

LA FINALE : LE COUP DE MAÎTRE ! ET L'ÉTOILE MYSTÉRIEUSE !

Tous les joueurs jouent.

Avant de commencer « Le Coup de Maître ! », l'un des joueurs prend une fiche « L'étoile Mystérieuse ! » sans la regarder ni la montrer aux autres joueurs, place la fiche « Cache » par-dessus et glisse les 2 fiches dans le tableau révélateur. Une fois tous les volets du tableau révélateur fermés, il retire soigneusement la fiche « Cache ».

Le joueur qui a le moins d'argent dans sa cagnotte à l'issue des 3 premières Manches commence. En cas d'égalité entre les cagnottes, le plus jeune joueur ayant le moins d'argent dans sa cagnotte commence.

Le joueur pioche une carte « Le Coup de Maître ! » et la donne à son voisin de gauche. Le lecteur pose la question n°1 au joueur ainsi que les 3 propositions de réponse de la carte dont deux réponses visibles ou « L'autre ? ».

- Si la réponse du joueur est juste, il dévoile une partie de l'image cachée en ouvrant l'un des grands volets de gauche du tableau révélateur et gagne 3000 €.
- Si la réponse du joueur est fautive, il dévoile une partie de l'image cachée, mais en ouvrant l'un des petits volets de droite du tableau révélateur, et ne gagne pas d'argent.

C'est au tour du joueur suivant. Le joueur pioche une carte « Le Coup de Maître ! » et la donne à son voisin de gauche. Le lecteur pose la question n°2. Ainsi de suite pour chaque joueur avec les questions 3, 4 et 5.

Attention : les questions sont classées par ordre de difficulté croissante. Il est donc important de poser les questions en respectant la numérotation.

L'ÉTOILE MYSTÉRIEUSE !

Dès que l'un des joueurs pense avoir deviné ce que représente l'image cachée de « l'étoile Mystérieuse ! », et ce même si ce n'est pas son tour de joueur, il dit aussitôt sa réponse à voix haute. Puis, il prend le tableau révélateur et regarde en secret si sa réponse est correcte, en ouvrant le volet tout en bas du tableau.

- Si sa réponse est juste, il gagne la cagnotte de 10 000 €.
- Attention, si sa réponse est fautive, il ne peut plus tenter sa chance et le jeu continue sans lui.

Si au bout de 5 questions aucun joueur n'a deviné ce que représente « L'étoile Mystérieuse ! », les joueurs comptent leur cagnotte. Le joueur qui a le plus d'argent dans sa cagnotte remporte la partie ainsi que le titre de Maître de Midi !

Un jeu de société développé et édité par Dujardin.
Distribué par Dujardin SAS - Z.A du Pot au Plin - Hangar A4 - 33612 CESTAS.
SAV : sav.dujardin@tf1.fr.

Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages.

© 2020 EndemolShine Production
Based on the Format "El legado", a Banijay Group format distributed by Banijay Rights Limited,
Original Idea of Marcelo Ferrero

Découvrez toute notre gamme de jeux TV sur www.jeuxdujardin.fr !



EndemolShine Production

DUJARDIN
jeux

À partir de 7 ans
De 2 à 4 joueurs
30 minutes environ



CONTENU :

- 1 tableau révélateur
- 4 étoiles pupitres (recto vert/verso violet)
- 4 jetons étoiles (recto orange/verso rouge)
- 2 sabliers + 2 gommettes étoiles
- 165 cartes :
 - 55 cartes « Le Coup d'Envoi ! »
 - 55 cartes « Le Coup Fatal ! »
 - 25 cartes « Le Coup de Maître ! »
 - 30 cartes (15 paires) « Duel ! »
- 56 fiches :
 - 38 fiches « Le Coup par Coup ! »
 - 17 fiches « L'étoile Mystérieuse ! »
 - 1 fiche « Cache »
- 30 billets :
 - 1 billet de 10 000 €
 - 4 billets de 5000 €
 - 15 billets de 2000 €
 - 10 billets de 1000 €
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU :

Rester dans le vert et répondre correctement au maximum de questions pour collecter le plus d'argent possible et devenir Le Maître du Midi !

