



GEORGE



**MODE
RUSH**



**MODE
FOCUS**



**MODE
CLASSIC**

**SÉLECTION
MUSICALE**

**PRINCIPE
GÉNÉRAL**

**UTILISATION
DU BUZZER**

**QUI EST
GEORGE ?**

**FOIRE AUX
QUESTIONS**

« **GEORGE** respecte le droit d'auteur.
Tous les droits des auteurs et autrices des œuvres
proposées dans ce jeu sont réservés.
Sauf autorisation, toute utilisation des œuvres autre
que pour un usage individuel et privé est interdite. »



En accord avec la SACEM pour la France, Monaco et le Luxembourg



En accord avec la SABAM pour la Belgique



Bonjour,

Merci d'avoir choisi de vous dégourdir
les tympans et les neurones avec
mon quiz musical.

Pour une fois, vous n'aurez rien à préparer
et tout le monde pourra jouer !

Je m'occupe de la musique
et de tous les aspects techniques.

Je vous ai concocté trois modes de jeu.

Et également trois types de sélection musicale.

À vous de choisir selon le temps
dont vous disposez, l'endroit où vous vous
trouvez ou tout simplement votre humeur du
moment.

Pour jouer vous aurez besoin
d'un smartphone connecté avec mon application
GEORGE Quiz © installée.

Bonnes parties.

PRINCIPE GÉNÉRAL

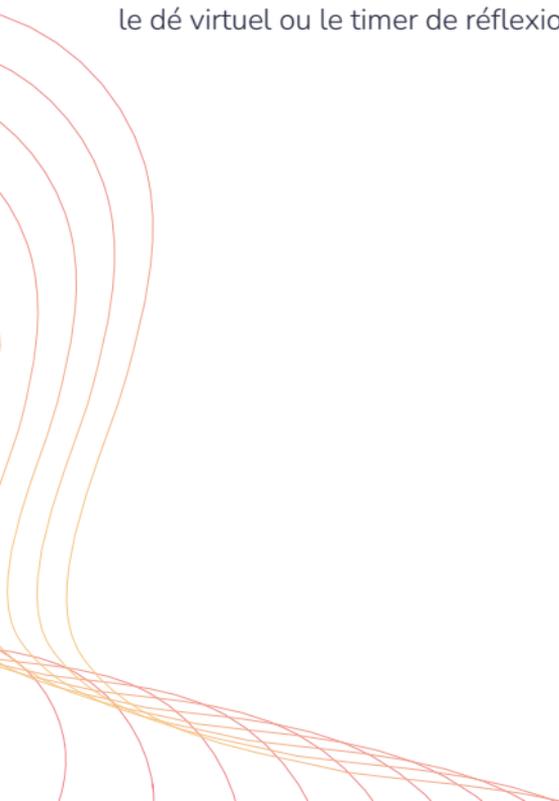
Le principe est simple : il s'agit d'un quiz musical dans lequel vous devrez reconnaître un morceau à partir d'extraits sonores ou d'indices.

Pour chaque morceau, il y a trois éléments de réponse possibles : L'**Artiste**, le **Titre** et l'**Année**.

Mais vous ne devrez évidemment pas trouver les trois à chaque fois.

Cela dépendra du mode de jeu et parfois du hasard.

Pour pimenter vos parties, vous pourrez utiliser les fonctionnalités de l'application mobile telles que les buzzers intégrés le dé virtuel ou le timer de réflexion paramétrable.



MODES DE JEU

Je vous propose trois modes de jeu : **RUSH**, **FOCUS** et **CLASSIC**.



Mode **RUSH**

Celui que vous connaissez sans doute déjà, mais en mieux... Un buzzer détermine l'équipe la plus rapide. Le nombre d'éléments de réponse à trouver peut varier et définit le nombre de points à gagner. Mais attention, les mauvaises réponses en font perdre. Idéal entre amis pour mettre de l'ambiance.

 2 à 6 personnes ou équipes

 10 à 30 min.



Mode **FOCUS**

La version la plus calme mais pas la moins exaltante... Une série de dix titres d'affilée. Il faut à chaque fois trouver le plus d'éléments de réponses parmi les trois (Artiste, Titre ET année). Parfait pour tester les champions et les championnes d'un genre ou d'une décennie.

