

FRUITS À PÉPINS ET NOYAUX

Up to 94

- Pommes - 24 points
- Abricots - 16 points
- Raisins - 16 points
- Cerises - 14 points
- Pêches - 14 points
- Poires - 4 points
- Melons - 3 points
- Oranges - 2 points
- Citrons - 1 point



Up to 94

Up to 94

- gomme - 27 points
- stylo - 24 points
- crayon - 21 points
- ciseaux - 7 points
- colle - 6 points
- règle - 6 points
- Taille crayon - 3 points

DANS UNE TROUSSE



Up to 94

Up to 94

- Métro - 30 points
- Bus - 24 points
- Cinéma - 18 points
- Train - 13 points
- Avion - 3 points
- Concert - 4 points
- Parking - 1 point
- Loto - 1 point

IL FAUT UN TICKET



Up to 94

Up to 94

- Ecole - 46 points
- Craie - 19 points
- Ardoise - 13 points
- Dessin - 7 points
- Enfant - 5 points
- Couleurs - 4 points

IMAGE D'UNE ARDOISE



Up to 94

CHOSSES QU'ON FAIT LE MATIN

Up to 94

- déjeuner - 37 points
- douche - 19 points
- Aller aux toilettes - 14 points
- S'habiller - 7 points
- réveil - 6 points
- Se brosser les dents - 5 points
- s'étirer - 3 points
- mon téléphone - 3 points

94%

Up to 94

Manche 1 série 5

Up to 94

- râteau - 37 points
- pelle - 30 points
- Bêche - 9 points
- Arrosoir - 4 points
- sécateur - 4 points
- Tondeuse - 4 points
- seau - 2 points
- pioche - 2 points
- Brouette - 1 point
- Fourche - 1 point

94%

Up to 94

Manche 1 série 6

CE QUI FAIT DU BIEN QUAND ON EST MALADE

Up to 94

- Dormir - 45 points
- médicament - 26 points
- Chaud - 10 points
- Boire - 7 points
- Bain - 6 points

94%

Up to 94

Manche 1 série 7

Up to 94

- Pyramide - 40 points
- Pharaon - 26 points
- Nil - 8 points
- Désert - 7 points
- Cléopâtre - 5 points
- Sphinx - 4 points
- Momie - 3 points
- Hiéroglyphes - 1 point

94%

Up to 94

Manche 1 série 8

CHOSSES ASSOCIÉES À L'ÉGYPTÉ

Up to 94

- Cigarette - 25 points
- drogue - 22 points
- Alcool - 20 points
- Amour - 10 points
- jeu - 10 points
- Friandise - 5 points
- café - 2 points

Manche 1
série 9

Up to 94

Ajouter un joker : Si vous trouvez celui qui est le moins cité mais qui figure vous avez le droit à une lettre indice pour une prochaine manche.

Si vous perdez la manche vous avez le droit d'empêcher une équipe de jouer un tour

Si vous êtes dernier au classement vous pouvez choisir entre 3 thèmes (en construction)

Manche 2 - règles :

Le but est de trouver soit une chose, soit un lieu, soit un personnage en se servant d'indices
chaque équipe donne un numéro qui correspond à l'indice qu'elle veut

Règle du jeu

Manche 1 - Règles :

chaque équipe peut donner à tour de rôle un mot en rapport avec le thème donné. (20 secondes de réflexion max)

Si le mot est dans les réponses citées (source sondage de 94%) l'équipe marque le nombre de points correspondant.

Si l'équipe se trompe elle perd une chance. Dans chaque manche chaque équipe a trois chances.

Variante possible :



Variante possible :

- ❖ **Joker mêlée :** L'équipe qui a plus de 3 points de retard récupère cette carte joker et a le droit de répondre en même que l'autre équipe. Cette carte reste dans la même équipe tant qu'elle a plus de trois points de retard.

