

Souvenirs cultes (FLEURUS 2014)

Jeu de questions-réponses pour 2 à 6 joueurs/équipes ados ou adultes.

Règle imaginée par Clom (et vraisemblablement très proche de la règle originale).

Contenu

1 roulette (fixée au dos du couvercle de la boîte)

9 livrets de 60 questions sur un thème donné

En prime : 50 jetons permettant de compter les points gagnés.

Avant le jeu

Décider des modalités de la partie à venir :

- nombre de jetons à atteindre pour gagner ;
- qui lit les questions ? : un meneur de jeu ou le joueur précédant ou suivant le joueur questionné ?
- peut-on ou non reposer la même question ?
- peut-on donner un indice ?

Plus le cadre de la partie sera clairement précisé, plus celle-ci sera ludique... et sereine.

Le jeu

A tour de rôle, un joueur/une équipe fait tourner la roulette.

La flèche indique le livret concerné et le numéro de la question.

La question est lue comme décidé plus haut.

Si le joueur répond correctement, il reçoit un jeton.

C'est ensuite le tour du joueur/équipe suivant(e) en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le gagnant est le premier à avoir réuni le nombre de jetons convenu.

NB. Veiller à terminer le tour avant de clôturer le jeu, de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de fois.