

ADDICT

LE GRAND QUIZ INTERACTIF



Règle de jeu

Préambule :

ADDICT peut se jouer à partir de 2 joueurs (maximum 4 équipes). Dans ce règlement, si vous jouez en équipe, lorsque vous voyez le mot «joueur», comprenez «équipe».

Conseil :

Vous trouverez sur le DVD une présentation animée du fonctionnement du jeu (*Règles du jeu*), qui vous permettra de comprendre rapidement l'essentiel de la mécanique d'ADDICT. Nous vous conseillons de la visualiser.

Pour l'utilisation de la télécommande dans ADDICT, nous vous renvoyons au *Demo Quiz*, également accessible au départ du menu principal.

1. Finalité du jeu

Le premier joueur ayant complété l'intégralité de son plateau de jeu (3 magnets dans chacune des 6 catégories – 18 au total) remporte la partie.



Chaque catégorie est identifiée par un pictogramme associé à une couleur.

Contenu des 6 catégories :



CHASSER L'INTRUS : Quatre éléments visuels vous sont proposés. Trois d'entre eux ont un lien fédérateur. Trouvez l'intrus et éliminez-le.



CASSE-TÊTE : Vos facultés d'observation, de concentration, de mémoire et de réflexion vont être mises à rude épreuve. Soyez donc attentifs !



AUDIO QUIZ : Seul un sens auditif développé vous permettra de reconnaître les musiques et sons qui vous seront proposés.



DEFI : Tous les joueurs s'affrontent dans cette catégorie. Seul le plus rapide l'emportera. Comment jouer un défi ? Voir la section «7. Questions Défi».



CHOIX MULTIPLE : Quatre propositions de réponses. Seule une est correcte ! Prenez votre temps avant de répondre.



TOP CHRONO : Le temps vous est compté pour répondre aux questions de cette catégorie. Ne traînez pas ! Voir la section «6. Questions Top Chrono».

ADDICT est un jeu pour tous les publics car tous les sujets y sont abordés :

Art - Littérature - Histoire - Culture générale - Actualité - Télé - Cinéma - Science - Géographie - Nature - Mémoire - Logique - Réflexion - Observation - Sports - Loisirs - Musique - Tendances...

Quels que soient votre âge ou votre culture, vous trouverez dans ce jeu des questions faites pour vous.

Gestion du temps de jeu :

L'opportunité vous est offerte de moduler le temps de jeu. Il vous suffit de ne pas remplir toutes les colonnes.

Le tableau ci-dessous vous donne une indication – en fonction du nombre de joueurs et de colonnes à remplir – du temps approximatif d'une partie :

ESTIMATION TEMPS	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Partie COURTE (1 colonne)	± 20 min.	± 30 min.	± 45 min.
Partie NORMALE (2 colonnes)	± 45 min.	± 1h	± 1h 30 min.
Partie LONGUE (3 colonnes)	± 1h	± 1h 40 min.	± 2h 15 min.

2. Contenu de la boîte

- 4 plateaux de jeu magnétiques;
- 72 magnets de jeu;
- 12 magnets Joker;
- 1 dé (6 faces – une face par catégorie);
- 1 DVD comprenant l'ensemble des séquences (images, vidéos & sons);
- 1 règle de jeu.

3. Préparation du jeu

- 1 plateau par joueur;
- Les 3 magnets Joker à leur place sur chaque plateau; Les Jokers sont retirés du plateau au moment de leur utilisation et replacés dans la boîte;
- Du papier et de quoi écrire (facultatif, mais pourra vous servir à répondre à certaines questions de mémoire).

Insérez le DVD dans votre lecteur. Choisissez un joueur habilité à prendre la télécommande et la direction du jeu durant toute la partie. On l'appellera « Maître du jeu ».

Deux options vous sont proposées pour jouer à ADDICT :

- **Jouer avec le dé** : Choisissez cette option si vous désirez utiliser le dé pour déterminer à chaque fois la catégorie de questions.



- **Jouer sans le dé** : Choisissez cette option si vous désirez laisser le DVD déterminer à chaque fois la catégorie de questions.

Une fois l'option de jeu précédente validée, il vous reste à choisir entre l'une des parties *pré-enregistrées* ou le *mode aléatoire* :

- **Sélectionner l'une des 8 parties pré-enregistrées**

Dans ce cas, les questions ne sont pas choisies de manière aléatoire, mais leur ordre est prédéfini. L'avantage est de pouvoir jouer 8 parties sans jamais retomber sur la même question.

