

LINE-UP

pour 2 joueurs ou 2 équipes

Le but du jeu « Line-up » consiste à obtenir une liste de 5 réponses dans le bon ordre. Les questions posées sont aussi extravagantes que sérieuses : elles vont des boules de snooker aux personnages historiques, du cinéma à des mesures de longueur, en passant par la valeur des lettres au Scrabble, les jours de fête, les planètes, etc.

Contenu

- un plateau de jeu
- 250 cartes « questions »
- 10 petites cartes jaunes et bleues, numérotées de 1 à 5
- deux dés, un bleu et un jaune
- deux supports de cartes, un bleu et un jaune
- deux pions, un bleu et un jaune
- un porte-carte bleu

Cartes

- Cartes « questions » : à chaque tour, les joueurs posent une carte « questions » dans le porte-carte. La question est tournée vers les joueurs pendant qu'ils répondent, de manière à ce que chacun puisse la lire. Une fois la réponse donnée, le porte-carte est retourné et la réponse apparaît. Nous vous conseillons tout d'abord d'utiliser seulement les questions qui se trouvent sur la face mauve des cartes, et de replacer ensuite la carte avec le côté jaune à l'avant de la boîte. Une fois que les joueurs ont répondu à toutes les questions figurant sur les faces mauves des cartes, ils continuent avec les faces jaunes. Ceci afin d'éviter que les joueurs voient pendant la partie les réponses aux questions qui seraient posées juste après.
- Cartes numérotées : chaque équipe dispose de sa propre série de cartes numérotées de 1 à 5, et d'un support pour classer les cartes – avant qu'elles ne soient posées sur le plateau – en concertation avec l'équipe.

Questions

Le titre indique sur quel sujet porte la question. Les questions sont brièvement formulées et indiquent la manière dont il faut y répondre : grand → petit (= du plus grand au plus petit), beaucoup → peu (= de beaucoup à peu), gauche → droite (= de gauche à droite), ordre chronologique, etc.

Ordre chronologique signifie toujours du plus ancien au plus récent. On donne sa réponse en plaçant les numéros dans cet ordre-là, par ex. 3, 1, 4, 5, 2.

La bonne réponse se trouve au dos de la carte et elle est accompagnée des chiffres précis entre parenthèses. (Les joueurs n'ont pas besoin de donner ces chiffres précis avec la réponse. Ils sont juste là à titre indicatif). Pour voir la réponse qui correspond à la question, la carte doit toujours être posée dans le porte-carte.

Le nombre de cases qu'une équipe peut parcourir sur le plateau dépend du nombre de numéros qui se trouvent à la bonne place.

Un exemple simple:

Voyelles

Au début → à la fin de l'alphabet

1. O
2. A
3. I
4. U
5. E

Réponse : 2, 5, 3, 1, 4

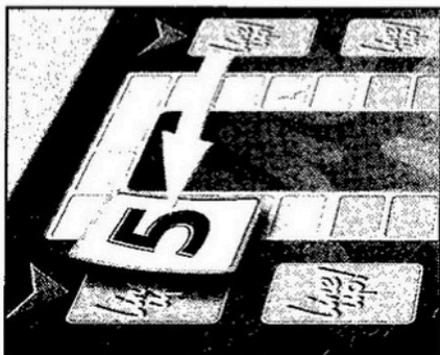
(2. 1^{ère} 5. 5^{ème} 3. 9^{ème} 1. 15^{ème} 4. 21^{ème} lettre)

Une équipe qui aurait par exemple répondu 2, 5, 1, 3, 4, a 3 bonnes réponses, car 2, 5 et 4 se trouvent à la bonne place.

Plateau de jeu

Le plateau de jeu comprend 2 x 5 cases pour pouvoir poser les 5 cartes numérotées : 1 rangée pour chaque équipe.

Les flèches rouges indiquent l'emplacement où il faut commencer à poser les cartes.

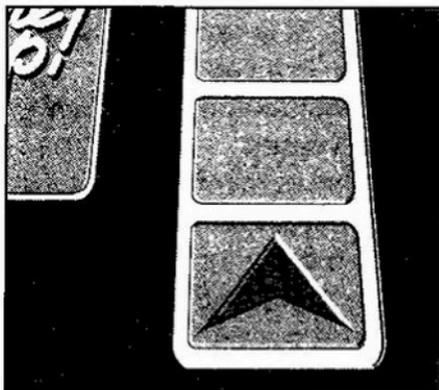


Dès que les cartes ont été posées sur le plateau, elles ne peuvent plus être déplacées (sauf lors du tour final sur la case 5). Le plateau comprend également un circuit réservé aux deux pions. Ce circuit est divisé en 3 couleurs, un jeu différent étant joué sur chaque couleur. Dès qu'une des équipes

tombe sur une nouvelle couleur, les deux équipes jouent au jeu qui correspond à cette couleur.

L'équipe qui arrive la première sur la dernière case (case 5) et qui répond correctement à la question correspondante, gagne la partie. Le jeu comporte également des cases spéciales (voir « Les cases »).

Départ



Chaque équipe choisit un pion et un dé. Les joueurs placent les deux pions sur la case de départ et commencent la partie selon les indications décrites ci-dessous à « cases violettes ».

Dès qu'une équipe s'arrête sur une case d'une autre couleur, elle lit ce que les deux équipes doivent faire.