 2 à 10 personnes ou équipes

 10 à 20 min.



Mode **CLASSIC**

Le plus varié et le plus structuré... Un peu de hasard, beaucoup de stratégie, quelques prises de risque et quatre épreuves différentes. Enfin le quiz musical devient un vrai jeu de société.

 2 à 6 équipes

 15 à 40 min.

SÉLECTION MUSICALE

Je vous propose trois types de sélection musicale : par playlists, par âges et personnalisée

Par Playlists

Dans ce mode de sélection musicale vous pouvez choisir une ou plusieurs Playlists thématiques selon vos goûts musicaux. La formule la plus simple et la plus rapide pour être sûr d'avoir les extraits musicaux que vous appréciez. **N'oubliez pas que vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois.**



Par âges

Dans ce mode de sélection musicale vous me faites confiance. À partir des âges les plus avancés des joueurs et des joueuses, je sélectionne les titres grâce à mon **algorithme**. La formule la plus efficace pour un blind-test parfaitement impartial.



Personnalisée

Dans ce mode de sélection musicale avancé, vous définissez vous-même les genres musicaux, les années ou décennies et la langue des titres qui vous conviennent. La formule la plus pointue à **préparer** mais aussi la mieux adaptée pour créer votre blind-test personnalisé.

UTILISATION DU BUZZER



- Sur le smartphone qui gère la partie (GAME MASTER), à l'ouverture du mode de jeu RUSH, il vous sera proposé une Buzzer Room avec un code.
- Les autres joueurs ou joueuses doivent simplement ouvrir leur application **GEORGE** Quiz©, cliquer sur le bouton  et encoder le code de la Room et leur nom d'équipe.
- Ils apparaîtront chez le Game Master et sur les autres buzzers.
- Dès qu'un joueur buzz, l'extrait s'arrête et il voit son nom apparaître sur son buzzer et sur le Game Master. Il a alors 8 secondes pour proposer sa réponse. Il vérifie ensuite si sa réponse est exacte en consultant le Game Master.
- Si sa réponse est bonne, il l'indique et le refrain démarre. Il a alors 20 secondes pour proposer une année pour un point supplémentaire.
- Si sa réponse est mauvaise, il l'indique, perd un point et la partie se poursuit pour les autres joueurs. Si plusieurs joueurs avaient buzzé, ils apparaissent alors dans l'ordre sur les écrans.
- A chaque fois que le Game Master lance un nouvel extrait, tous les buzzers sont remis à zéro.
 - Si vous utilisez le dé virtuel, le nombre d'éléments de réponse à donner définira le nombre de points à gagner.



REMARQUES SUR LE BUZZER



- Vous pouvez évidemment décider de jouer sans buzzer.
 - Vous pouvez évidemment décider de jouer en équipe sur un même buzzer.
 - Vous pouvez verrouiller la Room pour empêcher d'autres joueurs ou joueuses de s'ajouter en cours de partie.
 - Vous pouvez remettre le buzzer à zéro en cliquant sur le bouton "rest buzzers". 
 - Vous pouvez revenir à l'écran de gestion de la Room en cliquant sur le bouton. 
 - Si vous rencontrez un problème avec un buzzer, le Game Master peut l'éjecter en cliquant sur la poubelle à côté de son nom et il pourra ensuite se réinscrire.
-
- Il n'est pas possible de buzzer depuis le GAME MASTER. Dès lors, soit vous jouez en équipe et le propriétaire du smartphone Game Master buzzera sur un buzzer commun à son équipe, soit il vous faudra utiliser une autre appareil pour le buzzer du Game Master (ou pour le Game Master). Mais n'oubliez pas que n'importe quel appareil (smartphone, tablette), même sans carte SIM, peut servir de buzzer ou de Game Master tant qu'il est connecté à un réseau wi-fi.

LE JEU EN MODE

RUSH



Le but est de trouver le nom de l'artiste et/ou le titre de la chanson le plus rapidement possible.

Si vous utilisez le buzzer, il déterminera l'équipe la plus rapide, seule habilitée à donner une réponse.

