

La Finale :  et  — tous les joueurs jouent —

Lors de la manche « Le Coup de Maître », une question est posée à chacun des joueurs l'un après l'autre. Pour chaque question, 3 propositions de réponse sont données au joueur : 2 propositions visibles et 1 cachée. Pour répondre, le joueur choisit l'une des 2 réponses visibles ou « L'Autre », qui lui sera révélée lorsqu'il aura donné sa réponse. Selon que sa réponse est juste ou non, le joueur peut ouvrir un grand ou un petit volet du tableau révélateur, et ainsi essayer de deviner ce que représente « L'étoile Mystérieuse » pour gagner une cagnotte supplémentaire de 10 000 €.

LE COUP DE MAÎTRE

- Avant de commencer « Le Coup de Maître », l'un des joueurs prend une fiche « L'étoile Mystérieuse » sans la regarder ni la montrer aux autres joueurs, place la fiche « Cache » par-dessus et glisse les 2 fiches ainsi superposées dans le tableau révélateur. Il s'assure que tous les volets du tableau révélateur sont bien fermés, puis retire soigneusement la fiche « Cache ».
- Le joueur qui a le moins d'argent dans sa cagnotte à l'issue des 3 premières Manches commence. En cas d'égalité entre les cagnottes, c'est le plus jeune des joueurs ayant le moins d'argent qui commence.
- Le joueur pioche une carte « Le Coup de Maître » et la donne à son voisin de gauche. Ce dernier, lui pose la question n°1. Il lui lit également les 3 propositions de réponse de la carte.
- Pour répondre, le joueur choisit l'une des deux réponses visibles ou « L'Autre ».
- Le joueur qui lit la carte lui révèle alors la proposition de réponse qui se cachait derrière « L'Autre ».
 - o Si la réponse du joueur est juste, il dévoile une partie de l'image cachée en ouvrant l'un des grands volets de gauche du tableau révélateur, et gagne 3 000 €.
 - o Si la réponse du joueur est fautive, il dévoile une partie de l'image cachée, mais en ouvrant l'un des petits volets de droite du tableau révélateur, et ne gagne pas d'argent.
- Puis c'est au joueur suivant de jouer. Il pioche à son tour une carte « Le Coup de Maître » et la donne à son voisin de gauche, qui lui lit la question n°2. Et ainsi de suite avec les questions n°3, 4 et 5.

Attention : les questions sont classées par ordre de difficulté croissante. Il est donc important de poser les questions en respectant la numérotation.

L'ÉTOILE MYSTÉRIEUSE

- Dès que l'un des joueurs pense avoir deviné ce que représente l'image cachée de « L'étoile Mystérieuse », et ce même si ce n'est pas son tour de jouer, il dit aussitôt sa réponse à voix haute. Puis, il prend le tableau révélateur et regarde en secret si sa réponse est correcte, en ouvrant le volet tout en bas du tableau.
 - o Si sa réponse est juste, il gagne la cagnotte de 10 000 € « L'étoile Mystérieuse » et la partie s'arrête !
 - o Attention, si sa réponse est fautive, il ne peut plus tenter sa chance et le jeu continue sans lui.
- Si au bout de 5 questions aucun joueur n'a deviné ce que représente « L'étoile Mystérieuse », la partie s'arrête et personne ne remporte la cagnotte de « L'étoile Mystérieuse ».

Fin de la partie :

- Une fois « Le Coup de Maître » et « L'étoile Mystérieuse » achevés, les joueurs comptent leur cagnotte. Le joueur qui a le plus d'argent dans sa cagnotte remporte la partie ainsi que le titre de **Maître de Midi !**

Découvrez toute notre gamme de jeux TV sur www.tf1games.fr !

