

## **QUIZ ET DEFIS MEGA DINGUES !** (FLEURUS – 2015) Adapté du dos de la boîte

Jeu de questions ou défis à partir de 2 joueurs. Spécial 8 – 12 ans

NB. C'est beaucoup plus gai en équipes : les former de manière la plus équilibrée possible (en nombre, âge, connaissance des sujets, ...).

*Fous rires garantis entre copains ou en famille !*

*Voici plus de 500 nouvelles questions encore plus délirantes, réparties en 9 livres sur des sujets tordants, des infos étonnantes, toutes les stars, des devinettes hilarantes ... et plein de défis amusants à relever : énigmes à résoudre, phrases imprononçables, casse-tête, ...*

*SUSPENSE ! La roue tourne une première fois pour sélectionner un thème, puis une seconde fois pour désigner une question.*

Le but du jeu ? Obtenir 20 points avant l'équipe adverse !

### **Contenu**

9 livrets de questions ou défis, chacun ayant un thème : « mordu de... », « sports », etc.

Une roue tournante, fixée dans le couvercle

Prévoir crayons et papiers pour marquer les résultats.

### **Le jeu**

On constitue deux équipes qui jouent à tour de rôle.

A son tour, un des joueurs de l'équipe tourne deux fois la roue fixée sur le côté intérieur du couvercle du jeu.

La première fois, la flèche désigne la catégorie retenue (donc le livret concerné).

La deuxième fois, la flèche indique le n° de la question dans le livret.

Un joueur de l'équipe adverse prend le livret et lit la question.

L'équipe dont c'est le tour n'a droit qu'à une seule réponse.

### **Comptage des points**

Si un joueur de l'équipe trouve la bonne réponse, son équipe gagne un point.

Les équipes jouent chacune à leur tour. La première à obtenir 20 points remporte la partie.

### **Variantes possibles**

- A tour de rôle, un joueur lit la question. Les 2 équipes répondent ensemble, par écrit. Chaque bonne réponse vaut un point.
- On peut procéder de même, oralement : chaque équipe n'a droit qu'à une seule réponse.

### **Petite remarque**

Pour garder au jeu toute sa convivialité, mieux vaut choisir un arbitre (p.ex. l'aîné des joueurs) pour décider si oui ou non la réponse donnée est bonne (faire preuve de souplesse !)