Si personne ne trouve avec l'intro, vous pouvez cliquer sur l'indice (qui apparaîtra sur les buzzers) et ensuite, si nécessaire, sur le refrain.

Si une équipe gagne une épreuve, elle reçoit autant de points que le nombre d'éléments de réponses à fournir et peut alors tenter de gagner un point supplémentaire en trouvant l'année exacte de sortie avant la fin du refrain.

Si elle perd l'épreuve, elle perd un point 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.

Les points sont automatiquement comptés par les buzzers qui indiquent le classement des équipes (Seules les trois premières apparaissent. Pour voir les autres, scrollez vers le bas)

Si vous le souhaitez, vous pouvez activer le dé virtuel qui déterminera si vous devez IMPÉRATIVEMENT trouver 1 ou 2 éléments de réponses pour remporter l'épreuve. Le comptage automatique des points tiendra compte de ce que le dé virtuel a défini.

LE JEU EN MODE FOCUS



Le but est de retrouver le Titre, l'Artiste ET l'Année pour une série de 10 extraits.

Chaque équipe reçoit une feuille à compléter.

L'application joue 10 extraits d'affilée. Au fil des extraits, chaque équipe complète sa feuille.

Vous pouvez activer le Timer de réflexion manuellement ou le rendre automatique (il démarrera après la lecture de l'intro) et en définir la durée dans les Réglages.

Une fois la partie terminée, l'application fournit les 10 réponses et chaque équipe corrige la feuille d'une autre équipe. Chaque élément de réponse vaut 1 point. Les trois réponses correctes pour le même extrait valent 5 points.

L'équipe qui marque le plus de points remporte la partie.

LE JEU EN MODE CLASSIC



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 **fredonnant** le morceau.



PAUSE : l'équipe doit reconnaître en premier l'ar-tiste ET le titre de la chanson à partir d'un **extrait sonore**.



LE JEU EN MODE CLASSIC



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.

Lorsqu'une équipe remporte une épreuve, elle peut tenter de trouver l'année exacte de sortie du titre (visible derrière le bouton "Année ?"). Si elle trouve la bonne année, elle peut retirer une carte à une équipe de son choix et la replacer sous le paquet.

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

QUI EST GEORGE ?

On sait peu de choses sur George mais voici les informations dont nous disposons à ce jour...

On pense souvent que George est un garçon mais rien ne le prouve.

Si son prénom est majoritairement masculin, il peut aussi être féminin et personne n'a jamais vu le sexe de George, qui est très pudique de toute façon.

George est Belge, cela s'entend à son accent mais vous ne pouvez pas le savoir.

George aime donc les frites, Jacques Brel, Tintin et le second degré.

George est cycliste, altruiste et optimiste.

Parfois les trois en même temps pour le plus grand plaisir des autres usagers de la route.

George est pescétariste.

Pas tous les jours mais en tout cas les vendredis.

George est parfois guitariste.

Plutôt niveau « Stand by Me » de Ben E. King que « Sultan of Swings » de Dire Straits, ce qui explique son respect pour les artistes en général et les musiciens en particulier.

En revanche George chante souvent, ce qui fait dire à ses proches que sa piètre tessiture n'est pas étrangère aux conditions climatiques de son pays natal.

George aime jouer. Aux échecs depuis la sortie du « Jeu de le Dame » ou à Uno depuis toujours mais surtout aux blind-tests. Ceci expliquant cela.

George a reçu une excellente éducation et met un point d'honneur à répondre à tous les messages qui lui sont adressés.

N'hésitez donc pas à partager vos impressions, questions ou suggestions sur son jeu à l'adresse george@georgequiz.com ou directement sur la page « un bug, une erreur, une idée ».

Car George a comme principal objectif dans la vie de faire en sorte que vous vous amusiez le plus possible avec son jeu, et comme celui-ci est accompagné d'une application mobile, il est par nature évolutif et perfectible.



Si vous avez une question qui ne trouve pas sa réponse dans ce document je vous invite à consulter la page [SUPPORT](#) sur mon site qui reprends la plupart des questions utiles.

Si néanmoins, vous n'y trouvez pas la réponse à la vôtre, envoyez-moi un mail à george@georgequiz.com.

Je vous répondrai sans faute.

Musicalement vôtre.

George



