

Par exemple : si le joueur tire un quatre, il devra répondre à 4 questions sur 5. S'il y parvient, il a gagné. S'il échoue, il recule sur les 3 cases situées après la case «Génie» d'autant de cases qu'il lui manquait de bonnes réponses pour gagner. Ensuite, il lui faut se débrouiller pour revenir sur la case «Génie» (en y tombant pile ou en la dépassant, et en remontant ensuite le «Chemin du Génie»). Mais attention, s'il recule de 4 cases par rapport à la case «Génie», il se retrouve sur la case «enchères», ou même plus loin, et doit reprendre le circuit.

#### Un dernier conseil :

Durant les enchères, il peut être bien joué de bluffer, en déclarant un nombre de réponses inférieur ou légèrement supérieur à celui qu'on croit pouvoir fournir, de manière à pousser les adversaires à la faute...

#### Remerciements:

Les auteurs de «**Qui dit mieux?**» tiennent tout particulièrement à remercier pour leur amicale collaboration, leur fervent soutien et leurs précieux conseils:

**La Poste; Polymédias;** le journal **l'Equipe;** les dictionnaires **Le Robert;** les **Editions Chroniques;** les Guides du **Petit Futé** et du **Petit Malin;** **Arielle Naudé,** productrice de l'émission T.V. «Génies en Herbe»; les journalistes de **Jeux & Stratégie** et de **Défis.**

**Pariez et gagnez.  
5000 questions aux enchères  
pour révéler votre génie.**

# Qui dit mieux?

#### LE JEU EN BREF

Type : questions et tactique  
Nombre de joueurs : 2 à 6  
Age : à partir de 12 ans  
Durée : 1 heure et plus  
Connaissances ○○●○○ Tactique

#### But du jeu :

Etre le premier à accomplir tout le parcours, pour être sacré «Génie».  
A chaque fois qu'un joueur avance sur une nouvelle case, on lui pose, selon le cas, une ou plusieurs questions.

#### Matériel :

- 1 plateau de jeu;
- 1 dé spécial à six faces : 1, 2, 3, 3, 4, 5;
- 6 pions;
- 1 000 cartes (5000 questions);
- 1 règle du jeu.



**Qui dit mieux?**  
SUR  
**MINITEL**  
**3615 DICOTEL**  
20 000 QUESTIONS POUR «SE MUSCLER» LA TÊTE!

## Déroulement :

Chaque joueur ou chaque équipe choisit un pion différent. Chacun lance le dé à son tour : le joueur qui obtient le plus petit chiffre prend au hasard une carte et devient «questionneur»; celui qui obtient le plus grand chiffre commence la partie, les autres se plaçant après lui dans le sens des aiguilles d'une montre. Il relance alors le dé, et avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé. S'il tombe sur une case **discipline** (LANGAGE & LITTÉRATURE, SPORT & AVENTURE, etc...) on lui donne le thème de la question et il doit parier 1, 2, ou 4; la question est ensuite posée, et le joueur répond.

– si sa réponse est fautive, il passe la main au joueur suivant (celui qui avait tiré le chiffre immédiatement inférieur) et :

- recule d'une case s'il avait parié 1;
- recule de deux cases s'il avait parié 2;
- recule de 4 cases s'il avait parié 4;

C'est alors lui qui devient le questionneur.

– si sa réponse est bonne, il avance du nombre de cases correspondant à son pari.

S'il retombe sur une case **discipline**, on lui donne le thème de la question, et il peut parier comme précédemment. Mais trois autres catégories de cases existent :

## Cases contre-attaque



Quand un joueur tombe sur une case **contre-attaque**, le questionneur choisit lui-même une question sur la carte, et en donne le thème.

Le joueur parie 1, 2, ou 4, et on lui pose la question:

- si la réponse est fautive, tout se passe comme précédemment;
- mais s'il répond juste, il avance du double du nombre de cases correspondant à son pari. (Par exemple, 4 cases pour un pari à 2).

## Cases discipline au choix

Quand un joueur tombe sur l'une de ces deux cases, il choisit lui-même la discipline sur laquelle il veut être interrogé. S'il répond juste, il avance du nombre de cases correspondant à son pari, mais il recule du double s'il se trompe après avoir parié 2 ou 4. (S'il avait parié 1, il ne recule que de 1).

## Cases enchères

Quand un joueur tombe sur une case **enchères**, le questionneur lit intégralement à haute voix le thème des cinq questions de la carte tirée.

Le joueur qui est en train de jouer annonce alors un chiffre entre 1 et 5, qui correspond au nombre de réponses justes qu'il pense donner.

Les autres joueurs (y compris le questionneur en dernier lieu) ont alors, dans l'ordre, successivement la parole, chacun pouvant surenchérir (proposer un nombre de réponses supérieur) par rapport aux précédents.

Les enchères ne s'arrêtent que quand un joueur a annoncé un chiffre sur lequel tous les autres ont refusé de surenchérir. On pose alors à ce joueur les cinq questions, et il doit obtenir un nombre de réponses justes au moins égal à son enchère:

– s'il réussit, il avance du nombre de cases correspondant à l'enchère, et le joueur ayant fait l'enchère immédiatement inférieure recule du même nombre de cases.

– s'il échoue, il recule du nombre de cases correspondant à l'enchère, et le joueur ayant fait l'enchère immédiatement inférieure, s'il y en a une, avance du même nombre de cases. Quel que soit le résultat de la case **enchères**, le joueur qui avait précédemment la main continue à jouer, et est donc interrogé normalement en fonction de la case où les enchères l'ont amené.

## Déplacement du pion :

A chaque fois qu'un joueur reprend la main, il lance le dé une fois pour effectuer son premier déplacement. Dès qu'un joueur a réalisé le tour complet du parcours, il s'engage sur le Chemin du Génie; il ne peut plus, à ce moment, ni lancer le dé, ni participer à des enchères, même s'il recule ensuite hors du Chemin à la suite d'une mauvaise réponse.

Sa progression se fait maintenant uniquement grâce à ses paris; en cas de mauvaise réponse, il doit, à son tour de jeu suivant, répondre à la discipline correspondant à la case où il s'est retrouvé.

## Case «Génie»

Le joueur arrivé sur cette case doit lancer le dé, tandis que le questionneur prend une carte. Pour savoir combien de bonnes réponses il faudra donner, on prend le chiffre tiré grâce au dé.