

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Description et règle du jeu Fonctionnement du DVD

**Jeu pour 2 à 6 joueurs ou jeu en équipes**  
**Durée d'une partie : environ 45 minutes**

## MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau avec une piste de circulation et une échelle des scores, numérotée de 1 à 18.
- 2 dés spéciaux à 6 faces où sont inscrits :
  - des chiffres pour se déplacer sur la piste de circulation : 1, 2, 3, 4, 5
  - et un symbole : « Tous Ensemble »
- 12 pions joueurs :
  - 6 servent à circuler sur la piste
  - 6 servent à marquer les points sur l'échelle des scores.
- 1 DVD comportant des chansons\* diffusées en intégralité et des questions sur l'univers de la musique.

## BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la case 18 de l'échelle des scores en répondant correctement à des questions diffusées sur le DVD.

## PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit ses deux pions de la même couleur.
- Chaque joueur place ses 2 pions sur le plateau de la façon suivante : un pion sur la case centrale de la piste de circulation, (case « Plus Vite que la musique »), l'autre pion sur la case départ de l'échelle des scores



- Le DVD est placé dans votre lecteur.

Les joueurs peuvent décider au choix, pour toute la durée de la partie :

- de se passer la télécommande au fur et à mesure de leur tour de jeu
- de désigner un « maître du jeu » chargé d'activer les fonctions du DVD pour le compte de tous les joueurs.
- Le plus jeune joueur commence. Il lance les deux dés et déplace son pion sur la piste de circulation. Lui ou le maître du jeu active le DVD pour répondre à la question.
- Le jeu se fera dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### Description du principe général du jeu

- La case centrale "Plus Vite que la Musique" sur la piste de circulation est la case de départ pour tous les joueurs.
- Les joueurs circulent avec un de leurs 2 pions sur la piste grâce au lancer de dés.
- Il y a différentes combinaisons de jeu selon le résultat des dés
- Les catégories de questions auxquelles le joueur doit répondre sont déterminées par les cases d'arrivée du pion sur le plateau.
- Les questions sont posées via le DVD.

En répondant correctement aux questions, les joueurs gagnent 1 point ou 2 points selon les cas (voir chapitre Attribution des Points). Ils avancent leur (second) pion sur l'échelle de scores en fonction des points gagnés.

- Le premier joueur à atteindre la case 18 de l'échelle de scores gagne la partie.

### Comment utiliser le DVD au cours de la partie ?

Le joueur tombe sur une case de la piste de circulation (par exemple case Interprète) :

1 - Le joueur (ou le maître du jeu) sélectionne à l'aide de la télécommande du DVD la catégorie de questions à laquelle il doit répondre parmi les 5 choix indiqués sur l'écran.



2 - Une fois la sélection faite, la question de la catégorie correspondante apparaît sur l'écran. Un chronomètre placé sur la droite de l'écran indique au joueur le temps dont il dispose pour répondre à la question.

3 - Le joueur arrête le chronomètre en appuyant sur ENTER(\*) et donne immédiatement sa réponse

4 - Le joueur vérifie sa réponse en appuyant une nouvelle fois sur ENTER(\*)

5 - L'écran de sélection des catégories de questions reviendra automatiquement au bout de quelques secondes après la révélation de la réponse.

(\*) - Selon les marques des lecteurs de DVD, la fonction ENTER peut être désignée par OK ou autre appellation. Dans tous les cas il s'agit de la touche centrale « validation » de la télécommande.

## DÉROULEMENT DU JEU

À son tour de jeu, le joueur lance les deux dés.

Il y a trois types de combinaisons de jeu possibles découlant du résultat des dés ou du placement des pions sur la piste de circulation.

### 1 - COMBINAISON DE JEU « INDIVIDUEL »

- Le joueur obtient deux chiffres : il déplace son pion de la valeur la plus forte de l'un des deux dés. Puis il répond à une question de la catégorie indiquée par sa case d'arrivée. On désignera ce joueur, le joueur 1.

**exemple :** Le joueur tire un 4 et un 2. Il déplace son pion de 4 cases. Il répond à la question correspondant à sa case d'arrivée.

- Le joueur 1 devra répondre à la question en moins de 20 secondes.

