

Quizz Daniell

Quest-lons pour un champ-lons

L'objectif de ce jeu est d'associer par paire une carte élément avec sa position dans le tableau et une carte structure électronique.

Jeu

- 6 cartes « montage » (noires)
- 6 cartes « caractéristiques de la pile » (bleues)
- 30 cartes « question » (oranges)
- 6 cartes « question difficile » (violettes)
- Feuilles de brouillon
- buzzers

Nombre de joueurs : 4 à 30 et 1 maitre du jeu

Durée du jeu : 20 min à 1h



Règle

- Faire les équipes (minimum deux équipes)
- Mélanger les cartes par couleur.
- Le maitre du jeu pioche une carte « montage » et une carte « caractéristiques de la pile », et les montre aux joueurs qui peuvent prendre des notes.
- Chaque équipe choisit son premier joueur.
- Le maitre du jeu pioche une question et la lit aux joueurs. Un joueur qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer. Si la réponse est correcte, le joueur marque un point.
- Le maitre du jeu pose une nouvelle question. S'il tire une question qui a déjà été posée, il l'a met de côté.
- Le maitre du jeu choisit de piocher une carte « question difficile » quand ils voient que les joueurs commencent à répondre trop facilement aux questions.
- Une manche correspond à quatre questions. A la fin d'une manche, chaque équipe change de joueur.
- La partie s'arrête quand tous les joueurs de chaque équipe ont joué.
- L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.