

GRAND JEU DU 21

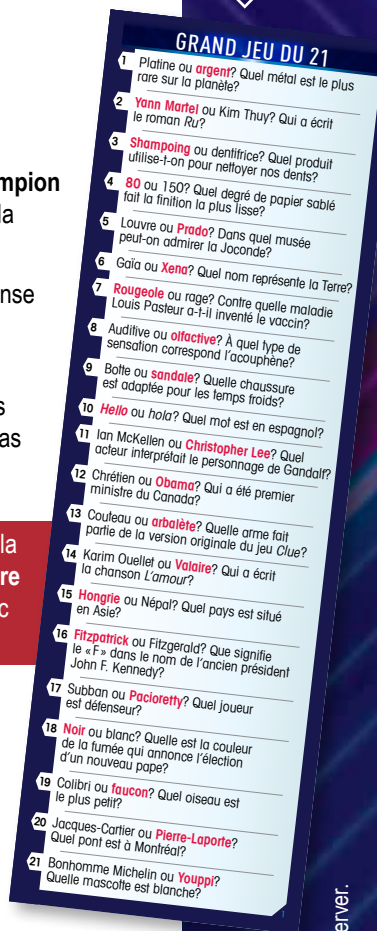
L'animateur (ou le joueur qui a obtenu le plus petit montant d'argent) prend une carte du **GRAND JEU DU 21** et règle la minuterie à 150 secondes (2 minutes 30 secondes).

»»» DÉROULEMENT

- Le champion dispose de 150 secondes pour répondre à 21 questions consécutives **sans se tromper**.
- Pour chaque question, il y a 2 choix de réponses; et le **champion doit donner la mauvaise réponse** (indiquée en rouge sur la carte) pour passer à la question suivante.
- Chaque fois que le champion se trompe en donnant la réponse qui est vraie, et non pas la mauvaise, l'animateur revient au début et recommence la lecture des questions.
- Attention : le chrono ne s'arrête pas! L'animateur doit lire les questions à un bon rythme sans perdre de temps pour ne pas retarder le jeu et nuire au champion.

Lorsqu'une erreur est commise et que l'animateur revient à la première question, **le champion n'est pas obligé d'attendre la fin de la question pour donner sa réponse. Il peut donc interrompre l'animateur en tout temps.**

- » Si le champion réussit à donner à la suite les **mauvaises réponses** aux 21 questions en 150 secondes, il gagne la partie.
- » Si le champion échoue, le joueur qui possède le 2^e plus gros montant d'argent tente alors sa chance. Il joue avec la même carte de jeu, mais avec seulement **100 secondes** (1 minute 40 secondes).
- » Si ce joueur réussit, il détrône le champion et il **gagne la partie. S'il échoue**, il cède la place au joueur suivant qui tente sa chance lui aussi avec 100 secondes, et ainsi de suite.



Informations à conserver.

AU SUIVANT

JEU-QUESTIONNAIRE

»»» AVANT DE COMMENCER

- Mélangez les cartes-cylindres et distribuez-en une à chaque joueur. Celui qui obtient le **montant d'argent** le plus élevé est le premier à jouer.
- C'est le joueur situé à sa droite qui lui pose les questions, ou désignez un animateur.
- Mélangez à nouveau toutes les cartes-cylindres. Placez le paquet, face cachée, à la portée de tous ou étalez toutes les cartes, face cachée, au centre de la table.
- Préparez la boîte de cartes-questions ainsi que la **CHAISE DU CHAMPION**.
- Prévoyez une minuterie, car la durée d'une partie est de **30 minutes chronométrées**.
- Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et ce, jusqu'à la fin des 30 minutes.



QUI SERA LE GRAND CHAMPION?

BONNE PARTIE!

»» BUT DU JEU

Répondre correctement à 3 questions sur 4 pour prendre une carte-cylindre et tenter d'accumuler de l'argent afin de vous emparer de la **CHAISE DU CHAMPION**.

Le joueur qui possède la très convoitée **CHAISE DU CHAMPION** à la fin des 30 minutes allouées est déclaré champion et accède au **GRAND JEU DU 21**.



