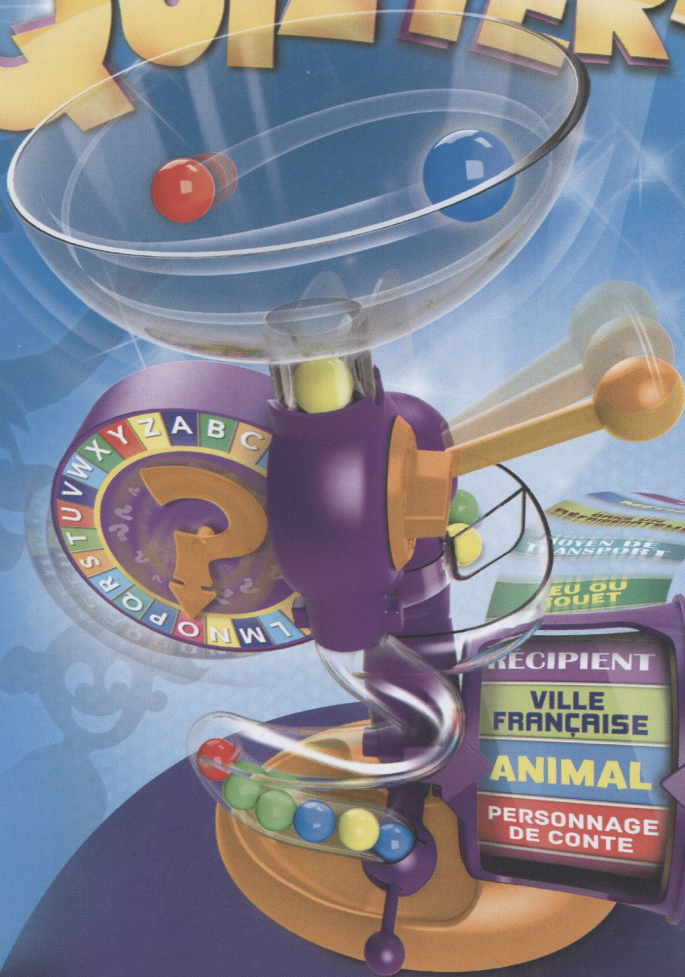


QUIZTERIC™



Contenu :

1 quiz-machine infernale, 5 grilles de thèmes recto-verso, 1 grille vierge, 24 billes réparties en 4 couleurs et la règle du jeu.

But du jeu :

Placer un maximum de billes dans le quiz-tube afin de remporter la partie.

Mise en place :

- Assembler la quiz-machine en suivant les instructions (fig. 1 à 7).
- Installer les joueurs face au jeu. Chaque joueur reçoit les 6 billes de sa couleur.

Déroulement de la partie :

Le joueur assis directement en face de la quiz-machine est chargé d'appuyer sur le levier afin de déclencher le système aléatoire (fig. 8). Dès que la flèche et le cylindre s'arrêtent, il annonce à voix haute le thème et la lettre qui apparaissent. Assurez-vous tout de même que chaque joueur puisse lire la lettre et le thème de l'endroit où il est assis.

A ce moment, les joueurs qui trouvent un mot correspondant au thème et commençant par la bonne lettre lancent une bille dans la coupe de la quiz-machine. Le geste est important : **la bille ne doit pas être lâchée directement dans le trou, mais lancée.**

Attention ! N'annoncez pas votre mot à voix haute !

Seule **la première bille qui se loge au fond de la coupe** permet à son propriétaire de jouer. Il dispose de 3 secondes pour donner sa réponse (les autres billes sont automatiquement expulsées et peuvent être récupérées).



- Si la réponse est bonne, on tourne la molette vers la gauche pour **envoyer la bille dans le tube.**
- Si la réponse est mauvaise, **la bille est perdue.** On tourne la molette vers la droite pour l'envoyer dans la zone des mauvaises réponses.
- Si personne ne trouve de réponse, on appuie de nouveau sur le levier.

Note : Si un joueur n'a plus de bille, il récupère toutes celles qu'il avait perdues pour cause de mauvaise réponse. En contrepartie, tous les joueurs adverses ajoutent **une de leur boule** dans le tube.