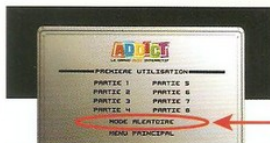


Remarque : si lors d'une partie *pré-enregistrée*, vous retombez sur une question déjà posée, c'est que dans cette partie vous avez fait le tour des questions de cette catégorie. Dans ce cas, changez de *partie pré-enregistrée*.

Conseil : nous vous conseillons d'utiliser le mode *partie pré-enregistrée* pour vos 8 premières parties. De cette manière vous serez assurés de ne pas retomber sur une question déjà posée (même si vous éteignez votre lecteur DVD ou si vous changez de lecteur).

- **Sélectionner le mode aléatoire**

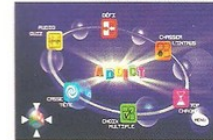
Comme son nom l'indique, ce mode fait apparaître les questions de manière aléatoire. Cela signifie que chaque partie sera différente (même en cas de changement de lecteur DVD).



De plus, lors d'une même session (c-à-d: tant que vous n'éteignez pas votre lecteur et que vous ne sortez pas le DVD du lecteur), vous aurez l'assurance* de ne jamais retomber sur la même question (tant que toutes les questions de chaque catégorie n'ont pas été posées).

* Voir « 12. Fonction aléatoire »

Une fois cette deuxième option choisie, le DVD affiche à l'écran le « Menu Catégories » qui sera votre interface de jeu tout au long de la partie.



Pour débiter la partie et définir le premier joueur, nous vous proposons de laisser commencer le plus jeune. Mais vous pouvez également utiliser le dé en attribuant une valeur à chaque face.




Ensuite, le « Maître du jeu » détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont se succéder (généralement dans le sens des aiguilles d'une montre).

4. Mécanique du jeu

Si vous jouez avec le dé :



Le premier joueur lance le dé. Une fois le dé positionné, par exemple sur  (CASSE-TÊTE), le « Maître du jeu » choisit à l'écran la catégorie correspondante dans le « Menu Catégories ».

Si vous jouez sans le dé :

Laissez le DVD choisir une catégorie de questions.



Le DVD va ensuite choisir une séquence dans la catégorie sélectionnée et la lancer à l'écran.

Le premier écran de la séquence fait apparaître le numéro de la question ainsi que son énoncé.



Le « Maître du jeu » lance la suite de la séquence (question) et le joueur tente de répondre correctement. Il peut ensuite vérifier sa réponse à l'écran. La séquence est entièrement terminée lorsque le « Menu Catégories » est réapparu.

5. Réponse positive / négative

Si le joueur donne la bonne réponse, il garde la main et place un magnet correspondant à la catégorie jouée sur son plateau de jeu. Il relance le dé et tente de répondre à la question suivante, et ainsi de suite.



Lorsqu'il a totalisé l'ensemble des bonnes réponses dans l'une des catégories (1, 2 ou 3 colonnes en fonction du temps de jeu : voir section « 1. Gestion du temps de jeu »), une bonne réponse supplémentaire dans cette même catégorie lui permet de garder la main.



En cas d'échec (mauvaise réponse ou hors limite du temps imparti), il passe la main au joueur suivant (déterminé au début de la partie par le « Maître du jeu »).



Astuce : les joueurs peuvent décider en début de partie d'adopter la règle dite de « négociation ». Dans ce cas, lorsqu'un joueur donne une bonne réponse dans une catégorie dans laquelle il totalise déjà le maximum de bonnes réponses, il peut proposer à l'un des autres joueurs (qui n'est pas obligé d'accepter) de lui donner le magnet gagné (qui n'a plus d'intérêt pour lui) en échange d'un autre magnet (disponible sur le plateau de l'autre joueur, qui va donc perdre un magnet au profit d'un autre).

Cette option permet d'intégrer une dimension stratégique supplémentaire.

6. Questions « TOP CHRONO »

Une seule réponse sera acceptée lors des questions « TOP CHRONO ». Il faudra donc la valider durant le temps imparti. Pour valider votre réponse, vous la faites suivre de la phrase « je confirme » ou « je valide » (ou toute autre phrase que l'ensemble des joueurs aura approuvée). Une fois votre réponse confirmée, vous ne pouvez plus la changer.

7. Questions « DEFI »

Comme pour les questions « TOP CHRONO », vous n'aurez droit qu'à une seule réponse. Celle-ci devra bien entendu être confirmée de la même manière. Les questions « DEFI » sont le centre névralgique du jeu ADDICT, car elles offrent à tous l'opportunité régulière de reprendre la main. Gérer intelligemment ses réponses dans cette catégorie pourra s'avérer décisif quant à l'issue de la partie.