Manche 3 - Règles :

Le but est de faire deviner les mots vus en première et deuxième manche en donnant trois mots indices (tour 2 de times-up/Pyramide)

L'équipe a 1 minute 30 pour faire deviner le plus de mots vu en première et deuxième manche. Ensuite les mots restants

Les mots choisis sont les trois premiers mots de chaque thème de la manche 1 et tous les mots de la manche 2

préparation: faire des cartes papiers des mots vus dans la première et la deuxième manche.



Variante possible : ajouter des jokers

- ❖ Si une équipe trouve en moins de 5 indices elle a le droit de faire taire une équipe une fois .
- ❖ Si vous êtes dernier au classement vous pouvez avoir un indice en avance des autres (en fonction du numéro demandé mais sans que les autres entendent)
- ❖ Si une équipe trouve en moins de 3 indices, elle peut choisir la catégorie : personne ,objet, lieu (en construction)



A chaque fois l'équipe peut proposer une réponse se basant sur les indices depuis le début de la manche.

Si l'équipe se trompe elle perd une chance, le tour passe à l'équipe d'après...

Si l'équipe trouve elle gagne le nombre de points correspondant au nombre d'indices restants

A chaque nouvel indice, l'équipe a 30 secondes de réflexion avant de proposer une réponse.



TARZAN



1. Je n'existe pas réellement.
2. On me connaît grâce à mon cri.
3. Je suis un héros de littérature et de cinéma
4. J'habite dans un endroit boisé.
5. J'ai du sang bleu.
6. Je suis un ami des animaux.
7. Je voltige de branches en branches
8. Je connais bien Jane
9. J'ai un singe qui s'appelle Cheeta.

Manche 2 partie 1

94%



Up to 94

TOKYO



1. Mon pays possède sa propre mer.
2. Je suis la capitale d'un pays.
3. Je suis en Asie.
4. J'ai accueilli les JO en 1964
5. Les femmes m'adorent.
6. On y mange du poisson cru.
7. Je fais partie des 5 plus grandes villes du monde.
8. Autrefois, on m'appelait EDO
9. Dans mon pays, les USA ont fait exploser deux bombes atomiques.

Manche 2 partie 2

94%



Up to 94

LE TAJ MAHAL



1. Je suis un palais.
2. Je suis en Inde.
3. Je suis construit en marbre blanc.
4. Le maître utilise mon image car je suis symétrique.
5. J'ai été construit par plus de 20 000 esclaves.
6. Je suis un monument très visité.
7. Je suis un exemple de l'architecture moghols (en Asie)
8. Mon nom signifie la couronne sur le palais.

Manche 2 Partie 3

94%



Up to 94

UN JEU D'ARTIFICE



1. Je suis synonyme de fête.
2. En plein air j'ai des idées lumineuses.
3. Mes fusées partent en flèches.
4. J'ai été inventé par les chinois.
5. C'est dans le ciel et de nuit que l'on peut m'admirer
6. Le 14 Juillet on me voit partout.
7. Je fais beaucoup de bruit
8. Mon nom vous le dit : je ne suis pas naturel
9. Ne t'approche pas trop de moi

Manche 2 Partie 4

94%



Up to 94

NOUVELLE-ZÉLANDE

1. J'ai été découverte par le capitaine Cook.
2. Je me compose de deux îles.
3. Au printemps je compte des millions de moutons.
4. Le cricket est un sport national
5. Je me trouve près de l'Australie.
6. Je ne suis pas très « ancienne »
7. Je fête Noël au soleil.
8. On y a fait le film du seigneur des anneaux.
9. On appelle les habitants de mon pays les kiwis.

Manche 2 partie 5

94%



Up to 94

LABYRINTHE

1. Mes visiteurs ont tendances à tourner en rond.
2. Je suis un thème d'un film connu.
3. Les archéologues m'ont découvert.
4. Je date de l'antiquité.
5. C'est Thésée qui a tué mon monstre.
6. Mes galeries sont parfois bordées de haies.
7. On a l'impression que l'on en sortira jamais.
8. Je ressemble à une devinette.