Dès que la question apparaît, le chronomètre du DVD se met automatiquement en marche pour comptabiliser le temps de réponse. Le chronomètre signale l'approche des 20 secondes, en s'intensifiant en rouge. Puis, un flash indiquant le chiffre « 20 » viendra annoncer la fin du temps réglementaire pour le joueur 1.

- Si le joueur 1 souhaite donner sa réponse AVANT la période des 20 secondes, il (ou le maître du jeu) arrête le DVD en appuyant sur ENTER (Réponse) et donne immédiatement sa réponse.

Il (ou le maître du jeu) vérifie la réponse en appuyant une nouvelle fois sur ENTER (Réponse).

- Si le joueur 1 ne répond pas avant les 20 secondes, il perd la main au profit de son voisin situé à sa gauche. On désignera ce joueur, le joueur 2.

Le joueur 1 passe alors la télécommande au Joueur 2 (sauf si un maître du jeu a été désigné) qui dispose de 10 secondes supplémentaires pour répondre. Le chronomètre continue à progresser pour indiquer le temps complémentaire de 20 à 30 secondes.

- Le joueur 2 (ou le maître du jeu) appuie sur ENTER pour donner sa réponse.

**N.B. :** lorsque le joueur 1 donne une réponse en moins de 20 secondes en arrêtant le chronomètre, le joueur 2, s'il estime que cette réponse est fautive, a la possibilité de proposer une autre réponse immédiatement.

- Les joueurs vérifient ensemble la réponse et celui qui aura donné la bonne réponse gagnera les points correspondants.

Attribution des points : voir le chapitre correspondant.

### 2 - COMBINAISON DE JEU « TOUS ENSEMBLE »

Le joueur obtient au moins un symbole « Tous ensemble » sur l'un des deux dés :

- L'ensemble des joueurs est alors concerné. Le plus rapide à donner la bonne réponse gagnera les points.

Deux cas peuvent se produire :



Un symbole « Tous Ensemble » apparaît + un chiffre sur l'autre dé : le joueur déplace son pion du nombre indiqué par le dé et tous les joueurs devront répondre « Tous ensemble » à la question de la case correspondante.



Deux symboles « Tous Ensemble » : le joueur ne déplace pas son pion mais il choisit la catégorie de la question à laquelle les joueurs devront répondre « Tous ensemble » ...

#### Dans le cas de la combinaison de jeu « Tous Ensemble » :

- Les joueurs disposent systématiquement de 30 secondes pour répondre à la question (on tient compte ici de la totalité du temps disponible).
- Ils iront lire la réponse, si personne n'a fait de proposition au bout des 30 secondes.
- Le joueur (ou le maître du jeu) aura la belle et noble tâche d'arbitre impartial !

Attribution des points : voir le chapitre correspondant.

### 3 - LA COMBINAISON DE JEU « EN ÉQUIPE »

Chaque fois que deux joueurs se rejoignent sur une même case du plateau de la piste de circulation, ils forment une équipe et tentent de répondre ensemble à la question de la case correspondante.

On appelle cette formule de jeu : « En Équipe ». Cependant, on ne peut pas être plus de 2 joueurs par case.

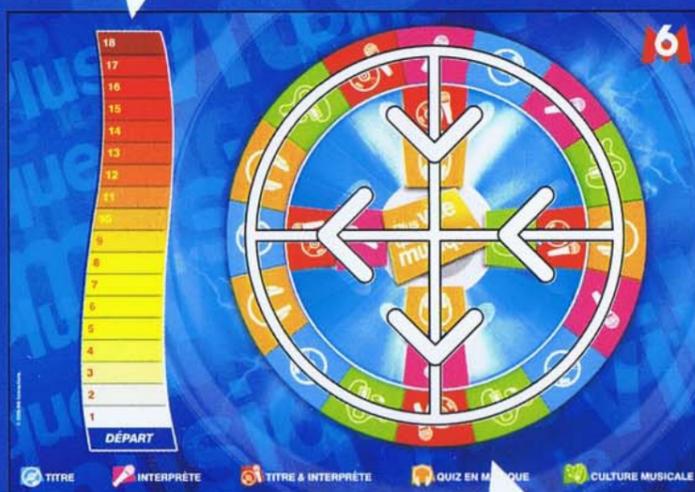
- Les joueurs disposent systématiquement de 30 secondes pour répondre à la question (on ne tient pas compte des deux périodes de temps). Il n'y a donc pas de joueur 2.

