

Règles du jeu



**LA CLASSE**

DE **5<sup>e</sup>**

**ÊTES-VOUS PLUS BRILLANT  
QU'UN ÉLÈVE DE 5<sup>e</sup>?**

**BUT DU JEU**

Accumuler le plus d'argent possible en répondant correctement à des questions (maximum de 11) de la 1<sup>re</sup> à la 5<sup>e</sup> année du primaire.



### **A** TABLEAU DES ANNÉES

Sur ce tableau, 10 cases représentent les années, de la 1<sup>re</sup> à la 5<sup>e</sup> année du primaire. Le joueur doit répondre correctement à 2 questions par année pour un total de 10 questions. Ainsi, il déposera 1 jeton Pomme par case dans le but de compléter le tableau avec ses 10 jetons Pomme.

### **B** JETONS POMME

On retrouve 40 jetons Pomme (10 par joueur), de 4 couleurs différentes. Ces jetons servent à marquer les cases utilisées sur le tableau des années.

### **C** TABLEAU DES VALEURS

On retrouve 11 cases sur le tableau des valeurs, dont 10 numérotées de 1 000 \$ à 125 000 \$ et la case à 250 000 \$. Lorsqu'un joueur donne sa première bonne réponse, il dépose son pion sur la case 1 000 \$; lors de sa deuxième bonne réponse, il déplace son pion à la case 2 000 \$, et ainsi de suite.

### **D** PIONS

Quatre pions, correspondant aux couleurs des jetons Pomme, permettent d'identifier les joueurs et le montant d'argent qu'ils ont accumulé sur le tableau des valeurs.

### **E** CARTES QUESTIONS

Les cartes questions sont divisées en 5 niveaux, de la 1<sup>re</sup> à la 5<sup>e</sup> année. Sur chacune de ces cartes, on retrouve généralement 5 questions de différentes catégories. Les réponses à ces questions sont au verso des cartes, du côté identifié Réponses.

### **F** CARTE 250 000 \$

Ces cartes sont utilisées seulement lorsqu'un joueur a répondu correctement aux 10 questions précédentes, soit celles de la 1<sup>re</sup> à la 5<sup>e</sup> année (2 par niveau). Le joueur qui se rend à ce niveau doit répondre à cette question sans aide, même s'il n'a pas utilisé toutes ses triches. Le joueur qui répond correctement à cette dernière question remporte la partie, à moins qu'un autre joueur réalise le même exploit (voir section Gagnant).

### **G** JETONS TRICHE

Il existe 3 « triches » : Coup d'œil, Copie et Sauvé. Le joueur peut utiliser ces triches s'il est incertain de la réponse, s'il ignore la réponse ou s'il a donné une mauvaise réponse.

### **H** BLOC-NOTES

Le joueur se sert du bloc-notes pour inscrire les réponses aux questions posées.



## NOMBRE DE JOUEURS

La classe de 5<sup>e</sup> se joue à 3 ou 4 joueurs. Il est également possible de jouer en équipe avec un maximum de 8 personnes.

## PRÉPARATION

Distribuer à chacun des joueurs 10 jetons Pomme d'une même couleur et le pion de couleur correspondant, 1 jeton Coup d'œil, 1 jeton Copie, 1 jeton Sauvé et 1 feuille de bloc-notes.

Disposer, à la portée de tous, les tableaux des valeurs et des années. C'est le plus jeune joueur qui commence la partie. Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT

Pour débiter, le joueur choisit un niveau scolaire en plaçant un de ses jetons Pomme sur l'une des cases du tableau des années. Il est recommandé de débiter par la 1<sup>re</sup> année et de continuer en ordre croissant, mais la décision finale revient au joueur.

Un autre joueur prend alors une carte de questions correspondant à l'année choisie et lit à haute voix les catégories présentes sur la carte. Le concurrent choisit une catégorie. Lorsqu'il y a plusieurs questions reliées à cette catégorie, le lecteur en précise le nombre, et le concurrent choisit le numéro de la question à laquelle il devra répondre.

On ne pose qu'une question par carte. Une fois utilisée, cette dernière est mise sous le paquet correspondant à son année.

## QUESTIONS ET RÉPONSES

Lorsque la question est posée, tous les joueurs doivent inscrire leur réponse sur leur feuille. Le lecteur doit lui aussi inscrire sa réponse, sauf s'il s'agit d'une question de la catégorie Épellation. Puisqu'il voit la réponse dans la question, il ne peut pas participer à ce tour. Ensuite, le concurrent doit donner sa réponse à voix haute ou utiliser une triche s'il est incertain de la réponse ou s'il l'ignore (voir section Triches).

## BONNE RÉPONSE

Lorsque le joueur donne une bonne réponse, il dépose ou déplace son pion sur une des cases du tableau des valeurs pour marquer le montant d'argent qu'il vient de gagner.