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Fabriqué en France. Un jeu de société développé et édité par TF1 Games / Distribué par DUJARDIN SAS - Zone d'activités du Pot au Pin - Hangar A4 - 33612 CESTAS. SAV : sav.dujardin@tf1.fr Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. © Photo JL Reichmann / David Merle / TF1 Games © 2012 TF1 Entreprises © 2012 Formidoble / Endemol Productions. Based in the format "El legado" licensed by Dot Productions, original idea of Marcelo Ferrero.



formidoble



A partir de 7 ans
De 2 à 4 joueurs
30 minutes environ

Les 12 Coups de Midi !

Règle du Jeu

Contenu du jeu :

- 1 tableau révélateur en plastique
- 4 étoiles pupitres (recto vert / verso violet)
- 4 jetons étoiles (recto orange / verso rouge)
- 2 sabliers + 2 gommettes étoiles
- 165 cartes : 55 cartes « Le Coup d'Envoi ! »
55 cartes « Le Coup Fatal ! »
25 cartes « Le Coup de Maître ! »
30 cartes (15 paires) « Duel ! »
- 56 fiches : 38 fiches « Le Coup par Coup ! »
17 fiches « L'étoile Mystérieuse ! »
1 fiche « Cache »
- 30 billets : 1 billet de 10 000 €
4 billets de 5 000 €
15 billets de 2 000 €
10 billets de 1 000 €
- 1 règle du jeu.


But du jeu :

Répondre correctement au maximum de questions pour collecter le plus d'argent possible et devenir **Le Maître de Midi !**

Préparation :

- Lors de la 1^{ère} utilisation, collez sur l'une (et une seule) des extrémités de chacun des sabliers une gommette étoile (une gommette par sablier).
- Prenez chacun une grande étoile verte et posez-la devant vous. Il s'agit de votre pupitre étoile.
- Puis, prenez un jeton étoile (recto orange / verso rouge) que vous gardez à portée de main.
- Regroupez les cartes et les fiches en piles en fonction de leur manche : Le Coup d'Envoi ! / Le Coup par Coup ! / Le Coup Fatal ! / Le Coup de Maître ! / L'étoile Mystérieuse !
- Piochez une carte Duel au hasard, puis prenez la carte associée dans le paquet (pour vous aider, les cartes d'une même paire ont le titre de la même couleur). Rangez les autres cartes, elles ne vous serviront pas pour cette partie.
- Chacun des joueurs démarre la partie avec une cagnotte de 10 000 € répartie de la façon suivante : 1 billet de 5 000 €, 2 billets de 2 000 € et 1 billet de 1 000 €.

Déroulement de la partie :

1^{ère} Manche :  — tous les joueurs jouent —

Lors du Coup d'Envoi, une question est posée à chacun des joueurs l'un après l'autre. Pour chaque question, 2 propositions de réponse sont données au joueur : l'une visible, l'autre cachée. Pour répondre, le joueur dit s'il choisit la réponse visible ou « L'Autre », qui lui sera révélée lorsqu'il aura donné sa réponse.

- Le joueur le plus jeune commence.
Précision : si ce n'est pas votre 1^{ère} partie, c'est Le Maître de Midi qui commence (le vainqueur de la partie précédente).
- A chaque tour, le joueur qui a la main choisit un chiffre entre 1 et 4. Son voisin de gauche tire une

carte « 1^{ère} Manche » et lui pose la question correspondant au numéro choisi. Il lui lit également les 2 propositions de réponse de la carte.

- Pour répondre, le joueur choisit la réponse visible ou « L'Autre ».
- Le joueur qui lit la carte lui révèle alors la proposition de réponse qui se cachait derrière « L'Autre ».
 - o Si la réponse du joueur est juste, son tour est fini et la main passe au joueur suivant.
 - o Si la réponse du joueur est fautive, il recouvre son étoile pupitre verte avec son jeton étoile orange, puis passe la main au joueur suivant.
- La main passe ainsi de joueur en joueur jusqu'à ce que l'un des joueurs réponde faux pour la deuxième fois. Ce joueur retourne alors son jeton étoile orange ; son pupitre devient rouge.
- Le joueur dont le pupitre vient de passer au rouge entre en DUEL.