Note : si un joueur arrive sur une case déjà occupée alors qu'un des dés indique le symbole « Tous Ensemble », cela ne déclenche pas la combinaison de jeu « En Équipe ». La combinaison de jeu « Tous Ensemble » prime sur toute autre combinaison.

Attribution des points : voir le chapitre correspondant.

### LES DIFFÉRENTES CASES DU PLATEAU

échelle des scores



piste de circulation

- Le déplacement sur la piste de circulation peut se faire dans tous les sens (gauche ou droite) sauf dans la croix centrale du cercle où il faut suivre le sens de circulation indiqué par les flèches.
- Chaque case du plateau définit la catégorie de la question à laquelle les joueurs doivent répondre.



- 1 - Case INTERPRETE**  
Il faut deviner le nom de l'interprète (ou du groupe) qui a rendu célèbre la chanson.
- 2 - Case TITRE**  
Il faut deviner le titre de la chanson.
- 3 - Case TITRE & INTERPRETE**  
Il faut deviner le nom de l'interprète (ou du groupe) qui a rendu célèbre la chanson ainsi que son titre.
- 4 - Case QUIZ EN MUSIQUE**  
Il faut répondre à une question « Quiz en Musique », c'est à dire liée à la chanson diffusée simultanément sur le DVD.
- 5 - Case CULTURE MUSICALE**  
Il faut répondre à une question « Culture Musicale », sur l'univers de la musique.
- 6 - Case centrale « PLUS VITE QUE LA MUSIQUE »**  
Si le joueur arrive par son lancer de dés sur la case centrale, il n'est soumis à aucune question et gagne automatiquement 1 point sur l'échelle des scores. Si en même temps, il a tiré un symbole « Tous Ensemble », le joueur marque son point de bonus puis il faudra jouer à la combinaison « Tous Ensemble ». Le joueur choisit dans ce cas la catégorie de questions à laquelle tout le monde devra répondre. Il ne peut pas y avoir plus d'un seul pion sur la case centrale.

#### Cas particuliers lors des déplacements :

- Quand un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il déclenche le jeu « En Équipe », son équipier étant le joueur qu'il vient de rejoindre.
- Il ne peut pas y avoir plus de deux pions à la fois, sur une case de la piste de circulation.
- Il ne peut pas y avoir plus d'un pion sur la case centrale (sauf au moment du démarrage de la partie).
- Si un joueur ne peut pas se déplacer ? Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas se déplacer du nombre indiqué par le(s) dé(s), si les cases sont déjà occupées par deux pions adverses ou un pion sur la case centrale. Dans ce cas le joueur pose son pion sur la case située immédiatement APRÈS l'une des cases occupées et répond à la question de la case correspondante.

### ATTRIBUTION DES POINTS

Les joueurs gagnent des points en répondant correctement aux questions. Ils avancent leur deuxième pion sur l'échelle des scores en fonction des points gagnés.

#### 1 - COMBINAISON « JEU INDIVIDUEL »

Bonne réponse donnée en moins de 20 secondes  
= 2 points (joueur 1 ou 2)

Bonne réponse donnée dans les 10 dernières secondes  
= 1 point (joueur 2)

Mauvaise réponse  
= 0 point

**NB :** pour la catégorie de question « Titre et Interprète » : un joueur peut marquer les 2 points uniquement s'il donne les DEUX BONNES RÉPONSES dans les 20 secondes. Au delà des 20 secondes, le joueur 2 devra fournir également les 2 bonnes réponses pour gagner 1 point uniquement.

#### 2 - COMBINAISON « TOUS ENSEMBLE »

- A – Bonne réponse : le joueur le plus rapide gagne = 2 points (Pour la catégorie de question « Titre et Interprète », il faut donner les deux réponses pour gagner les deux points).
- B – Mauvaise réponse = 0 point

#### 3 - COMBINAISON « EN ÉQUIPE »

En cas de bonne réponse, les deux joueurs gagnent 1 point chacun. En cas d'épreuve double (Titre + Interprète) il faudra fournir obligatoirement les 2 bonnes réponses pour que les joueurs gagnent 1 point chacun.

