

# REVIVEZ LES MEILLEURS MOMENTS DE VOS JEUX TÉLÉVISÉS PRÉFÉRÉS AVEC TFI GAMES !

Vous avez aimé le jeu « 1 contre 100 » ? Offrez sa version électronique, jouable seul ou à plusieurs. Avec son tableau lumineux et sa télécommande, plongez dans l'ambiance de l'émission et affrontez le Mur !

Âge : 10+  
Nombre de joueurs : 1 à 4



© 2007 Tête de prod/ "Licensed by Endemol International BV".



Choisissez votre boîte fétiche et éliminez progressivement les 21 autres. Mais lorsque la banque intervient pour vous proposer une offre, sachez faire le bon choix : c'est « A Prendre Ou A Laisser » !

Âge : 8+  
Nombre de joueurs : 2 à 4



Avec la console de jeu électronique et sonore, acceptez ou refusez les offres du banquier et profitez-en pour bluffer vos adversaires !

Âge : 8+  
Nombre de joueurs : 1 à 4

PLUS D'INFORMATIONS SUR [WWW.TFIGAMES.FR](http://WWW.TFIGAMES.FR)

© 2007 Case Productions/ "Licensed by Endemol International BV".



## RÈGLE DU JEU

De 2 à 6 joueurs – Dès 10 ans

### MATÉRIEL

- 6 x 3 cartons Réponse A, B et C
- 6 x 3 cartes Joker n°1 / n°2 / n°3
- 396 cartes Questions de 3 niveaux jaune / orange / rouge + 1 sabot de rangement
- 100 cartes Mur triangulaires correspondant aux 3 niveaux de questions (jaune / orange / rouge)
- 6 chevaliets Mur Tableau Calcul des Gains
- 1 bloc de feuilles de Scores
- 1 règle du jeu

### 1<sup>re</sup> UTILISATION DU JEU :

Débarquez soigneusement cartes Joker et cartes Mur, et rangez-les dans les emplacements prévus à cet effet dans la boîte.

### PRINCIPE DU JEU

Revivez l'émission télévisée et remportez la cagnotte de 200 000 € ! Pour cela, éliminez les 100 adversaires de votre Mur en répondant aux questions de culture générale dont la valeur augmente au fur et à mesure de votre avancement dans la manche, et en utilisant au mieux vos 3 Jokers. Le but du jeu est d'être le plus riche des joueurs après 3 manches !

### PRÉPARATION

- Munissez-vous de crayons, puis donnez à chaque joueur :
- 3 cartons Réponses A, B et C de la même couleur
  - 3 cartes Joker : • 1 carte Joker n°1 : «de passe»  
• 1 carte Joker n°2 : «la seconde chance»  
• 1 carte Joker n°3 : «Qui pense comme moi ?»
  - 1 feuille de Scores
  - 1 chevaliet Mur : posez-le côté Tableau Calcul des Gains face à vous, et côté Mur face aux autres joueurs.

Mélanguez les cartes Questions tous niveaux confondus dans le sabot, et placez-le au centre de la table. Placez à proximité les 3 pivoches de cartes Mur en les rangeant par couleur, chiffres cachés.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie est composée de trois manches.

Un joueur est désigné au début de chaque nouvelle manche pour prendre le rôle de maître du jeu, en plus de son rôle de candidat. Il gardera ce rôle pendant toute la durée de la manche. Le maître du jeu énonce les questions à voix haute, s'assure de la bonne utilisation des Jokers et du bon déroulement de la partie.

### Déroulement d'une manche :

Le maître du jeu dispose au centre de la table les 3 pioches de cartes Mur et le sabot de cartes Questions bien mélangées.

Une manche dure tant que les candidats répondent bien aux questions et souhaitent continuer à progresser dans l'échelle des gains. A chaque question, 7 étapes se succèdent :

1/ Le maître du jeu pioche une carte Question et l'énonce à tous les joueurs.

#### ATTENTION :

La réponse à la question posée se trouve toujours au dos de la carte et non du côté où est imprimée la question

2/ Chaque joueur, y compris le maître du jeu, répond secrètement à cette question avec son carton Réponse (A, B ou C) en le plaçant face cachée devant lui.

3/ Avant révélation de la réponse, le maître du jeu demande à l'ensemble des joueurs s'ils veulent utiliser un Joker. Si un joueur doute de sa réponse, il peut décider d'utiliser un Joker : reportez-vous à l'Utilisation des Jokers ci-dessous.

