

Règle du jeu pour 2 joueurs

Le jeu se déroule comme précédemment sauf pour l'utilisation des jokers "l'Avis du Public" et "l'Appel à un Ami".

Lorsque le joueur souhaite utiliser son joker "l'Avis du Public", il a droit à trois réponses. L'animateur raye la case correspondant à ce joker, puis le joueur montre une des cartes réponses A, B, C ou D. S'il s'agit de la bonne réponse, le joueur passe au niveau de question supérieur. Si la réponse est fausse, le joueur a une autre chance et montre à l'animateur une des 3 cartes réponses restantes (A, B, C ou D). S'il s'agit de la bonne réponse, le joueur passe au niveau de question supérieur. Si la réponse est fausse, le joueur peut décider de choisir une des deux réponses restantes. S'il hésite encore, il peut utiliser le "50:50", "l'Appel à un Ami" ou décider d'abandonner la partie. Il touchera alors l'argent qu'il avait gagné auparavant.

Lorsqu'un joueur veut appeler un ami, il a droit à deux réponses. L'animateur coche la case correspondant à ce joker. Le joueur donne une des cartes réponses A, B, C ou D à l'animateur. Si la réponse qu'il a transmise par sa carte à l'animateur est bonne, il passe au niveau de question supérieur. Si sa réponse est fausse, il peut choisir de donner une des 3 cartes restantes, ou utiliser le "50:50", "l'Avis du Public", ou toucher l'argent gagné à la question précédente.

Alternative

Le jeu peut aussi se dérouler exactement comme dans le jeu télévisé. Un joueur est l'animateur et pose les questions. Un deuxième joueur est le candidat qui répond aux questions. Les autres joueurs constituent le public et peuvent aussi être choisis en tant qu'ami.

Un jeu de société développé, édité et distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Europe. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

Edité sous licence Sony Pictures Television

© 2019 Sony Pictures Television Production France/Starling. Tous droits réservés.

"Qui Veut Gagner des Millions ?", les logos, visuels et marques associés sont contrôlés et/ou sont la propriété de Sony Pictures Television

© 2019 Dujardin - Tous Droits réservés.

Distribué par la société DUJARDIN

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France.

SAV : savdujardin@tf1.fr



DUJARDIN
jeux



À partir de 2 joueurs

Contenu de la boîte

- 1016 questions (508 cartes recto-verso),
- 20 cartes réponses A, B, C et D,
- 10 billets d'un million d'Euros personnalisables,
- 1 bloc scores,
- 1 crayon,
- 1 règle du jeu.

But du jeu

Le but du jeu est de gagner 1 million d'Euros ou d'être le plus riche des joueurs, après un nombre de manches déterminé au préalable entre les participants.

ATTENTION

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

Préparation

Placer les cartes sur lesquelles se trouvent les questions dans l'ordre de la pyramide des gains, dans les sections de la boîte prévues à cet effet. Chaque joueur reçoit une carte réponse A, une carte réponse B, une carte réponse C et une carte réponse D.

Lors d'une partie, chaque joueur est l'animateur à tour de rôle : il y a donc autant

de manches qu'il y a de joueurs. L'animateur pose alors les questions aux autres joueurs, et marque les gains obtenus par chacun lors de la manche, ainsi que les jokers utilisés, sur le bloc scores. Ainsi, par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, le jeu sera composé de 4 manches.

Comment jouer

L'animateur débute la partie en prenant une carte de 100 €, en faisant bien attention de ne pas regarder et de cacher la réponse qui se trouve au verso de la carte. Il lit la question et les quatre réponses proposées, puis il montre la carte aux autres joueurs. La bonne réponse à une question posée se trouve toujours de l'autre côté de la carte. Les joueurs répondent secrètement à la question en choisissant la carte réponse A, B, C ou D et en la posant devant eux face cachée.

En commençant par le premier joueur à sa gauche, l'animateur demande à chacun des joueurs s'il désire utiliser un joker. Un joueur peut utiliser jusqu'à 4 jokers sur la même question, mais uniquement s'il commence par le feeling de l'animateur. Attention, dans le cas où le joueur utilise ses 4 jokers, il les aura perdus pour le reste de la partie. Lorsqu'un joueur a fait son choix définitif sur une réponse, il ne peut pas revenir dessus. A ce stade, les joueurs n'ont pas encore énoncé leurs réponses.

L'animateur demande ensuite à chacun s'il est sûr de son choix : "C'est votre dernier mot?". Puis, il demande à tous les joueurs de montrer leurs réponses (carte A, B, C ou D) en même temps. L'animateur annonce la bonne réponse (au dos de la carte) et le(s) joueur(s) gagnant(s) accède(ent) à la question de niveau supérieur. Les joueurs s'étant trompés de réponse ont perdu la manche.

L'animateur prend alors la première des cartes de la valeur supérieure.

Les joueurs restants ont maintenant le choix entre essayer de répondre à la question à 200 € ou recevoir immédiatement 100 € par l'animateur qui note ce gain sur le bloc. Les joueurs qui décident de s'arrêter à 100 € sont exclus de la manche. Les autres joueurs continuent comme expliqué ci-dessus. L'argent gagné au cours des manches s'additionne pour le total final et détermine le grand gagnant. Les joueurs qui répondent correctement à la question de 100 € passent à la question de niveau supérieur. Les joueurs qui répondent mal à la question de 100 € ont perdu la manche et ne gagnent rien jusqu'à la prochaine, animée par un autre joueur.