Manche 2 partie 6

94%



Up to 94

PICASSO

1. J'ai travaillé la peinture, l'encre et l'argile.
2. J'ai eu une période bleue et une période rose.
3. Je suis né en 1881 en Espagne.
4. J'aime les corridas.
5. Mon prénom est Pablo.
6. Une de mes œuvres la plus connue est Guernica.
7. Je me suis souvent peint.
8. Je peux te rendre visite tous les jours chez toi.
9. Une voiture a mon nom.

Manche 2 Partie 7

94%



Up to 94

GLOBE TERRESTRE

1. Je suis instructif.
2. La plupart du temps je dois en bois ou en plastique.
3. Christophe Colomb a aidé à mon élaboration.
4. Parfois je fais de la lumière.
5. Je vous aide à situer les pays lointains.
6. J'existe en toutes sortes de tailles.
7. Je vais du nord au sud.
8. Sans mon pied, je perds l'équilibre.

Manche 2 Partie 8

94%



Up to 94

LETTRE INDICE

Quand vous voulez, vous pouvez avoir la première lettre d'un mot à deviner.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouvé le moins le moins cité dans une série



Carte joker Manche 1



Up to 94

LETTRE INDICE

Quand vous voulez, vous pouvez avoir la première lettre d'un mot à deviner.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouvé le moins le moins cité dans une série



Carte joker Manche 1



Up to 94

LETTRE INDICE

Quand vous voulez, vous pouvez avoir la première lettre d'un mot à deviner.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouvé le moins le moins cité dans une série



Carte joker Manche 1



Up to 94

LETTRE INDICE

Quand vous voulez, vous pouvez avoir la première lettre d'un mot à deviner.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouvé le moins le moins cité dans une série



Carte joker Manche 1



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

HERBOLOGY

Pour récupérer cette carte vous devez avoir perdu une série.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 1



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

HERBOLOGY

Pour récupérer cette carte vous devez avoir perdu une série.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 1



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

HERBOLOGY

Pour récupérer cette carte vous devez avoir perdu une série.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 1



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

HERBOLOGY

Pour récupérer cette carte vous devez avoir perdu une série.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 1



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 5 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 5 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 5 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

MUTE

Vous pouvez faire taire l'équipe adverse une fois quand vous voulez.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 5 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

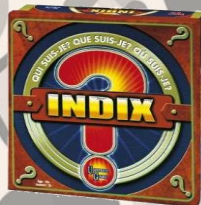
INDIX

Vous pouvez avoir un indice en avance (et que les autres n'entendent pas)

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 3 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

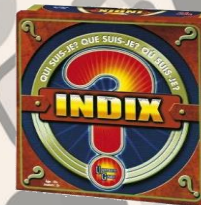
INDIX

Vous pouvez avoir un indice en avance (et que les autres n'entendent pas)

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 3 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

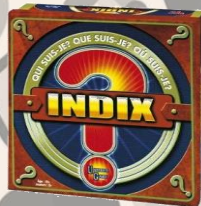
INDIX

Vous pouvez avoir un indice en avance (et que les autres n'entendent pas)

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 3 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

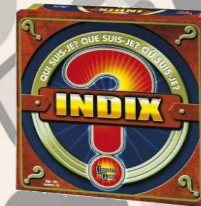
INDIX

Vous pouvez avoir un indice en avance (et que les autres n'entendent pas)

Pour récupérer cette carte vous devez avoir trouver la bonne réponse en moins de 3 indices à une série précédente.

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 2



Up to 94

MÊLÉE

Vous pouvez jouer en même temps que l'autre équipe et répondre avant elle.

Pour récupérer cette carte vous devez avoir au moins 3 points de retard sur cette manche

Pensez à l'utiliser au bon moment (un petit combo ?)

Carte joker Manche 3



Up to 94