Les cases

Cases violettes : Les joueurs placent une carte « questions » dans le porte-carte, de façon à ce que la question soit visible par tous les joueurs et que les réponses figurant au dos du porte-carte soient cachées aux deux équipes. Les deux équipes lisent la question. Chaque équipe se concerta et classe les cartes numérotées sur son support de cartes. En partant de la flèche, chaque équipe pose ses 5 cartes numérotées sur le plateau de jeu, faces cachées, dans l'ordre correspondant à sa proposition. Lorsque les deux équipes sont prêtes, on retourne le porte-carte et on regarde les réponses. Les cartes numérotées posées sur le plateau sont retournées. Une bonne réponse = une carte numérotée qui se trouve à la bonne place. Chaque équipe avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de bonnes réponses. Elles peuvent donc avancer de 0, 1, 2, 3, ou 5 cases (4 n'est pas possible, car on a alors aussi la 5^{ème}). La carte suivante est placée dans le porte-carte et la partie continue.

Cases orange : Les joueurs placent une carte « questions » dans le porte-carte, de façon à ce que la question soit visible par tous les joueurs. Les deux équipes lisent la question. Elles classent leurs cartes numérotées, annoncent le nombre de bonnes réponses qu'elles pensent avoir et positionnent leur dé de façon à indiquer le nombre annoncé. Les deux équipes posent leur rangée de cartes numérotées sur le plateau, faces cachées. Lorsqu'elles sont toutes les deux prêtes, on retourne le porte-carte et on regarde les réponses. Les cartes numérotées sont ensuite retournées. Une bonne réponse = une carte numérotée qui se trouve à la bonne place. L'équipe qui a moins de bonnes réponses que le nombre indiqué sur le dé, ne gagne rien. L'équipe qui a un nombre de bonnes réponses égal ou supérieur à celui indiqué sur le dé, avance son pion du nombre de cases annoncé.

Cases roses : Les joueurs placent une carte « questions » dans le porte-carte, de façon à ce que la question soit visible par tous les joueurs. Les deux équipes positionnent leur dé de façon à indiquer le nombre de bonnes réponses qu'elles pensent pouvoir trouver (donc 1, 2, 3 ou 5), tout en cachant le dé.

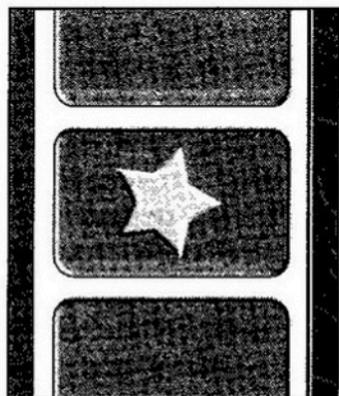
Elles dévoilent simultanément le nombre annoncé.

L'équipe qui annonce le plus grand nombre, commence à jouer.

Au cas où le nombre annoncé serait identique, les deux équipes font de nouvelles annonces jusqu'à ce que l'une d'elles fasse une annonce supérieure à celle de l'autre équipe.

L'équipe qui joue pose les cartes numérotées, faces visibles, dans l'ordre correspondant à sa proposition. On retourne le porte-carte et on calcule le nombre de bonnes réponses. Si celui-ci est égal ou supérieur au nombre annoncé, l'équipe avance son pion du nombre de cases correspondant à son annonce. Si le nombre de bonnes réponses est inférieur au nombre annoncé, c'est l'équipe adverse qui avance son pion du nombre de cases annoncé par l'équipe qui a répondu à la question.

Cases étoiles : L'équipe qui arrive sur cette case, reçoit une question supplémentaire uniquement destinée à cette équipe. Une nouvelle carte « questions » est placée dans le porte-carte et l'équipe doit au minimum poser une carte numérotée selon son choix, par exemple la première ou la dernière réponse parce qu'elle pense être sûre de la connaître. L'équipe adverse regarde si c'est correct. Si oui, l'équipe qui joue a alors le choix : arrêter ou continuer. Si l'équipe choisit de continuer, elle continue jusqu'à ce qu'elle souhaite arrêter ou qu'elle fasse une faute. Dès qu'une faute est commise, l'équipe adverse avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre de cartes déjà posées par l'autre équipe. Si l'équipe s'arrête, elle avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre



de cartes numérotées posées à la bonne place, et la partie se poursuit. Si les deux équipes arrivent en même temps sur une case étoile, c'est l'équipe qui est la plus avancée sur le plateau qui joue en premier. Si l'autre équipe quitte sa case étoile parce qu'elle doit avancer suite à une faute commise par l'équipe adverse, leur tour « case étoile » est annulé. Si une équipe qui se trouve sur une case étoile, fait une faute qui permet à l'équipe adverse d'avancer et que celle-ci arrive aussi sur une case étoile, leur tour « case étoile » est joué en premier. Si les deux équipes arrivent en même temps sur la même case étoile, les deux équipes doivent lancer le dé. Celle qui obtient le chiffre le plus élevé, joue en premier.

Case 5 : L'équipe qui atteint cette case doit encore répondre à une dernière question. (Il n'est pas nécessaire de continuer à compter à la fin : la dernière case du circuit est la dernière case du jeu.) Une carte « questions » est placée dans le porte-carte. L'équipe pose ses 5 cartes numérotées, face visible, sur le plateau dans l'ordre correspondant à sa proposition. L'équipe adverse regarde la réponse et dit ensuite combien il y a de fautes (mais pas lesquelles, bien sûr !). Avec cette information, l'équipe



peut encore réarranger une seule fois les cartes. Si la rangée est posée correctement avant ou après ce réajustement, elle a gagné ! Si après le réarrangement, les 5 réponses ne sont toujours pas toutes bonnes, l'équipe adverse avance son pion de 5 cases. L'équipe qui se trouve sur la case 5 peut immédiatement essayer une nouvelle fois. Dès que les deux équipes se trouvent sur la case 5, elles disputent un tie-break qui équivaut au jeu des annonces des cases roses, mais avec une différence : si l'équipe qui joue réussit, elle gagne la partie, sinon, c'est l'équipe adverse qui gagne !