ( le « 50/50 », le « coup de fil à un ami » et « l'avis du public » ) pour l'ensemble de la manche et en commun pour tous les joueurs. Chaque joueur répond aux questions au fur et à mesure du degré d'avancement de la pyramide des gains.

Pour cela, on utilise les cartes du jeu où figurent les questions. Le premier joueur répond à la question à 200 €. S'il donne la bonne réponse, c'est alors au tour du joueur suivant de continuer et de répondre à la question suivante, c'est-à-dire celle à 300 €. Le jeu continue ainsi suivant les 15 questions de la pyramide.

Lorsque les joueurs ont atteint un palier (1 500 € ou 48 000 €), tous ceux qui sont encore en jeu sécurisent le montant correspondant pour la suite. Ce sera leur gain minimum pour la manche.

- Quand un joueur donne une mauvaise réponse, il retombe à zéro ou au palier précédent (1 500 € ou 48 000 €) et est éliminé de la manche en cours.
- Si un joueur souhaite s'arrêter et ne pas répondre à une question, il peut le faire. Il gagne alors le montant correspondant au niveau atteint par le joueur précédent.

Exemple : Je renonce à répondre à la question à 48 000 €. Mon gain sur la manche sera de 24 000 €.

Le joueur suivant doit alors répondre à une autre question du même niveau que celui du joueur qui vient d'arrêter (même chose si un joueur vient de perdre). En revanche, s'il donne la bonne réponse, lui et les joueurs restants peuvent continuer à accroître leurs futurs gains.

### Les jokers :

Un seul joker peut-être utilisé pour une même question. Pour cela, si un joueur veut en utiliser un, il choisit l'icône correspondante sur le DVD et entre le code de la question situé sur le coin en haut à droite de la carte. Le joker est barré pour le reste de la partie.

Pour l'appel à un ami et le vote du public, le joueur reçoit une indication de réponse qu'il est libre de suivre ou non. Il indique sa réponse aux autres joueurs et ceux-ci vérifient au dos du porte-carte.

Pour le 50:50, le joueur peut valider sa réponse directement à l'écran.

## Questions Bonus :

A noter que des questions peuvent apparaître à l'écran, à tout moment de la partie, de manière aléatoire : il s'agit des «Questions Bonus». Le joueur, dont c'est le tour ne doit plus répondre à la question de la carte tirée, mais à la question Bonus qui est apparue à l'écran. Il rentre alors le niveau de la question sur laquelle il se trouve (c'est-à-dire le niveau atteint par le joueur précédent) et pourra ensuite répondre à la question. Si le joueur donne la bonne réponse, alors il remporte la somme indiquée. La question Bonus lui sert de palier. S'il perd, il ne gagne rien et ne perd rien non plus. De plus, il reste en course dans la manche. Le jeu se poursuit.

Lorsque le joueur, qui avait répondu correctement à la «Question Bonus», perd dans le courant du jeu, il garde alors au minimum la somme qu'il avait gagnée grâce à cette dernière, et non le palier acquis par tout le reste de l'équipe.

A la fin de chacune des manches, les sommes de chaque joueur sont reportées sur le bloc score.

Le gagnant est le joueur qui aura accumulé le plus d'argent au cours des 8 manches.

Il convient de noter que la tactique devient partie intégrante du jeu car bien que les bonnes réponses de chaque joueur fassent progresser toute l'équipe, la finalité est tout de même de remporter individuellement le gain maximum et donc de triompher des autres joueurs !

LES DVD ZOO SONT DE QUALITÉ SUPÉRIEURE. CENDANT CERTAINS LECTEURS PEUVENT NE PAS ÊTRE COMPATIBLES AVEC CE DVD. SI VOUS RENCONTREZ DES DIFFICULTÉS POUR LIRE LE DVD, ESSAYER DE LE NETTOYER AVEC UN CHIFFON DOUX DEPUIS LE CENTRE JUSQUE VERS L'EXTERIEUR DU DVD.

NOUS SERIONS HEUREUX DE RECEVOIR VOS COMMENTAIRES OU QUESTIONS A PROPOS DE CE JEU. MERCI DE POUVOIR NOUS ECRIRE A L'ADRESSE SUIVANTE :

SERVICE CONSOMMATEURS - TF1 GAMES (305 av Le Jour Se Lève, 92100 BOULOGNE Cedex, FRANCE).

savtf1games@tf1.fr

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS CAR CONTIENT DES ELEMENTS DE PETITE TAILLE POUVANT ETRE AVALES. CONSERVEZ CETTE BOITE POUR TOUTE RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE.