

BURGER QUIZ *DE LUXE*

À partir de 15 ans.

Mais si vous avez 6 ans d'âge mental, c'est bon aussi.

Il suffit de savoir taper sur des Cheese Buzzers.

CONTENU DE LA BOÎTE :

2 Cheese Buzzers,	330 Cartes dont :	
60 Nuggets,	10 Menus rouges,	50 Miam,
59 Sel ou Poivre,	59 Addition,	1 Mayo,
60 Menus bleus,	30 Burger de la Mort,	1 Ketchup.

BUT DU JEU

Le but du Jeu est d'être le premier à totaliser 25 Miam en répondant aux questions posées afin de tenter l'ultime épreuve : Le Burger de la Mort !

PRÉPARATION DU JEU

Ouvrir les paquets de cartes et les trier par phase de jeu : Nuggets, Sel ou Poivre, Menus bleus, Menus rouges, L'addition, Burger de la Mort. Chaque paquet ainsi constitué doit être placé dans les alvéoles prévues à cet effet à l'intérieur de la boîte de jeu (les cartes Menus bleus se placent dans la grande alvéole et les cartes Menus rouges dans la petite alvéole). Les 50 cartes Miam sont divisées en deux paquets équivalents (bordure jaune : équipe Mayo ; bordure rouge : équipe Ketchup). Ils doivent être placés à droite et à gauche des cartes de questions/réponses. Les cartes Mayo et Ketchup se placent au-dessus des cartes Miam.

Donner un buzzer à chaque équipe.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs ou 2 équipes de joueurs sans limitation de joueurs par équipe. Au-delà de 1000 joueurs, il faut quand même penser à jouer dans une grande pièce. Les joueurs ou équipes se posent des questions mutuellement.

Le jeu peut aussi se dérouler exactement comme dans le jeu télévisé avec un maître de jeu ne faisant partie d'aucune équipe. Le maître de jeu n'est pas obligé de s'habiller comme Alain Chabat, mais s'il veut c'est sympa aussi.

RÈGLE DU JEU

Le Jeu Burger Quiz se décompose en deux grandes parties. Dans la première partie, une série d'épreuves permettent aux deux joueurs ou équipes de cumuler des points jusqu'à obtenir 25 Miam. Le premier à obtenir ce total tentera le Burger de la Mort. L'épreuve du TOSS détermine lequel des joueurs a la main et par conséquent lequel répondra aux questions EN PREMIER.

Après cette épreuve, le joueur ou l'équipe répondra aux questions posées dans l'ordre des paragraphes au dos de cette règle du jeu. Différents TOSS vous sont proposés, choisissez une épreuve dans la liste ; vous pouvez en inventer aussi. Le gagnant du TOSS choisira de jouer aux couleurs Ketchup ou Mayo.

LE TOSS

CELUI QUI ROTE LE PLUS LONGTEMPS GAGNE... MAIS NON C'EST UNE BLAGUE.

DONNEZ-MOI UN CHIFFRE ENTRE 3 MILLIONS ET 8 MILLIONS.

Celui qui est le plus proche de 4 gagne. C'est donc le chiffre le plus petit.

CHOU-FLEUR

Les joueurs sont face à face. Ils avancent l'un vers l'autre en mettant un pied devant l'autre, à tour de rôle. Celui qui marche sur le pied de l'autre a gagné.

LE PREMIER QUI CLIGNE DES YEUX A PERDU.

JE TE TIENS PAR LA BARBICHETTE.

CELUI QUI DONNE LA PLUS MAUVAISE RÉOLUTION DE NOUVELLE ANNÉE GAGNE LE TOSS...

CELUI QUI FAIT LE PLUS GROS PET AVEC SON AISSELLE GAGNE.

LE MEILLEUR DESSIN

Celui qui dessine le mieux l'un des thèmes choisis.

Thèmes : un chat, un chien, un burger, une crotte de chien, une armoire.

CELUI QUI A LE RIRE LE PLUS DÉBILE GAGNE.

LA BAFTE DANS LA GUEULE

À tour de rôle les joueurs se donnent une baffe. Celui qui déclare forfait a perdu.

GLOU GLOU GLOU

Voici 2 bouteilles d'eau d'un demi-litre. Le premier qui finit sa bouteille cul-sec sans roter remporte le toss.

Allez hop glou glou !

MÉTIER POURRI

On va jouer au questionnaire de Pivot. Vous allez me dire le métier que vous n'auriez pas aimé faire. C'est le métier le plus pourri qui gagne.

PING-PONG

Thèmes : les films avec Tom Cruise, les films avec Sylvester Stallone, quelque chose de rouge, un animal à quatre pattes...

Une fois qu'un thème est choisi, les joueurs doivent à tour de rôle citer un exemple. Celui qui a le plus de réponses gagne.

LE PREMIER QUI MARQUE UN PANIER AVEC UNE BOULE DE PAPIER ET UNE POUBELLE.

CELUI QUI SE COUPE LA PLUS LONGUE MÊCHE DE CHEVEUX.

CELUI QUI ATTRAPE LE PREMIER LE STYLO POSÉ AU MILIEU.

CELUI QUI PEUT ALLER LE PLUS BAS AVEC SES MAINS EN GARDANT LES JAMBES TENDUES.

LE PILE OU FESSES

Le premier qui montre ses fesses a gagné.

CELUI QUI IMITE LE MIEUX L'ÉLÉPHANT.

CELUI QUI FAIT LE MIEUX LA ROUE.

JEU AVEC UN MAÎTRE DE JEU

Exemple : l'équipe Mayo a gagné le TOSS

NUGGETS 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

Le maître de jeu prend la première carte NUGGETS du paquet et pose la première question à l'équipe Mayo. Il pose ensuite la seconde question à l'équipe Ketchup et ainsi de suite.

NB : les informations entre parenthèses ne doivent pas être lues à haute voix. Elles apportent des précisions sur les réponses.

Lire les questions recto et verso de la carte. 3 questions/équipe.

SEL OU POIVRE 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

Le maître de jeu prend la première carte SEL ou POIVRE du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITÉ, tous les joueurs participent en même temps. Dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte, *ils pressent leur Cheese Buzzer* puis répondent. Le maître de jeu pose toutes les questions et désigne l'équipe qui a répondu le plus rapidement.

En cas de mauvaise réponse, le Miam est attribué à l'autre équipe.

NB : ne lire qu'une seule face de la carte.

MENUS 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

Le maître de jeu prend une carte MENU BLEUE et une carte MENU ROUGE. Il propose à l'équipe Mayo les 3 menus (2 menus recto verso sur la carte bleue et 1 menu recto sur la carte rouge). Il pose ensuite la série de questions sur

JEU SANS MAÎTRE DE JEU OU A 2

Exemple : l'équipe Mayo a gagné le TOSS

NUGGETS 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

L'équipe Ketchup tire une carte et pose les questions 1, 2, 3 à l'équipe Mayo. L'équipe Mayo tire une carte et pose les questions 4, 5, 6 à l'équipe Ketchup.

NB : les informations entre parenthèses ne doivent pas être lues à haute voix. Elles apportent des précisions sur les réponses.

SEL OU POIVRE 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

C'est une épreuve de RAPIDITÉ. Dans chaque équipe, un maître de jeu est désigné. Une carte SEL ou POIVRE est tirée, les maîtres de jeu posent les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu. *C'est le Cheese Buzzer qui détermine qui a répondu le plus vite.*

POUR JOUER À DEUX : chaque joueur tire une carte SEL ou POIVRE et pose les questions à son adversaire.

NB : en cas de tricherie ou de mauvaise réponse, le Miam est attribué à l'autre équipe. Ne lire qu'une seule face par carte.

MENUS 1 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

L'équipe Ketchup prend une carte MENU BLEUE et une carte MENU ROUGE. Il propose à l'équipe Mayo les 3 menus (2 menus recto verso sur la carte bleue et 1 menu recto sur la carte rouge). Il pose ensuite la série de questions sur le thème choisi. Puis, l'équipe Mayo propose à l'équipe Ketchup les 2 menus restants et pose les questions du deuxième menu choisi.

le thème choisi. Puis, il propose à l'équipe Ketchup 2 menus restants et pose les questions du deuxième menu choisi.

L'ADDITION 3 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

Le maître de jeu prend la première carte L'ADDITION du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITÉ, tous les joueurs participent en même temps. Dès qu'ils pensent avoir la réponse correcte, *ils pressent leur Cheese Buzzer* puis répondent. Le maître de jeu pose toutes les questions.

En cas de mauvaise réponse, les Miam sont attribués à l'autre équipe.

NB : ne lire qu'une seule face de la carte.

L'ADDITION 3 MIAM PAR BONNE RÉPONSE

C'est une épreuve de RAPIDITÉ. Dans chaque équipe : un nouveau maître de jeu est désigné. Une carte L'ADDITION est tirée, les maîtres de jeu pose les questions à tour de rôle à l'ensemble des joueurs sans participer au jeu. *C'est le Cheese Buzzer qui détermine qui a été le plus rapide.*

POUR JOUER À DEUX : chaque joueur tire une carte L'ADDITION et pose les questions à son adversaire.

NB : en cas de tricherie ou mauvaise réponse, les Miam sont attribués à l'autre équipe. Ne lire qu'une seule face par carte.

La première des deux équipes à atteindre un total de 25 Miam est déclarée gagnante et tente le Burger de la Mort. Si vous n'avez pas atteint le nombre de Miam, recommencez une partie jusqu'à totaliser 25 Miam.

LE BURGER DE LA MORT

L'équipe gagnante désignera son candidat pour tenter l'épreuve du Burger de la Mort. Le maître de jeu ou un joueur de l'équipe adverse prend une carte BURGER DE LA MORT et pose 10 questions au joueur gagnant qui doit attendre la fin du questionnaire pour y répondre dans l'ordre. Il ne doit pas prendre de notes ni faire répéter les questions. Si le joueur réussit à donner 5 bonnes réponses dans l'ordre, il gagne le Petit Burger de la Mort. Si le joueur réussit à donner 10 bonnes réponses dans l'ordre, il gagne le Grand Burger de la Mort.

LE GRAND MIAM

Certaines questions ont plusieurs réponses possibles.

Exemples : "Toutes les réponses se terminent par 'AM' " ou "Toutes les réponses commencent par S".

Nous vous en proposons certaines, mais il y en a d'autres. Dans ces autres propositions, certaines sont acceptables et d'autres non. C'est un bon moyen pour discuter et contester. C'est amusant. Parfois c'est un peu long et il faut que quelqu'un tranche. Ce quelqu'un, c'est le Grand Miam ! En cas de trop longues contestations, le Maître du Jeu fait appel au Grand Miam. Il doit se tenir l'oreille comme si on lui parlait par satellite et dire :

- S'il considère que la revendication est justifiée : « Ah... Le grand Miam me signale qu'il est d'accord. Je vous accorde le Miam ».

- S'il considère que la revendication n'est pas acceptable : « Ha non. Le Grand Miam me signale que le Miam n'est pas accepté ».

Sinon, on s'en sort pas.