LA CHAISE DU CHAMPION

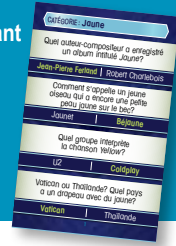
- La **CHAISE DU CHAMPION** indique le joueur qui mène la partie, c'est-à-dire le joueur qui est le plus riche. On appelle ce joueur le « champion provisoire ».
- Le 1^{er} joueur qui réussit à terminer un tour de jeu avec un montant d'argent ou une carte **BONUS** en pigeant une carte-cylindre devient automatiquement le 1^{er} « champion provisoire ». On lui remet donc la **CHAISE**.
- La **CHAISE DU CHAMPION** peut changer de main à plusieurs reprises au cours d'une même partie.
- Dès qu'un joueur accumule plus d'argent que le « champion provisoire » à la fin de son tour de jeu, il s'empare automatiquement de la **CHAISE DU CHAMPION** et devient le nouveau « champion provisoire ».
- Un joueur qui perd la **CHAISE DU CHAMPION** perd également toutes ses cartes-cylindres accumulées depuis le début de la partie.

PENDANT LE JEU

- Lorsque le tour revient au « champion provisoire », ce dernier a 2 possibilités :
 - » Passer son tour s'il croit que son montant d'argent est suffisamment gros pour conserver sa **CHAISE DU CHAMPION** ;
 - » Répondre à une nouvelle carte-question pour accumuler plus d'argent et améliorer ses chances de gagner et accéder au **GRAND JEU DU 21**.
- Si le « champion provisoire » choisit de répondre à une nouvelle carte-question et qu'il échoue, il perd toutes ses cartes-cylindres accumulées depuis le début de la partie et remet la **CHAISE DU CHAMPION** au joueur désormais le plus riche.
- En cas d'égalité, la **CHAISE** est temporairement vacante.

LES CARTES-QUESTIONS

- Chaque carte contient 4 questions qui portent sur une même catégorie.
- La catégorie doit être annoncée à voix haute avant la lecture des questions.
- Le joueur doit obtenir 3 bonnes réponses (inscrites en vert) pour avoir le droit de prendre une carte-cylindre.



»» DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur situé à la droite du 1^{er} joueur (ou l'animateur) prend une carte-question et lit la catégorie à voix haute. Il lui pose la 1^{re} question et donne les 2 choix de réponses qui l'accompagnent.

Déclenchez le chronomètre dès le début de la lecture de la 1^{re} question.

Le joueur a un maximum de 10 secondes pour répondre. Toute réponse donnée passé ce délai est considérée comme une mauvaise réponse. L'animateur révèle la bonne réponse et passe à la question suivante.

- ▶ Dès qu'un joueur donne 2 mauvaises réponses sur une même carte, son tour prend fin ; il perd toutes ses cartes-cylindres accumulées depuis le début de la partie et les retire du jeu.
- ▶ Si le joueur répond correctement à 3 questions sur 4, il prend une carte-cylindre et la dépose devant lui, face visible. S'il s'agit d'un montant d'argent, le joueur a la possibilité de répondre à une 2^e carte-question pour tenter d'accumuler plus d'argent.

LA DEUXIÈME CARTE-QUESTION

- ▶ Si un joueur choisit de répondre à une 2^e carte-question et :
 - qu'il échoue (2 mauvaises réponses), son tour prend fin ; il perd toutes ses cartes-cylindres accumulées depuis le début de la partie.
 - qu'il réussit (3 bonnes réponses), il prend alors une 2^e carte-cylindre.
 - S'il totalise des gains plus élevés que ceux du « champion provisoire », il s'empare de la **CHAISE DU CHAMPION**.
 - Sinon, il conserve ses cartes-cylindres accumulées jusqu'à son prochain tour de jeu.
- ▶ Si un joueur choisit de ne pas répondre à une 2^e carte-question, son tour prend fin et il conserve ses cartes-cylindres accumulées jusqu'à son prochain tour de jeu. S'il totalise des gains plus élevés que ceux du « champion provisoire », il s'empare de la **CHAISE DU CHAMPION**.