Conseil : ne confirmez pas vos réponses trop vite car il ne vous sera plus possible d'en changer, mais ne tardez pas trop sous peine de vous faire devancer par vos adversaires.

L'ensemble des joueurs déterminera qui aura été le premier à donner la bonne réponse.

En cas de problème, vous pourrez toujours nommer un arbitre. Cette solution est idéale lorsqu'une personne n'a pas vraiment envie de jouer mais désire néanmoins assister à la partie.

Astuce : Normalement, seul le joueur ayant la main au moment du défi empêche le magnet correspondant. Les autres reprenant simplement la main en cas de bonne réponse. Vous pouvez cependant décider d'attribuer le magnet à tout joueur remportant un « DEFI », même si celui-ci n'avait pas la main. Celui-ci empêche donc le magnet et reprend la main par la même occasion.

8. Fin de partie

Lorsqu'il ne reste qu'une catégorie pour laquelle vous n'avez pas encore obtenu tous les magnets, vous pouvez décider de ne plus lancer le dé et de ne répondre qu'à des questions de cette catégorie.

9. Les Jokers

Trois Jokers sont à disposition de chaque joueur et peuvent être utilisés à n'importe quel moment du jeu. Ils sont placés en début de partie sur le plateau de jeu. Chaque Joker n'est utilisable qu'une seule fois par partie et par joueur. L'utilisation d'un Joker doit être revendiquée avant que la question ne soit posée, mais après le lancé de dé qui aura déterminé la catégorie. Bien entendu, il n'est pas obligatoire d'utiliser ses Jokers. A chaque fois qu'un Joker est utilisé, il est remis dans la boîte de jeu.

Joker « Quitte ou Double » :



Si le joueur répond positivement, il pourra placer deux magnets de la catégorie correspondante sur son plateau. S'il répond négativement, il perd la main.

Joker « Tout pour le Tout » :




Si le joueur répond positivement, il reçoit le magnet de la catégorie pour laquelle il vient de jouer, mais en plus, il peut pêcher un magnet au choix chez chacun des autres joueurs. S'il répond négativement, chacun des autres joueurs peut pêcher un magnet au choix chez lui et il perd la main. Attention, pour qu'un joueur puisse utiliser ce Joker, il doit déjà avoir récolté au moins 3 magnets !

ADDICT

LE GRAND QUIZ INTERACTIF

Joker «Défi - Défi» :



Dans ce cas, le défi ne concerne que le « défiant » et le « défié ».
Il offre la possibilité à n'importe quel joueur de pouvoir défier le joueur ayant la main, et ce à tout moment. Le gagnant du défi reprend (ou garde) la main et empoche, bien entendu, le magnet  correspondant. Si aucun des joueurs ne répond à la question défi, le joueur « défié » garde la main et relance le dé.

Les Jokers « Quitte ou Double » et « Tout pour le Tout » s'utilisent lorsque l'on a la main.

Le Joker « Défi-Défi », lui, ne s'utilise que si l'on veut tenter de reprendre la main.

10. Liste des chansons

Certaines chansons diffusées sur le DVD sont des versions enregistrées à la manière des interprètes qui les ont rendues célèbres. Les questions liées à ces titres musicaux font référence aux interprètes qui les ont rendus célèbres. Vous pouvez consulter la liste des titres et de leurs interprètes sur le DVD.

11. Conseils

Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée. Jouez à bonne distance de votre téléviseur. Évitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil. Durant chaque partie, faites une pause de dix à quinze minutes toutes les heures.

12. Fonction aléatoire

Certains lecteurs de DVD n'acceptent pas la fonction du *mode aléatoire* issue de la technologie Zootech. Cependant si cela se produit, vous pouvez jouer en sélectionnant l'une des *parties pré-enregistrées*.

Si le problème persiste, merci de contacter BD2 Games qui pourra très certainement vous renseigner :

BD2 Games - 17 rue de Bretagne - 92300 Levallois Perret - France

T.01 55 90 13 03

F.01 55 90 13 81

contact@bd2games.com

Malgré le plus grand soin que nous avons mis dans la réalisation de ce jeu, il se peut que certaines erreurs s'y soient glissées. Nous serons heureux de recevoir vos commentaires par courrier ou e-mail (info@jeudvdaddict.com) pour en tenir compte en cas de réédition. Le temps de réaction des lecteurs DVD vendus sur le marché est variable d'un modèle à l'autre. Le DVD ADDICT est conforme aux standards actuels. Cependant, devant la diversité des lecteurs DVD existant sur le marché, A.DREAM® décline toute responsabilité quant à la compatibilité entre le DVD ADDICT et votre lecteur. Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers l'extérieur. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés.