

LE JEU EN MODE RUSH



Résumé :

Le but est de trouver le nom de l'artiste et/ou le titre de la chanson le plus rapidement possible. Un dé virtuel détermine si vous devez trouver 1 ou 2 éléments de réponses. Un buzzer détermine le plus rapide, seule habilité à donner une réponse. Si une équipe gagne une épreuve, elle reçoit une carte de la valeur correspondant au nombre d'éléments de réponses fournies (1 ou 2) et peut alors tenter de gagner un point supplémentaire en trouvant l'année. Si elle perd l'épreuve, elle doit rendre une carte de valeur « 1 » et les autres équipes peuvent continuer l'épreuve. Chaque équipe débute le jeu avec trois points. L'équipe qui atteint 10 points remporte la partie.

Déroulement détaillé :

Ouvrez l'application George, configurez-la selon la nationalité et l'âge des joueurs présents et ouvrez le mode de jeu RUSH.

Dans le mode RUSH, l'équipe la plus rapide est la première à pouvoir donner une réponse. Pour départager les équipes, installez le buzzer George pour chaque équipe.

Pour devenir un buzzer, téléchargez l'application George et ouvrez-la en mode « buzzer » (sans connexion à un profil personnel). Il vous suffira alors de taper le code de la Room (fourni par le gestionnaire de la partie en cours) et le nom de votre équipe pour devenir un buzzer actif dans la partie en cours.

Avant chaque épreuve, cliquez sur « lancez le dé »* pour définir s'il faudra trouver un ou deux éléments de réponse (Artiste et/ou Titre).

Le nombre de points en jeu correspond au nombre d'éléments de réponse à donner.

Ensuite, lorsque les équipes sont prêtes, **cliquez** sur le lecteur pour lancer l'extrait musical.

Dès qu'un joueur pense connaître le ou les éléments de réponse à trouver, il appuie sur le buzzer de son équipe. Dès qu'une équipe a buzzé, le lecteur se met automatiquement en pause et l'équipe qui a buzzé le plus rapidement peut donner son ou ses éléments de réponse.

ATTENTION :

- Le premier joueur de l'équipe qui parle est le seul à pouvoir répondre. Il n'est plus autorisé à se concerter avec son équipe et doit donner sa réponse dans les trois secondes.
- Toute réponse donnée sans avoir buzzé ou sans avoir reçu la parole élimine l'équipe du joueur.

Lorsqu'une réponse est donnée, le joueur qui a parlé prend l'application et clique sur « Vérifiez les réponses ».

Si sa ou ses réponses sont bonnes, il les montre aux autres équipes et remporte l'épreuve**.

Il peut alors faire écouter le refrain à son équipe qui a le temps de lecture pour proposer une année. Pour faire apparaître l'année, cliquez sur le « ? ». Si elle trouve la bonne année, elle

* Vous pouvez passer l'étape du dé virtuel si vous souhaitez jouer tout le temps avec le même nombre d'éléments de réponse.

** Les éléments de réponses mis entre parenthèses ne font pas partie de la réponse à fournir.

remporte une carte supplémentaire de valeur « 1 ». Si elle ne trouve pas l'année, elle ne perd pas de point.

Si un seul des éléments de sa réponse est faux, il annonce que son équipe a perdu, rend une carte de valeur « 1 » et il gère la suite de l'épreuve pour les équipes restantes. D'abord en donnant la parole à l'équipe suivante dans la liste du buzzer, et ensuite en relançant l'extrait depuis le début pour les équipes qui n'ont pas encore buzzé.

Si aucune équipe en lice ne buzze, le maître du jeu appuie sur l'icône INDICE 📖, donne les premières lettres du nom de l'Artiste et l'épreuve se poursuit.

Si aucune équipe en lice ne buzze après la lecture de l'indice, le maître du jeu appuie sur l'icône REFRAIN 🎵 et l'épreuve se poursuit.

Si une seule équipe est encore en lice sans avoir buzzé, elle peut demander à voir l'indice et à entendre le refrain avant de répondre ou de renoncer.