4/ Une fois que tous les joueurs ont posé devant eux leur carton Réponse (et leur Joker s'ils en ont utilisé un), le maître du jeu retourne la carte Question et révèle la bonne réponse à tous.

5/ Après révélation de la réponse, les joueurs dévoilent leurs réponses respectives.

• Les joueurs qui ont mal répondu sont éliminés. Ils inscrivent «0 <=>» au bas de leur feuille de scores. Ils perdent alors la totalité des gains amassés au cours de cette manche, et reprendront le jeu à la manche suivante.

• Les joueurs qui ont la bonne réponse piochent chacun une carte Mur dans la pioche correspondant à la couleur de difficulté de la question posée (jaune / orange / rouge en bas de la carte Question). Cette carte indique le nombre d'adversaires qu'ils ont éliminés : ils l'insèrent dans l'une des fentes de leur chevalier Mur, puis reportent le nombre d'adversaires éliminés et le calcul de leurs gains sur leur feuille de scores (si besoin est, aidez-vous du Tableau Calcul des Gains au dos du chevalier).

• Le maître du jeu récupère les Jokers et la carte Question utilisés, et les met de côté.

6/ Une fois que tous les joueurs ont terminé de faire leurs comptes, le maître du jeu leur demande s'ils souhaitent continuer ou s'arrêter là en leur posant la question suivante :

«Vous choisissez l'Argent ou le Mur ?».

• Si un joueur choisit l'Argent, il inscrit ses gains dans la case "Gain Total" au bas de sa feuille de scores et s'arrête de jouer pour cette manche ; il reprendra le jeu au début de la manche suivante.

• Si un joueur choisit le Mur, il continue le cours de la manche.

7/ Puis la manche continue avec les joueurs encore en jeu. Le maître du jeu pioche une nouvelle carte Question et la lit à voix haute, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

Lorsqu'un joueur a éliminé les 100 adversaires de son Mur, il remporte le jackpot de 200 000 € et le reporte dans la case «Gain Total» de la manche correspondante. Les autres joueurs continuent la manche.

Une manche est terminée...

... lorsqu'il n'y a plus de candidat en jeu :

- soit tous les candidats ont perdu ou se sont arrêtés avant d'avoir éliminé leur mur ;
- soit les candidats ont éliminé leur mur d'adversaires.

... lorsque personne n'arrive à battre son Mur au bout des 11 questions.

Les joueurs comparant alors leurs scores respectifs au bas de leur feuille. Le gagnant de la manche est celui qui a remporté la plus grosse somme.

### Utilisation des Jokers :

Les joueurs ont la possibilité d'utiliser leurs Jokers de manière tactique au cours de la partie !

• Chaque joueur souhaitant utiliser un Joker doit l'annoncer à voix haute aux autres joueurs une fois que le maître du jeu a posé la question, que tous les joueurs ont posé leur carton Réponse, et avant la révélation de la réponse (aucun Joker joué après révélation de la réponse ne sera accepté). Le joueur pose alors son Joker devant lui, avec son carton Réponse.

• Les Jokers doivent être joués les uns après les autres dans leur ordre logique (Joker n°1, puis Joker n°2 et enfin Joker n°3) ; il est possible de jouer les Jokers n°2 et n°3 ensemble pour une même question.

• Chaque Joker ne s'utilise qu'une fois par manche.

• Au cours de la manche, le maître de jeu récupère les Jokers utilisés, les met de côté et les redistribuera à la fin de la manche pour celle d'après.

#### JOKER N°1 : «JE PASSE»

Comme dans l'émission, ce Joker permet au joueur de ne pas répondre à la question, tandis que les adversaires du Mur qui ont mal répondu sont tout de même éliminés.

• Le joueur ne joue pas de carton Réponse.

• A l'étape 5, il pioche une carte Mur correspondant au niveau de la question posée, et sa cagnotte est créditée de la somme correspondante au nombre d'adversaires éliminés, comme s'il avait donné une bonne réponse.

#### JOKER N°2 : «LA SECONDE CHANCE»

Ce Joker permet au joueur de donner deux réponses au lieu d'une seule pour une même question.

Le joueur joue deux cartons Réponse au lieu d'un seul comme habituellement.

#### JOKER N°3 : «QUI PENSE COMME MOI ?»

Ce Joker permet au joueur de consulter la réponse des autres candidats.

• Le joueur regarde secrètement les cartons Réponses joués par les autres joueurs. Il peut ainsi faire son choix de réponse définitive en connaissance de cause.

