

LE JEU EN MODE CLASSIC



Résumé :

Le mode Classic est composé de quatre épreuves distinctes :

- **PLAY** : l'équipe doit reconnaître l'artiste ET le titre de la chanson à partir d'un **extrait sonore**.
- **STOP** : l'équipe doit reconnaître l'artiste ET le titre de la chanson à partir d'un **extrait des paroles**.
- **REC** : une personne de l'équipe doit faire deviner l'artiste ET le titre de la chanson à ses partenaires en **sifflant** ou **fre-donnant** le morceau.
- **PAUSE** : l'équipe doit reconnaître en premier l'artiste ET le titre de la chanson à partir d'un **extrait sonore**.

L'équipe qui joue retourne les trois premières cartes du paquet et les place devant elle, face visible. Elle choisit avec quelle épreuve elle souhaite faire la partie. Si elle réussit, elle garde la carte et peut décider de laisser la main ou de faire un « quitte ou double » en désignant une seconde carte se trouvant devant elle. Si elle perd, elle devra passer la main et replacer sa première carte gagnée sur la table. Si elle réussit, elle peut décider de laisser la main ou de faire un « quitte ou triple ».

Avant de recommencer chaque nouveau tour, chaque équipe doit toujours avoir trois cartes face visible sur la table.

L'équipe qui récolte une carte de chaque épreuve ou un total de 7 cartes au choix 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 CLASSIC.

Mélangez et placez le jeu de cartes George sur la table, face cachée.

L'équipe qui débute retourne les trois premières cartes du paquet et les place sur la table face visible.

Chaque carte représente une épreuve. Il existe 4 types d'épreuve (PLAY, PAUSE, REC et STOP) qui sont détaillées ci-dessous.

L'équipe choisit quelle carte elle souhaite jouer en la désignant. Elle procède ensuite à l'épreuve en cliquant sur l'icône correspondante dans l'application.

Si elle échoue, les cartes restent les mêmes et le jeu passe à l'équipe suivante.

Si elle réussit, elle prend la carte gagnée et la place devant elle, face visible.

Elle peut alors décider de passer la main ou de faire « quitte ou double » en désignant une seconde carte sur la table.

Si elle échoue, elle devra replacer sa première carte gagnée sur la table et passer la main.

Si elle réussit, elle place la seconde carte gagnée devant elle face visible. Elle peut alors décider de passer la main ou de faire « quitte ou triple » en désignant la dernière carte sur la table.

Si elle réussit, elle conserve les trois cartes et passe la main.

Si elle échoue, elle devra replacer ses deux premières cartes gagnées sur la table et passer la main.

Lorsqu'une équipe passe la main, l'équipe suivante tire du paquet le nombre de cartes nécessaires pour avoir trois cartes sur la table et la partie se poursuit.

Si ces trois cartes sont identiques, l'équipe qui joue peut décider de changer les cartes avant de jouer.

Épreuves :



Carte PLAY

La carte PLAY est une carte qui se joue à une seule équipe.

L'épreuve est de reconnaître l'artiste et le titre à partir d'un extrait sonore.

Dans l'application, **cliquez** sur le bouton PLAY .

Lorsque l'équipe est prête, **cliquez** sur le lecteur pour lancer l'extrait musical.

À la fin de l'extrait, **cliquez** sur « Lancez le Timer ».

À l'issue du temps de réflexion, l'équipe énonce clairement ses éléments de réponse.

Cliquez sur « Vérifiez les réponses » pour contrôler les réponses.



Carte STOP

La carte STOP est une carte qui se joue à une seule équipe.

L'épreuve est de reconnaître l'artiste et le titre à partir d'un extrait des paroles.

Dans l'application, **cliquez** sur le bouton STOP .

Lorsque l'équipe est prête, **lisez** les paroles qui apparaissent à l'écran.

Après la lecture, **cliquez** sur « Lancez le Timer ».

À l'issue du temps de réflexion, l'équipe énonce clairement ses éléments de réponse.

Cliquez sur « Vérifiez les réponses » pour contrôler les réponses.



Carte REC

La carte REC est une carte qui se joue à une seule équipe.

L'épreuve consiste à faire deviner l'artiste et le titre à ses partenaires en le sifflant ou en le murmurant. Sans chanter, ni mimer, ni parler.

Dans l'application, **cliquez** sur le bouton REC .

L'équipe désigne un ambassadeur.

Lorsque l'équipe est prête, **montrez** l'Artiste et le Titre à l'ambassadeur et **cliquez** sur « lancer le Timer ».

À l'issue du temps de réflexion, l'équipe énonce clairement ses éléments de réponse, qui sont déjà visibles à l'écran.



Carte PAUSE

Attention : Lorsque cette carte est choisie par une équipe, toutes les équipes participent mais seule l'équipe qui l'a choisie peut remporter la carte en cas de victoire. Si une autre équipe gagne l'épreuve, la carte reste sur la table et la main passe à l'équipe victorieuse. Si l'équipe qui a choisi la carte se trompe, l'épreuve s'arrête et la main passe à l'équipe suivante.

L'épreuve est de reconnaître l'artiste et le titre à partir d'un extrait sonore.

Dans l'application, **cliquez** sur le bouton PAUSE .

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

Avant de pouvoir donner une réponse, tout joueur qui souhaite s'exprimer doit dire « PAUSE »*. Dès cet instant, le joueur qui gère l'application doit re cliquer sur le lecteur pour arrêter l'écoute de l'extrait et donner la parole au joueur qui a dit « PAUSE » en premier.

ATTENTION :

- Une fois qu'un joueur a dit « PAUSE », il n'est plus autorisé à se concerter avec son équipe et doit donner sa réponse dans les trois secondes.

* Cette épreuve se joue comme les épreuves du mode de jeu RUSH. Vous pouvez donc décider d'utiliser le buzzer George pour déterminer sans équivoque la rapidité de réponse des équipes.

- Toute réponse donnée sans avoir dit « PAUSE » ou sans avoir reçu la parole, élimine l'équipe du joueur.

Lorsqu'une réponse est donnée, le joueur qui a donné sa réponse prend l'application et clique sur « Vérifiez les réponses ». Si ses réponses sont bonnes, il les montre et remporte la manche. Si un seul des éléments de sa réponse est faux, il annonce que son équipe est éliminée et il gère la suite de l'épreuve pour les équipes restantes. D'abord en donnant la parole à l'équipe suivante à avoir dit « PAUSE », ensuite en relançant l'extrait si aucune autre équipe n'a dit « PAUSE ».



Carte MIX

La carte MIX agit comme un joker et permet à l'équipe qui la joue de choisir l'épreuve qui lui convient le mieux. La carte MIX vaut n'importe quelle carte dans le décompte final des cartes pour la victoire.

Remarque :

Le jeu se compose de deux paquets de cartes identiques, composés chacun de :

12 Cartes PLAY, 4 cartes REC, 4 cartes PAUSE, 4 cartes STOP et 2 cartes MIX.

Utilisez un seul jeu si vous jouez à trois équipes ou moins et utilisez les deux jeux à partir de quatre équipes.