DUEL 1 – 2 joueurs jouent –

- Le joueur qui a perdu la Manche 1 et dont le pupitre est rouge désigne le joueur qu'il veut affronter en Duel.
- Le joueur provoqué en Duel lit à voix haute le titre de la paire de cartes Duel et choisit l'une des deux cartes (la 2^{ème} carte de la paire de Duel est mise de côté ; elle servira plus tard dans la partie).
- Son voisin de gauche prend la carte choisie et lui lit la question avec les 4 propositions de réponse.
 - o Si le joueur provoqué en Duel répond juste, c'est lui qui remporte le Duel. Il gagne 3 000 € de la cagnotte du joueur qui l'avait défié en Duel.
 - o Si le joueur provoqué en Duel se trompe, il perd le Duel et donne 3 000 € de sa cagnotte au joueur qui l'avait défié en Duel.

2^{ème} Manche : – Seul le joueur provoqué en Duel joue –

Lors du Coup par Coup, une même question est posée à tous les joueurs. 7 propositions de réponses leurs sont données : 6 justes et 1 fautive. Tour à tour, les joueurs désignent une réponse qui leur semble juste, jusqu'à ce que l'un des joueurs désigne la fautive.

- Avant de commencer, les joueurs enlèvent le jeton étoile orange ou rouge qui recouvre leur pupitre afin de repasser chacun au vert.
- L'un des joueurs prend une fiche « 2^{ème} Manche » sans la regarder (ni la montrer aux autres joueurs !), place la fiche « Cache » par-dessus et glisse les 2 fiches ainsi superposées dans le tableau révélateur. Il s'assure que les 7 petits volets de droite, ainsi que le volet du bas sont bien fermés et que les 7 grands volets de gauche, eux, sont ouverts. Il retire alors soigneusement la fiche « Cache ».
- Le joueur qui avait perdu le Duel 1 commence. Il prend le tableau révélateur et lit la question à l'ensemble des joueurs.
- Il donne ensuite sa proposition de réponse parmi les 7 proposées et vérifie si elle est correcte en ouvrant le petit volet à droite de la réponse.
 - o Si le volet de droite indique VRAI, il passe le tableau révélateur au joueur suivant.
 - o Si le volet de droite indique FAUX, le joueur recouvre l'étoile verte de son pupitre avec son jeton-étoile orange et passe le tableau révélateur au joueur suivant.



- Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient ouvert tous les volets « VRAI » du tableau révélateur, ou que l'un des joueurs se trompe et ouvre le volet « FAUX ».
- Passez alors à la question suivante en remplaçant la fiche du tableau révélateur par une autre fiche (toujours en utilisant la fiche « Cache » pour garder les réponses secrètes).

Précision : lorsque les 6 réponses « VRAI » d'une même fiche ont été ouvertes, la fiche doit automatiquement être remplacée par une nouvelle. Le joueur dont c'était le tour est le 1^{er} à commencer sur la nouvelle fiche.

- Lorsqu'un joueur ouvre le volet « FAUX » pour la deuxième fois, il retourne son jeton étoile orange ; son pupitre devient rouge.
- Le joueur dont le pupitre vient de passer au rouge entre en DUEL.

DUEL 2 – Seul le joueur provoqué en Duel joue –

- Le joueur qui a perdu la 2^{ème} Manche désigne le joueur qu'il veut provoquer en Duel.
- Le joueur provoqué en Duel prend la deuxième carte Duel de la paire choisie en manche 1.
- Son voisin de gauche prend la carte et lui lit la question avec les 4 propositions de réponse.
 - o Si le joueur provoqué en Duel répond juste, c'est lui qui remporte le Duel. Il gagne 3 000 € de la cagnotte du joueur qui l'avait défié en Duel.
 - o Si le joueur provoqué en Duel se trompe, il perd le Duel et donne 3 000 € de sa cagnotte au joueur qui l'avait défié en Duel.

3^{ème} Manche : – tous les joueurs jouent –

Lors du Coup Fatal, les joueurs s'affrontent en face-à-face en temps limité.