• Dans le cas où d'autres joueurs utiliseraient aussi un de leur Joker et que cela annulerait l'intérêt du Joker n°3, le joueur peut alors reprendre sa carte Joker n°3 pour la réjouer à un moment plus propice.

• Lorsqu'il n'y a plus d'autres joueurs en compétition, le Joker n°3 permet à son utilisateur de piocher une nouvelle carte Question pour remplacer celle à laquelle il ne sait pas répondre.

## FIN DE LA PARTIE

A la fin de la 3ème manche, chacun additionne les gains qu'il a remportés.

Le grand vainqueur est celui qui a remporté le plus d'argent !

© 2007 TFI, Entreprise. Un jeu développé et édité par TFI Games. TFI Games est une marque de TFI Entreprise. Fabriqué aux Pays-Bas. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle original. Informations à commander :

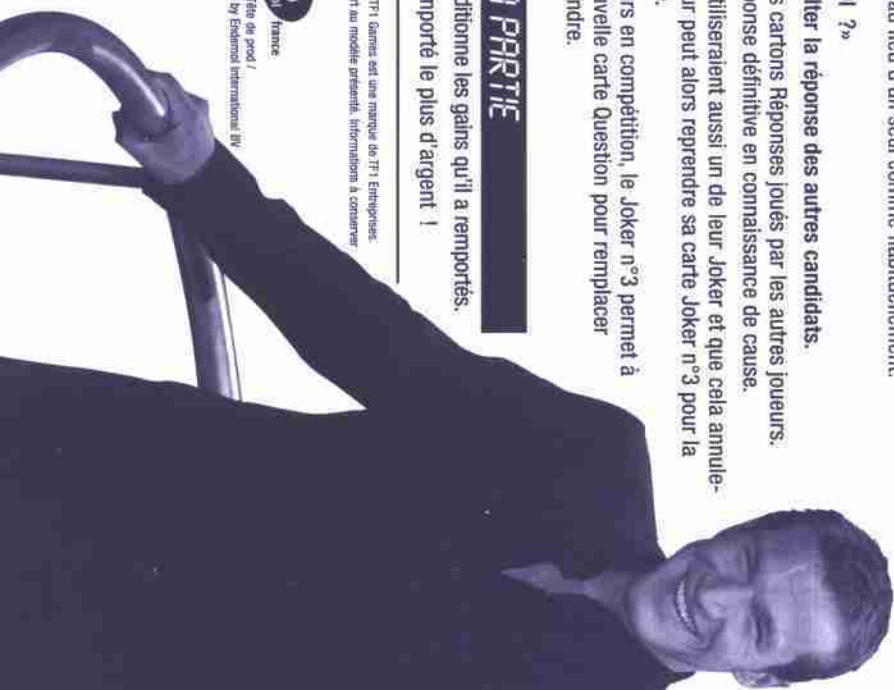
TFI Games  
3105, avenue le jour au lieu  
32100 Beudon  
www.tfi-games.fr  
SAS : sarl.tfi-games@tifi.fr



© 2007 TFI de prod /  
Licensed by Endemol International BV



Le jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.  
Cet il contient de petites pièces susceptibles d'être avalées.





ECHELLE DES GAINS €

		MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
		X Candidats éliminés	Total en €	X Candidats éliminés	Total en €	X Candidats éliminés	Total en €
QUESTION 1	100 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 2	150 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 3	200 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 4	250 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 5	300 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 6	350 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 7	400 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 8	500 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 9	600 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 10	700 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 11 ET +	1000 €	X..... =		X..... =		X..... =	
GAIN TOTAL		MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
		[ ]		[ ]		[ ]	
GAIN FINAL MARCHES 1 + 2 + 3		[ ]					



ECHELLE DES GAINS €

		MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
		X Candidats éliminés	Total en €	X Candidats éliminés	Total en €	X Candidats éliminés	Total en €
QUESTION 1	100 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 2	150 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 3	200 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 4	250 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 5	300 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 6	350 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 7	400 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 8	500 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 9	600 €	X..... =		X..... =		X..... =	
		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =		Sous-total Gains =	
QUESTION 10	700 €	X..... =		X..... =		X..... =	
QUESTION 11 ET +	1000 €	X..... =		X..... =		X..... =	
GAIN TOTAL		MANCHE 1		MANCHE 2		MANCHE 3	
		[ ]		[ ]		[ ]	
GAIN FINAL MARCHES 1 + 2 + 3		[ ]					