

MILLIONNAIRE (qui sera ... ?) Variante proposée par Cl. Oger , Dyna-Livres & Regain (été 2006)

Avant de jouer

Décider

- * s'il y aura un meneur de jeu (qui ne jouera pas) ou si chacun lira alternativement les questions (en pouvant également y répondre) ;
 - * si on joue chacun pour soi ou par équipe de 2 pouvant se consulter en donnant chacun sa réponse.
 - * si l'on peut faire une remarque tout haut (plus relax) ou non (plus compétitif) au sujet des questions.
 - * éventuellement, de la fin du jeu (temps-limite (une heure p.ex.) ou 1^{er} (joueur ou équipe) atteignant x € ou nombre de parties ou ...).
- Donner à chaque participant 3 jokers différents + un porte-question + un jeu ABCD vote du public.

Le jeu

La 1^e question est placée dans le porte-question du lecteur qui la lit (en disant A... B ...).

Chacun prépare sa réponse (sans la montrer aux autres) en utilisant une des cartes ABCD.

Quand chacun a mis la carte sélectionnée face contre table, on les retourne toutes et le lecteur dévoile la lettre de la réponse exacte (lettre à l'envers de la question).

Les jokers (pouvant bien sûr être joués dans un ordre quelconque)

Si un seul joueur (ou en tout cas pas tous) souhaite utiliser un joker, les autres préparent leur carte-réponse. Ils ne pourront plus y toucher jusqu'au moment où la réponse exacte sera donnée.

Le joueur concerné donne le joker correspondant à sa demande. Ce joker est retiré du jeu.

Si plusieurs joueurs sont dans le cas, ils donnent chacun un joker (même s'ils jouent en équipe).

. **50/50** : celui qui a lu la question, choisit sans regarder la réponse 2 réponses dont 1 lui paraissant la bonne. Il vérifie au dos si c'est le cas. Si oui, il présente ces 2 réponses au choix du joueur, si non il remplace une des inexactes par la bonne et présente le cache avec les 2 réponses à tous (mais seul le joueur concerné pourra réagir). Celui-ci choisit alors de répondre ou d'enchaîner sur un autre joker.

.vote du public :

Demandé par un seul joueur : les autres retournent leur carte. NB. On peut décider de s'abstenir.

Demandé par tous : c'est l'unique moment où l'on peut échanger librement ensemble (p.ex. 30'').

Intérêt = repérer des indices chez les autres (mais que valent-ils ?)

Réaction du ou des joueurs et éventuellement nouveau joker.

.téléphone à un ami :

Le joueur demande son avis à un autre joueur (prévoir un temps-limite court). Libre à lui de le croire car les intérêts ne sont pas nécessairement convergents.

Quand il ne reste plus qu'un joueur en piste

Décider s'il peut encore consulter son éventuel co-équipier (tout en ne pouvant plus répondre qu'une fois). NB. C'est plus compétitif d'être obligé de jouer seul mais bcp plus convivial de se consulter.

Les gains : comme à la TV, chacun s'arrête quand il veut et reçoit l'argent éventuellement gagné.

Une astuce : en cas d'hésitation, possibilité en équipe de scinder les choix (un répond sans joker, l'autre avec).

A la fin du jeu, chacun compte ses gains et on détermine le joueur ainsi que l'équipe gagnante.

Personnellement, en cas de doute, j'essaie de rendre le jeu le plus convivial possible.

La variante proposée permet de jouer beaucoup plus, ce qui est généralement apprécié par chacun.