- **A 2 joueurs :** une série de questions est posée au 1^{er} joueur (joueur A) alors que son sablier de 60 secondes défile. A la première réponse juste, il couche son sablier pour arrêter le temps. Puis une série de questions est posée au 2^{ème} joueur (joueur B) alors que son sablier de 60 secondes défile et ce jusqu'à ce qu'il réponde correctement à une question. Les joueurs A et B jouent ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux ait entièrement écoulé son sablier.
- **A 3 joueurs :** il y a 2 face-à-face. 1^{er} face-à-face : joueur A contre joueur B, 2^{ème} face-à-face : joueur C contre le vainqueur du 1^{er} face-à-face.
- **A 4 joueurs :** il y a 2 face-à-face. 1^{er} face-à-face : joueur A contre joueur B, 2^{ème} face-à-face : joueur C contre joueur D.

- Avant de commencer, les joueurs enlèvent le jeton étoile orange ou rouge qui recouvre leur étoile pupitre afin de repasser chacun au vert.

MECANISME D'UN FACE-A-FACE DU COUP FATAL

- Les deux joueurs opposés prennent chacun un sablier et le posent côté gomme vers le bas.
- Ils piochent chacun une carte « 3^{ème} Manche » sans la regarder et la donnent à un autre joueur. Ce joueur lira au joueur A la série de questions de sa carte pendant toute la durée du face-à-face. Même principe pour le joueur B.



- o Le joueur du face-à-face qui a le plus d'argent dans sa cagnotte commence. Il retourne son sablier, gomme vers le haut, afin que le sable s'écoule.

- o Le lecteur lui pose la 1^{ère} question de la carte « 3^{ème} Manche ». Si le joueur répond faux ou s'il ne sait pas répondre, le lecteur lui pose la question suivante. Les questions s'enchaînent et le temps continue de défiler jusqu'à ce que le joueur sache répondre correctement à l'une des questions. Lorsque il a donné une bonne réponse, le joueur couche son sablier à plat afin « d'arrêter le temps ».



- o C'est alors au deuxième joueur du face-à-face de jouer. Aussitôt il retourne son sablier, gomme vers le haut, afin que le sable s'écoule. Le lecteur lui pose dans l'ordre les questions de la carte « 3^{ème} Manche », et ce jusqu'à ce que le joueur réponde correctement à l'une de ces questions. Lorsque il a donné une bonne réponse, le joueur couche aussitôt son sablier à plat afin « d'arrêter le temps ».

- o Les joueurs jouent ainsi de suite, à tour de rôle, jusqu'à ce que les 60 secondes de l'un des 2 sabliers se soient écoulées.

Précision : si lors du face-à-face les 8 questions de la carte ont été posées, le lecteur pioche une autre carte et continue de poser les questions de cette nouvelle carte au joueur concerné.

- o Le joueur dont le sablier s'est écoulé en 1^{er} perd le face-à-face et donne 3 000 € à son adversaire.

Partie à 2 joueurs – 1 seul et unique face-à-face –

- o A la fin du face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3 000 € à son adversaire.

Partie à 3 joueurs – 2 face-à-face –

- o 1^{er} face-à-face : les 2 joueurs qui ont les plus grosses cagnottes s'affrontent en premier. A la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3 000 € à son adversaire.
- o 2^{ème} face-à-face : le vainqueur du 1^{er} face-à-face affronte ensuite le troisième joueur. A la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3 000 € à son adversaire.

Partie à 4 joueurs – 2 face-à-face –

- o 1^{er} face-à-face : le joueur qui a le moins d'argent dans sa cagnotte choisit l'adversaire qu'il veut affronter en face-à-face (si égalité parmi les cagnottes les plus basses, c'est le joueur le plus jeune qui choisit son adversaire). A la fin de ce face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3 000 € à son adversaire.
- o 2^{ème} face-à-face : les deux autres joueurs s'affrontent à leur tour. A la fin du face-à-face, le joueur qui a écoulé son sablier en 1^{er} donne 3 000 € à son adversaire.