LES CARTES-CYLINDRES

MONTANTS D'ARGENT (39)

Ces cartes-cylindres offrent des montants d'argent variés. Elles sont cumulatives, c'est-à-dire que le joueur qui possède le plus gros montant à la fin du jeu accède au **GRAND JEU DU 21**. Lorsqu'un joueur pige une carte-cylindre contenant un montant d'argent, il la dépose devant lui, face visible. S'il s'agit de sa 1^{re} carte-cylindre (durant son tour de jeu), il peut continuer à jouer et répondre aux questions d'une 2^e carte-question.

BONUS (6)

Les cartes-cylindres **BONUS** contiennent un montant d'argent de 500 \$ et offrent la possibilité de prendre immédiatement une nouvelle carte-cylindre.

Un joueur qui pige une carte-cylindre **BONUS** la conserve pour toute la durée de la partie et il **ne peut la perdre en aucun cas**. Cette directive prévaut sur toute autre consigne.

DUELS KIF-KIF (6)

Le joueur qui pige un **DUEL KIF-KIF** doit tenter de détrôner le « champion provisoire ».

- Le « champion provisoire » doit délaissier sa **CHAISE DU CHAMPION** et remettre toutes ses cartes-cylindres au centre de la table.
- Le joueur qui a pigé le **DUEL KIF-KIF** perd toutes ses cartes-cylindres et les retire du jeu.
- L'animateur pose une question aux 2 joueurs impliqués **sans donner les choix de réponses**.
 - » Le joueur qui est le plus rapide à répondre correctement à la question prend possession de la **CHAISE DU CHAMPION** et de toutes les cartes-cylindres qui l'accompagnent.
 - » Si un joueur donne une mauvaise réponse, c'est l'autre joueur qui s'empare de la **CHAISE DU CHAMPION** et de toutes les cartes-cylindres qui l'accompagnent.
 - » Si aucune réponse n'est donnée à l'intérieur des 10 secondes allouées, c'est le « champion provisoire » qui reprend sa **CHAISE DU CHAMPION** et toutes les cartes-cylindres qui l'accompagnent.
 - » Le perdant d'un **DUEL** n'a plus de cartes-cylindres. Il devra repartir de zéro et tenter d'accumuler de nouvelles cartes-cylindres lors de son prochain tour de jeu.

- ▶ Si personne ne possède la **CHAISE DU CHAMPION** ou si le **DUEL KIF-KIF** est pigé par le « champion provisoire », le joueur met la carte-cylindre de côté et en choisit une nouvelle.

AU SUIVANT (5)

Une carte-cylindre **AU SUIVANT** met fin automatiquement au tour de jeu du joueur qui la pige. Ce dernier perd toutes les cartes-cylindres qu'il a accumulées depuis le début de la partie. Il repartira de zéro lors de son prochain tour de jeu.

CONTENU DES CARTES-CYLINDRES			
15 000 \$	5 000 \$	1 500 \$	BONUS (500 \$ + CARTE)
10 000 \$	4 000 \$	1 000 \$	
7 500 \$	3 000 \$	750 \$	DUEL KIF-KIF
6 000 \$	2 000 \$	AU SUIVANT	

Note : Lorsqu'un joueur perd ses cartes-cylindres, il doit les retirer du jeu.

LES QUESTIONS DUELS KIF-KIF

Prenez une carte-question qui a déjà servi et posez la 4^e question, si elle n'a pas été lue; sinon, prenez une nouvelle carte de jeu.

- ❗ Ne donnez pas les choix de réponses.

»» FIN DU JEU

- Le jeu prend fin lorsque les 30 minutes sont écoulées.
- Le joueur qui était en train de jouer, et seulement lui, peut terminer son tour de jeu et tenter de s'emparer de la **CHAISE DU CHAMPION**.
- Le joueur qui possède la **CHAISE DU CHAMPION** accède au **GRAND JEU DU 21**.

Advenant le cas où personne ne possède la **CHAISE** à la fin du temps réglementaire, posez une question (sans donner les choix de réponses) aux joueurs ex aequo afin de déterminer un gagnant.