Fin de la partie :

Un joueur qui place ses 6 billes dans le tube remporte immédiatement la partie.

Si personne n'y parvient, la partie s'arrête dès que la 14^{ème} bille est jouée (celle qui dépasse la ligne de marque sur le tube).

C'est alors le joueur qui possède le plus de billes dans le tube qui gagne. En cas d'égalité, les joueurs concernés s'affrontent alors lors d'un round final. Le premier à donner une bonne réponse est déclaré vainqueur.

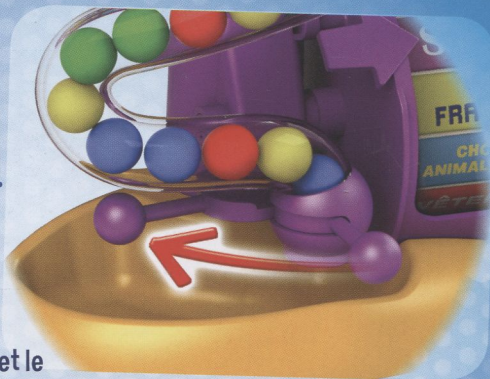


Nouvelle partie :

Changez les thèmes et libérez les billes avant d'entamer une nouvelle partie.

Variante pour 2 joueurs :

Le premier des joueurs à avoir donné 6 bonnes réponses gagne la partie. Si un joueur n'a plus de bille, il récupère toutes celles qu'il avait perdues pour cause de mauvaise réponse. En contrepartie, son adversaire ajoute **une bille**. Dès que la flèche et le cylindre s'arrêtent, il annonce à voix haute le thème et la lettre qui apparaissent. Assurez-vous tout de même que chaque joueur puisse lire la lettre et le thème de l'endroit où il est assis. ans le tube.



Précisions :

- Ce n'est pas forcément la première bille lancée qui se loge au fond de la coupe. Croisez les doigts et comptez sur votre chance !
- Il est interdit de garder la main au-dessus du bol. Au moment où la roue est lancée, elles doivent être posées sur la table.
- En cas d'égalité, il est possible qu'il y ait plus de 2 joueurs pour le round final.
- A vous de customiser la grille vierge selon vos centres d'intérêt.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2014 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Under License from Seven Towns Ltd. Copyright

©2013. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petites balles et de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

ATTENTION !



visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

1



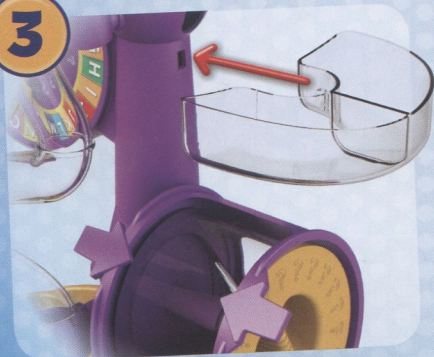
Insérer la coupe au sommet de la quiz-machine.

2



Placer le guide au dos de la machine. Vérifier qu'il est correctement fixé.

3



Insérer le récupérateur à billes dans la fente.

4



Ouvrir le cylindre.

5

- COULEUR
- ACTEUR OU ACTRICE
- SPORT
- VILLE FRANÇAISE
- CHOSE OU ANIMAL QUI VOLE
- VÊTEMENT
- PERSONNAGE DE B.D.
- MOT QUI SE TERMINE PAR "ETTE"
- À LA CAMPAGNE
- DIEU OU DÉESSE
- CHOSE EN MÉTAL
- HERBE OU ÉPICE



Choisir une grille et l'enrouler sur elle-même.

6



Glisser la grille à l'intérieur du cylindre transparent. Comme indiqué sur la photo, les extrémités de la grille doivent se rejoindre au niveau du guide.

7



Refermer le cylindre à l'aide du couvercle.

8



Appuyer sur le levier. Le cylindre s'arrête sur le thème avec lequel on joue pour et la flèche indique la lettre par laquelle doit débiter le mot.