Au fur et à mesure que la partie se déroule, l'animateur note les gains remportés par chaque joueur.

Pyramide des gains

Jokers à rayer lorsqu'ils sont utilisés	
Inscrire les gains obtenus	<input type="checkbox"/>
Prénom des joueurs	<input type="checkbox"/>

15	1 MILLION €
14	300 000 €
13	150 000 €
12	72 000 €
11	36 000 €
10	24 000 €
9	12 000 €
8	8 000 €
7	4 000 €
6	2 000 €
5	1 000 €
4	500 €
3	300 €
2	200 €
1	100 €

Chaque joueur ne connaît son score final (en euros) qu'à la fin du jeu, une fois que toutes les manches ont été jouées.

Les Paliers

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 100 € et 1 000 €, il n'empoche pas de gains et est éliminé de la manche.

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 2 000 € et 24 000 €, il gagne seulement 1 000 €, et est éliminé de la manche.

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse à une question qui vaut entre 36 000 € et 1 000 000 €, il gagne seulement 24 000 €, et est éliminé de la manche.

Nouvelle manche

Lorsque tous les joueurs sont éliminés par abandon ou mauvaise réponse, une nouvelle manche commence. Le joueur placé à la gauche de l'animateur devient le nouvel animateur. Il prend une carte à 100 € et le jeu continue comme précédemment, jusqu'à ce que tous les joueurs aient occupé la place d'animateur ou jusqu'à ce que le million d'Euros ait été gagné. Lorsqu'un joueur gagne le million d'Euros, la partie s'arrête. Pour vous mesurer au vainqueur, il vous faudra alors commencer une nouvelle partie.

Le bloc scores

Au début de chaque manche, l'animateur prend une feuille du bloc scores et y inscrit le prénom des joueurs. Il pourra y inscrire les gains et les jokers utilisés.

Attention, chaque joueur dispose de 4 jokers pour une partie. Si l'un des joueurs a utilisé un ou plusieurs de ses jokers, l'animateur de la manche suivante devra l'inscrire en début de manche sur la nouvelle feuille du bloc scores afin de bien s'en rappeler.

Jokers

L'animateur demande aux joueurs, en commençant par le joueur situé à sa gauche, s'ils souhaitent utiliser un joker pour la question posée. Les joueurs peuvent utiliser un ou plusieurs jokers pour une même question. Attention, le feeling de l'animateur peut être cumulé à d'autres jokers uniquement s'il est utilisé en premier car l'animateur ne doit pas déjà avoir vu la bonne réponse à la question posée. Lorsqu'ils utilisent leurs jokers, l'animateur coche les cases correspondantes sur le bloc scores.

50:50

Pour utiliser le joker "50:50", le joueur reprend sa carte réponse qu'il avait choisie et donne à l'animateur ses cartes A, B, C et D. L'animateur redonne discrètement au joueur qui l'a demandé, deux de ses cartes réponses dont une correspond à la bonne réponse. Après avoir regardé discrètement les 2 cartes réponses, si le joueur hésite encore, il peut utiliser "l'Avis du Public", "l'Appel à un Ami" ou décider d'abandonner la manche. S'il abandonne, il touchera alors l'argent gagné à la question précédente. S'il pense connaître la bonne réponse, il fait son choix et choisit la carte correspondant à la réponse.



L'Avis du Public

Les autres joueurs (ou l'autre joueur s'il s'agit d'une partie avec 3 joueurs) choisissent leur réponse et donnent la carte correspondante (A, B, C ou D) à l'animateur qui mémorise les réponses de chacun. L'animateur doit insérer sa propre carte (A, B, C ou D) qui est forcément la bonne réponse. Il les mélange et les donne au joueur qui requiert l'Avis du Public. Il peut ainsi faire son choix sur la bonne réponse. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser le "50:50", "l'Appel à un Ami" ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent gagné à la question précédente. Les cartes sont rendues à l'animateur qui les remet aux joueurs.



L'appel à un Ami

Le joueur choisit l'un des autres joueurs (ou l'autre joueur s'il s'agit d'une partie avec 3 joueurs, l'animateur ne pouvant intervenir) pour lui demander son avis. Le joueur répond alors en donnant une carte A, B, C ou D au joueur qui l'a appelé. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent gagné à la question précédente. La carte est rendue au joueur appelé qui peut la reposer face cachée devant lui.



Une autre façon d'utiliser ce joker peut être de réellement téléphoner à un ami. Une fois la communication établie, le joueur a 30 secondes pour poser la question et obtenir une réponse. Si l'ami est absent ou la ligne occupée, le joker est perdu et le joueur ne peut pas contacter une autre personne. Il répond à la question seul. Toutefois, il peut utiliser d'autres jokers ou bien décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent qu'il avait gagné auparavant. Les joueurs qui ont été éliminés d'une partie peuvent faire partie du public et voter. Ils peuvent aussi être consultés comme ami.

Feeling de l'Animateur

Pour utiliser ce joker, le joueur demande son avis à l'animateur qui n'a pas regardé au préalable la réponse. L'animateur lui donne alors sa carte réponse A, B, C ou D qu'il pense être la bonne réponse. Si le joueur hésite encore, il peut utiliser d'autres jokers ou décider d'abandonner la partie. Il touchera l'argent gagné à la question précédente. La carte est rendue à l'animateur. Attention, ce joker ne peut pas être joué après le "50:50" et/ou "l'Avis du Public".

