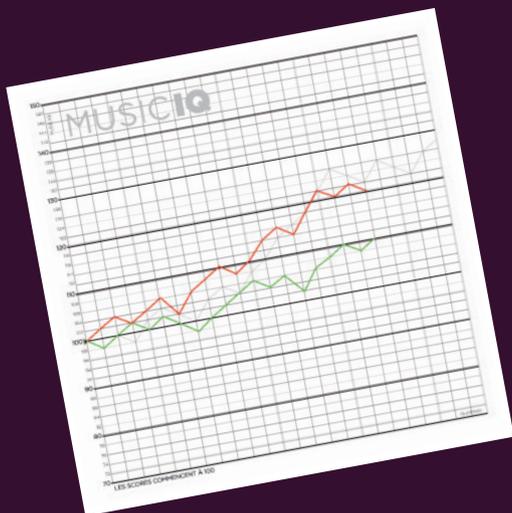


COMMENT UTILISER LA FEUILLE DES SCORES

Le greffier note les scores de toutes les équipes sur une seule et unique feuille, utilisant un crayon de couleur différente pour chaque équipe.

Toutes les équipes démarrent la partie avec un QI de 100, et les scores positifs ou négatifs sont ajoutés en utilisant des lignes diagonales qui montent ou qui descendent, une question à la fois. Des zigzags superposés se dessinent au fur et à mesure que la partie avance.



— équipe 1
— équipe 2

LES PERSONNES DERRIÈRE MUSICIQ

Conception: Hadi Barkat, Sébastien Pauchon **Graphisme:** Agathe Altwegg, Roxanne Borloz **Rédaction:** Hadi Barkat, Ewa Wolchover, Rachel Quimby, Katia Monla, Norette Bonnat, Diana Gisler, Nathalie Ré **Relecture & traductions:** Jean-Paul Käser, Jean-Marie Bergère **Pour le Montreux Jazz Festival:** Laurent Buri et Mathieu Jaton

REMERCIEMENTS

Nous tenions à remercier les personnes suivantes pour leur support et leurs idées qui nous ont été précieuses tout au long de la réalisation de ce jeu: Tania Rinaldi, Catherine Fattbert, Nils Rinaldi, Jean-Paul Käser, Maryse Tissot, Laurent Maerten, Doug Mayer, Jean-François de Buren, Philipp Sidler, Mario Schwery, Stefan Blessing, Sélène Ferrari.

Ceci est la deuxième édition du jeu MUSICIQ.

Tous les droits sont réservés. Copyright © HELVETIQ (RedCut Sàrl), 1003 Lausanne.

WWW.HELVETIQ.CH · INFO@HELVETIQ.CH · TWITTER.COM/HELVETIQ · FACEBOOK.COM/HELVETIQ

MUSICIQ

RÈGLES POUR 4 JOUEURS OU PLUS

BUT DU JEU

Les équipes se font concurrence pour atteindre le plus haut QI.

MATÉRIEL DE JEU

200 cartes quiz recto-verso

1 bloc-note

4 crayons de couleur

MISE EN PLACE

1. Former des équipes de deux joueurs ou plus, sans toutefois dépasser quatre équipes. Celle avec le joueur le plus jeune commencera la partie.
2. Choisir au hasard les 24 cartes quiz qui seront utilisées lors de la partie. Remettre les autres cartes dans la boîte.
3. Décider avec quelle couleur de cartes jouer: Les questions sur le côté rouge sont plus faciles que celles sur le côté violet.
4. Désigner un joueur («le greffier») chargé de noter les scores tout en étant un compétiteur à part entière. Celui-ci reçoit le bloc-note et les crayons de couleur.

INSTRUCTIONS DE JEU

La partie se déroule en deux tours. Lors de chaque tour, les membres d'une équipe, à tour de rôle, posent les questions à leurs coéquipiers. Les équipes reçoivent des points de QI positifs ou négatifs en fonction du risque pris et de l'exactitude de leurs réponses. Le greffier note les scores après chaque carte jouée. Toutes les équipes commencent la partie avec un QI de 100.

PREMIER TOUR

1. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence. Un joueur de l'équipe pioche la première carte du paquet. Il est le «questionneur» et ses coéquipiers répondent. Pendant la partie, les joueurs d'une même équipe seront les questionneurs à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Le questionneur prend connaissance du contenu de la carte **en silence** et doit décider s'il va poser la question à son équipe en offrant les choix multiples ou pas. Il annonce sa décision à tous les joueurs, puis pose la question.
3. L'équipe répond, et on marque les points de la manière suivante:
 - a. +4 points, si l'équipe répond juste sans connaissance des choix multiples.
 - b. +2, si l'équipe répond juste avec connaissance des choix multiples.
 - c. -2 points, si l'équipe répond faux.
4. Le greffier note le résultat sur la feuille des scores.
5. Le questionneur pose la carte utilisée au milieu de la table et passe le reste du paquet de cartes à l'équipe se trouvant à sa gauche. Le premier tour se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées une fois.

DEUXIÈME TOUR

1. Le greffier ramasse toutes les cartes posées au milieu de la table et les mélange pour en faire un paquet de 24 cartes.
2. L'équipe à la gauche de celle qui a terminé le premier tour commencera ce deuxième tour. Le questionneur de cette équipe pioche la première carte du paquet et en prend connaissance **en silence**. Il doit décider s'il lit à haute voix a) seulement le ou les mots soulignés une fois; ou b) les mots soulignés une fois et ceux soulignés deux fois. Il annonce sa décision à son équipe et procède à la lecture des indices.

3. L'équipe répond, et on marque les points de la manière suivante:
 - a. +4 points, si l'équipe répond juste en connaissance des mots soulignés une fois uniquement.
 - b. +2 points, si l'équipe répond juste en connaissance de tous les mots soulignés.
 - c. -2 points, si l'équipe répond faux.
4. Le greffier note le résultat sur la feuille des scores.
5. Le questionneur pose la carte utilisée au milieu de la table et passe le reste du paquet de cartes à l'équipe se trouvant à sa gauche. Le deuxième tour se déroule ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées une fois.
6. La partie s'arrête au terme des deux tours. L'équipe avec le plus haut QI est déclarée gagnante. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Jouer à nouveau!

RÈGLES POUR 2-3 JOUEURS

OPTION 1

Coopérative: les joueurs forment une seule équipe, et ensemble ils essaient d'obtenir le plus haut QI possible.

OPTION 2

Compétitive: la partie se déroule avec le premier tour uniquement et les joueurs se font concurrence pour obtenir le plus haut QI. Le déroulement de la partie est comme décrit ci-dessus sauf que ce n'est pas le questionneur qui choisit de donner les choix multiples ou pas, mais la personne qui répond après avoir écouté l'énoncé de la question. Le joueur avec le plus haut QI l'emporte.

L'étoile ★ indique la bonne réponse.