PRÉPARATION :

Lors de la 1^{ère} utilisation, collez sur l'une (et une seule) des extrémités de chacun des sabliers une gommette étoile (une gommette par sablier).

Prenez chacun une grande étoile et posez-la devant vous du côté vert. Il s'agit de votre pupitre.

Prenez un jeton étoile et gardez-le à portée de main.

Regroupez les cartes et les fiches en piles en fonction de l'épreuve à laquelle elles correspondent : **Le Coup d'Envoi ! • Le Coup par Coup ! • Le Coup Fatal ! • Le Coup de Maître ! • L'étoile Mystérieuse !**

Piochez une carte Duel puis prenez la carte associée dans le paquet (pour vous aider, les cartes d'une même paire ont le titre de la même couleur). Rangez les autres cartes, elles ne vous serviront pas pour cette partie.

Chacun des joueurs démarre la partie avec une cagnotte de **10 000 €** répartie de la façon suivante : 1 billet de 5000 €, 2 billets de 2000 € et 1 billet de 1000 €.

*** DÉROULEMENT DE LA PARTIE : ***

1^{ère} MANCHE : LE COUP D'ENVOI ! *Tous les joueurs jouent.*

Le joueur le plus jeune commence. Si vous avez déjà fait au moins une partie, le joueur qui a été Maître de Midi (gagnant de la partie précédente) commence.

Le joueur qui a la main choisit un chiffre entre 1 et 4. Son voisin de gauche tire une carte « 1^{ère} Manche » et lui pose la question correspondant au numéro choisi et lui lit les 2 propositions de réponses : une réponse visible ou l'autre.

Le joueur répond.

- Si la réponse est juste, le tour est fini et la main passe au joueur suivant.
- Si la réponse du joueur est fautive, il recouvre sa grande étoile verte avec son jeton étoile orange, puis passe la main au joueur suivant.

La main passe de joueur en joueur jusqu'à ce que l'un des joueurs réponde faux une deuxième fois. Ce joueur retourne alors le jeton orange sur la face rouge.

Le joueur qui vient de passer au rouge entre en DUEL et désigne le joueur qu'il veut provoquer en DUEL.

DUEL 1 • Seul le joueur provoqué en Duel joue.

Le joueur provoqué en Duel lit à voix haute le titre de la paire de cartes Duel et choisit l'une des deux cartes (la 2^{ème} carte de la paire de Duel est mise de côté ; elle servira plus tard dans la partie).

- Son voisin de gauche prend la carte choisie et lui lit la question avec les 4 propositions de réponse.
- Si le joueur provoqué en Duel répond juste, c'est lui qui remporte le Duel. Il gagne 3000 € de la cagnotte du joueur qui l'avait défié en Duel.
 - Si le joueur provoqué en Duel se trompe, il perd le Duel et donne 3000 € de sa cagnotte au joueur qui l'avait défié.

2^{ème} MANCHE : LE COUP PAR COUP ! *Tous les joueurs jouent.*

Avant de redémarrer la partie, chaque joueur enlève l'étoile jeton orange ou rouge qui recouvre la grande étoile afin que chacun repasse au vert.

L'un des joueurs prend une fiche « 2^{ème} Manche » sans la regarder (ni la montrer aux autres joueurs), place la fiche « Cache » par-dessus et glisse les 2 fiches dans le tableau révélateur. Il s'assure que tous les petits volets de droite, ainsi que le volet du bas, sont fermés et que les 7 grands volets sont ouverts. Il retire alors soigneusement la fiche « Cache ».

Le joueur qui avait perdu le Duel 1 commence. Il prend le tableau révélateur et lit la question à l'ensemble des joueurs.

Il donne ensuite sa proposition de réponse parmi les 7 proposées et vérifie si elle est correcte en ouvrant le petit volet à droite de la réponse.

