

Âge 12+

3+

BATS LE BOOST!

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Être le joueur qui marque le plus de points en répondant à des questions.

AVANT DE JOUER

- Distribuez une feuille de pointage et un crayon à chaque joueur.
- Déterminez qui sera le premier animateur. Ce rôle changera à chaque tour de jeu.
- Déterminez une durée de temps pour la partie (15, 20 minutes ou plus).

DÉROULEMENT

- L'animateur prend une carte-questions et lit le thème à voix haute.
- Le joueur situé à sa gauche doit choisir parmi le Boost (les autres joueurs) quel joueur il désire affronter en duel pour les 5 questions de la carte. Le thème des questions peut s'avérer un atout important dans le choix de l'adversaire!
- L'animateur pose la première question.
- **Tous les joueurs** écrivent leur réponse en même temps sur leur feuille-réponses, et ce, même si ce n'est pas leur tour de jeu officiel.



Après chaque question, l'animateur vérifie les réponses des duellistes. Ces derniers marquent 1 point pour chaque bonne réponse.

Si aucun des duellistes n'a la bonne réponse à une question, l'animateur vérifie alors les réponses des autres joueurs et ceux qui ont la bonne réponse marquent 1 point.

Après la lecture des 5 questions, les duellistes comparent leur pointage. Le joueur qui remporte le duel inscrit ses points en tenant compte du différentiel.

Ex. 4 à 2 : il marque donc 2 points et le perdant inscrit 0 point.

En **cas d'égalité**, les duellistes n'obtiennent **aucun point**.

TOURS SUIVANTS

Le premier duelliste devient le nouvel animateur. Il prend une nouvelle carte et lit à voix haute le thème. Le joueur situé à sa gauche choisit parmi le Boost son adversaire (un joueur qui n'a pas encore été choisi, car tous les joueurs doivent avoir joué une fois avant d'être choisis à nouveau) et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque le temps est écoulé. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.



**CHOISISSEZ BIEN
VOTRE ADVERSAIRE
ET BONNE PARTIE!**