#### 4 - RÉCAPITULATIF

	Bonne(s) réponse(s)		Mauvaise(s) réponse(s)
	-20s	-30s	
<b>INDIVIDUEL</b>	2 POINTS	1 POINT	0 POINT
<b>TOUS ENSEMBLE</b>	2 POINTS (pour le plus rapide)	0 POINT	0 POINT
<b>PAR ÉQUIPE</b>	1 POINT (pour chaque joueur)	0 POINT	0 POINT
<b>ARRIVÉE SUR LA CASE CENTRALE</b>	1 POINT		

Le temps de réaction des lecteurs de DVD vendus sur le marché est variable d'un modèle à l'autre. De ce fait, lorsqu'on appuie sur ENTER autour des zones de décompte 20 et 30 secondes, les panneaux de décompte de temps peuvent être légèrement décalés. Le DVD doit être utilisé dans un lecteur DVD de salon. \*Les chansons diffusées sur le DVD sont des versions enregistrées à la manière des interprètes qui les ont rendues célèbres. Les questions liées à ces titres musicaux font référence aux interprètes qui les ont rendus célèbres.

Dernière mise à jour éditoriale : mai 2005.

Si vous rencontrez des difficultés techniques, commencez par vérifier s'il y a de la poussière, des empreintes de doigts ou des taches sur le DVD. Pour nettoyer le disque, utilisez un chiffon doux et essuyez-le en ligne droite depuis le centre du disque vers le rebord. Si le problème persiste, veuillez contacter notre Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD. Tél.: 08.25.33.48.85. email : conso@hasbro.fr

Édité par M6 Interactions - 89 avenue Charles de Gaulle, 92575 Neuilly sur Seine © 2005 - M6 Interactions.

Plus Vite Que La Musique est une marque déposée de M6 Interactions. EDV 515

© 2005 - Pictomusic • DVD fabriqué en Belgique par VTV • Ne peut être vendu séparément du jeu qui l'accompagne • Jeu fabriqué en France par Kerlude

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 email : conso@hasbro.fr  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

Catégorie « Titre et Interprète » : il faut 2 bonnes réponses pour obtenir les points correspondants à chacune des situations de jeu.

**EN CAS DE LITIGE, SEULE LA DERNIÈRE RÉPONSE DONNÉE PAR UN JOUEUR « BAVARD » OU « HÉSITANT » EST PRISE EN COMPTE.**

#### Les événements aléatoires

Un certain nombre d'événements, heureux ou malheureux, peuvent apparaître à tout instant à l'écran, au moment du lancement d'une question.

- L'événement est appliqué immédiatement.
- Si l'événement prévoit des gains ou des pertes de points, le pion du joueur concerné est immédiatement déplacé sur l'échelle des scores.
- Le joueur passe son tour après avoir exécuté l'action indiquée à l'écran. C'est toujours à son voisin de gauche de continuer la partie.

### FIN DE LA PARTIE

**Le premier joueur à atteindre la case finale « 18 » sur l'échelle des scores a gagné !**

#### Variantes

Autre formule de jeu possible pour la combinaison Jeu Individuel :

- Au lieu d'arrêter le sablier systématiquement au moment où le joueur 1 donne sa réponse, les joueurs peuvent choisir de laisser le temps s'écouler jusqu'à la fin des 30 secondes.
- Le joueur 1 ne peut plus parler au-delà des 20 premières secondes, le joueur 2 peut alors répondre uniquement lorsqu'il prend la main à partir de la 21<sup>e</sup> seconde.
- Les points des bonnes réponses sont alors toujours décomptés comme suit :  
Joueur 1 = 2 points / Joueur 2 = 1 point

#### Option pour une durée de jeu plus courte

Les joueurs peuvent décider d'un commun accord, de choisir une autre valeur pour la case d'arrivée (15 ou 16, par exemple). Le premier joueur à atteindre cette case aura gagné la partie.