



# Règlement de la soirée jeu

## Un village en or

### Préambule

Ce jeu est inspiré du célèbre jeu TV Une famille en or. Cependant il a été adapté et les règles diffèrent légèrement. Ce sont ces règles qui s'appliqueront lors de la soirée et pas celles du jeu TV. En cas de contestation, l'animateur sera seul juge.

L'inscription à la soirée vaut acceptation de ce règlement

### Panel et Joueurs

Des questions ont été posées à un panel de 100 personnes.

Le panel est composé de personnes étrangères à Ville-au-Val et aux villages alentours.

Les membres de l'association Anim'Village Ville-au-Val ne connaissent ni les questions ni les réponses.

L'animateur est le seul à connaître le panel, les questions et les réponses. Il est le garant de l'équité entre les participants.

#### Personnes qui ne sont pas autorisées à jouer

- Les membres du panel et leurs proches
- Les membres de l'association Anim'Village Ville-au-Val
- Les proches de l'animateur
- Les personnes âgées de - de 14 ans

**Toutes les autres personnes sont autorisées à jouer.** Les membres d'une même équipe peuvent venir de villages différents

### Déroulement de la soirée

Il y a 6 équipes en compétition

Les équipes doivent répondre aux questions posées par l'animateur pour essayer de découvrir les réponses du panel.

Les équipes s'affrontent 2 pas 2 lors de trois parties de qualification. L'ordre de passage des équipes (et donc leur adversaire) est tiré au sort au début de la soirée.

Les deux équipes totalisant le plus grand score à l'issue des trois parties de qualification s'affrontent en finale.

L'équipe qui totalise le meilleur score lors de la finale est déclarée vainqueur et chacun de ses membres reçoit une carte cadeau d'un montant de 20 €.



## Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en 5 manches

Les 5 manches se déroulent de la même façon à la différence près que les points de la manche 5 sont triplés.

## Déroulement d'une manche

Lors de chaque manche deux candidats (un de chaque équipe) viennent s'affronter pour déterminer l'équipe qui prend la main pour cette manche. Lors de la manche 1, les deux capitaines s'affrontent. Lors de la manche 2, ce sont les joueurs numéro 2. Et ainsi de suite ...

Le joueur le plus rapide donne sa réponse

- Si le 1<sup>er</sup> joueur donne la Top réponse (meilleure réponse) son équipe prend la main.
- Si le 1<sup>er</sup> joueur ne donne pas la Top réponse ou donne une mauvaise réponse, la main passe au 2<sup>nd</sup> joueur qui peut tenter de répondre. L'équipe du joueur ayant donné la meilleure réponse prend la main.
- Si les deux joueurs donnent une mauvaise réponse on redonne la main au 1<sup>er</sup> joueur et ainsi de suite

Chaque joueur de l'équipe qui a la main, en partant du joueur suivant, donne une réponse. Il ne peut consulter ni son équipe, ni le public.

- Si sa réponse figure dans les réponses du panel, les points de la réponse s'ajoutent au score de la manche
- Si sa réponse ne figure pas dans les réponses du panel son équipe reçoit une croix. Au bout de 3 croix, la main passe à l'équipe adverse

Chaque joueur de l'équipe adverse donne une réponse. Le capitaine choisit la réponse qu'il donne à l'animateur pour l'équipe.

- Si sa réponse figure dans les réponses du panel, les points de la réponse s'ajoutent au score de la manche et son équipe gagne la manche et marque les points
- Si sa réponse ne figure pas dans les réponses du panel son équipe reçoit une croix et l'autre équipe gagne la manche et marque les points

On procède ainsi pour les 5 manches.

A la fin des 5 manches, on note les points des 2 équipes qui serviront à déterminer les finalistes.

## Finale

Les deux équipes totalisant le plus grand nombre de points à l'issue des trois parties de qualification s'affrontent en finale.

L'équipe qui totalise le meilleur score lors de la finale est déclarée vainqueur et chacun de ses membres reçoit une carte cadeau d'un montant de 20 €.