## MAUVAISE RÉPONSE

Lorsqu'une mauvaise réponse est donnée, le lecteur ne doit pas annoncer la bonne réponse immédiatement, mais se limiter à la mention « Mauvaise réponse » pour permettre au joueur d'utiliser sa triche « Sauvé » (voir section Triches).

## INCERTITUDE

Lorsque le joueur n'est pas certain de la réponse ou ne connaît tout simplement pas la réponse, il peut recourir à ses « triches » pour l'aider (voir section Triches).

## ÉLIMINATION

Lorsqu'un joueur donne une mauvaise réponse et qu'il ne possède plus son jeton « Sauvé », il est éliminé. Cependant, il a encore la chance d'accumuler de l'argent si un autre joueur fait appel à lui. C'est la raison pour laquelle il doit continuer à inscrire les réponses aux questions posées aux autres joueurs. Il conserve l'argent accumulé sur le tableau des valeurs ainsi que celui des triches qu'il a obtenues lorsque les autres joueurs ont fait appel à lui. Par contre, le joueur doit dire à haute voix: « Je ne suis pas plus brillant qu'un élève de 5<sup>e</sup>! ».

## GAGNANT

Lorsque tous les joueurs sont éliminés ou qu'ils se sont rendus à la question à 250 000 \$, ils additionnent le montant gagné sur le tableau des valeurs et les sommes récoltées grâce aux triches. Celui qui aura accumulé le plus grand montant d'argent remporte la partie.

Si deux joueurs ont récolté le même montant, ils devront répondre tous les deux à la même question à 250 000 \$. Si les deux joueurs obtiennent la bonne réponse, on devra poursuivre le processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul gagnant.

# TRICHES

Les joueurs peuvent utiliser 3 « triches » au cours de la partie: Coup d'œil, Copie et Sauvé. Un montant d'argent est inscrit à l'arrière de chacun de ces jetons. Ces montants peuvent être gagnés par les joueurs qui fournissent la bonne réponse.



## COUP D'OEIL

Ce jeton permet de voir la réponse d'un autre joueur avant de soumettre la sienne. Mais il n'y a aucune obligation d'accepter la réponse de l'autre. Le joueur dépose son jeton devant le joueur de son choix, et ce dernier lit à haute voix la réponse inscrite sur sa feuille.

- Si le joueur accepte la réponse de l'autre et qu'elle s'avère bonne, il monte son pion d'un échelon de plus sur le tableau des valeurs. Le joueur ayant reçu la triche retourne le jeton Coup d'œil qui a été déposé devant lui et accumule 1 000 \$.
- Si le joueur accepte la réponse de l'autre et qu'elle s'avère mauvaise, il doit utiliser sa triche « Sauvé » pour tenter d'éviter l'élimination (voir paragraphe Sauvé). Le joueur ayant reçu la triche ne reçoit aucun montant, et le jeton Coup d'œil est retiré du jeu.
- Si le joueur refuse la réponse de l'autre et donne la bonne réponse, il monte son pion d'un échelon de plus sur le tableau des valeurs. Le joueur ayant reçu la triche ne gagne pas d'argent, et le jeton Coup d'œil est retiré du jeu.
- Si le joueur refuse la réponse de l'autre lorsque cette dernière s'avère bonne et donne la mauvaise réponse, il doit utiliser sa triche « Sauvé » pour tenter d'éviter l'élimination (voir paragraphe Sauvé). Le joueur ayant reçu la triche retourne le jeton Coup d'œil qui a été déposé devant lui et accumule 1 000 \$ grâce à sa bonne réponse.



## COPIE

Ce jeton permet de copier la réponse d'un autre joueur et de ne pas répondre du tout à la question posée. Le joueur dépose ce jeton devant le joueur de son choix. Contrairement au Coup d'œil, ce jeton ne permet pas de rejeter la réponse de l'autre joueur.

Si la réponse copiée s'avère juste, le joueur monte son pion d'un échelon sur le tableau des valeurs. Le joueur ayant reçu la triche retourne le jeton Copie et accumule 2 000 \$.

Si la réponse copiée est mauvaise, le joueur doit utiliser sa triche « Sauvé » pour tenter d'éviter l'élimination (voir paragraphe Sauvé). Le joueur ayant reçu la triche ne gagne pas d'argent, et le jeton Copie est retiré du jeu.



## SAUVÉ

Ce jeton peut éviter l'élimination d'un joueur. Il permet, en cas de mauvaise réponse, de prendre la réponse d'un autre joueur. Dès qu'un joueur dépose ce jeton devant un joueur, la réponse de l'autre devient la sienne. Si cette dernière s'avère exacte, le joueur est « sauvé » et monte son pion d'un échelon sur le tableau des valeurs. Le joueur dont la réponse a « sauvé » l'autre retourne le jeton et accumule 5 000 \$.

Dans l'éventualité d'une mauvaise réponse, le joueur est éliminé (voir paragraphe Élimination).



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2008



signé francois roy  
communication, marketing