- Si le volet de droite indique VRAI, il passe le tableau révélateur au joueur suivant. On continue jusqu'à que tous les volets VRAI soient ouverts.
- Si le volet de droite indique FAUX, le joueur recouvre sa grande étoile avec son jeton étoile orange et on remplace la fiche actuelle par une autre fiche (toujours à l'aide de la fiche « Cache »)

Lorsqu'un joueur se trompe pour la deuxième fois, il retourne son jeton étoile du côté rouge et entre en Duel. Il désigne le joueur qu'il veut provoquer en Duel.

DUEL 2 • Seul le joueur provoqué en Duel joue.

Le joueur à gauche du joueur provoqué en Duel prend la deuxième carte de la paire choisie en Manche 1 et lit la question avec les 4 propositions de réponse.

- Si le joueur provoqué en Duel répond juste, c'est lui qui remporte le Duel. Il gagne 3000 € de la cagnotte du joueur qui l'avait défié en Duel.
- Si le joueur provoqué en Duel se trompe, il perd le Duel et donne 3000 € de sa cagnotte au joueur qui l'avait défié.

3^{ème} MANCHE : LE COUP FATAL ! *Tous les joueurs jouent.*

Lors du Coup Fatal, les joueurs s'affrontent en face-à-face en temps limité.

Avant de commencer, les joueurs enlèvent le jeton étoile orange ou rouge qui recouvre leur grande étoile afin de repasser chacun au vert.

Les deux joueurs opposés prennent chacun un sablier et le posent côté gomette vers le bas.

Ils piochent chacun une carte « 3^{ème} Manche » sans la regarder et la donnent à un autre joueur. Ce joueur lira au joueur A la série de questions de sa carte pendant toute la durée du face-à-face. Même principe pour le joueur B.

- Le joueur du face-à-face qui a le plus d'argent dans sa cagnotte commence. Il retourne son sablier gomette vers le haut, afin que le sable s'écoule.
- Le lecteur lui pose la 1^{ère} question de la carte « 3^{ème} Manche ». Si le joueur répond faux ou s'il ne sait pas répondre, le lecteur lui pose la question suivante. Les questions s'enchaînent et le temps continue de défiler jusqu'à ce que le joueur réponde correctement à l'une des questions. Lorsqu'il a donné une bonne réponse, le joueur couche son sablier à plat afin « d'arrêter le temps ».
- C'est alors au deuxième joueur de jouer. Il retourne son sablier gomette vers le haut afin que le sable coule au moment où l'autre couche son sablier. Le lecteur lui pose les questions de la carte « 3^{ème} Manche » jusqu'à ce que le joueur réponde correctement à l'une des questions. Lorsqu'il a donné une bonne réponse, le joueur couche son sablier à plat afin « d'arrêter le temps ».
- Les joueurs jouent ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que les 60 secondes de l'un des 2 sabliers se soient écoulées.

Précision : Si lors du face à face les 8 questions de la carte ont été posées, le lecteur pioche une autre carte et continue de poser les questions de cette nouvelle carte au joueur concerné.

- Le joueur dont le sablier s'est écoulé en 1^{er} perd le face-à-face et donne 3000 € à son adversaire.

PARTIE À 3 JOUEURS : Il y a 2 face-à-face.

1^{er} face-à-face : Les deux joueurs qui ont la plus grosse cagnotte commencent à s'affronter. Le joueur qui a écoulé son sablier en premier donne 3000 € à son adversaire.

2^{ème} face-à-face : Le joueur vainqueur du 1^{er} face-à-face affronte le 3^{ème} joueur. À la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3000 € à son adversaire.

PARTIE À 4 JOUEURS : Il y a 2 face-à-face.

1^{er} face-à-face : Le joueur qui a le moins d'argent dans sa cagnotte choisit le joueur qu'il va affronter (si il y a égalité des cagnottes, le joueur le plus jeune choisit). À la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3000 € à son adversaire.

2^{ème} face-à-face : les deux autres joueurs s'affrontent. À la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3000 € à son adversaire.