TOUT SAVOIR SUR GEORGE

RÈGLES

RUSH

RÈGLES

FOCUS

RÈGLES

CLASSIC

PRINCIPE GÉNÉRAL

SÉLECTION MUSICALE

UTILISATION DU BUZZER

MODES DE JEU

CONSEILS & ASTUCES

LA BOITE

WWW.GEORGEQUIZ.COM

MENU

« GEORGE© respecte le droit d'auteur et la réglementation sur les services de streaming musical. 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. »

sabam

En accord avec la SABAM pour la Belgique.

sacem

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

©George Quiz SRL 2026 – Éd. resp. : Quentin Pirlot
Rue Lincoln, 61 – 1180 Bruxelles

MENU

Salut, c'est **GEORGE** !

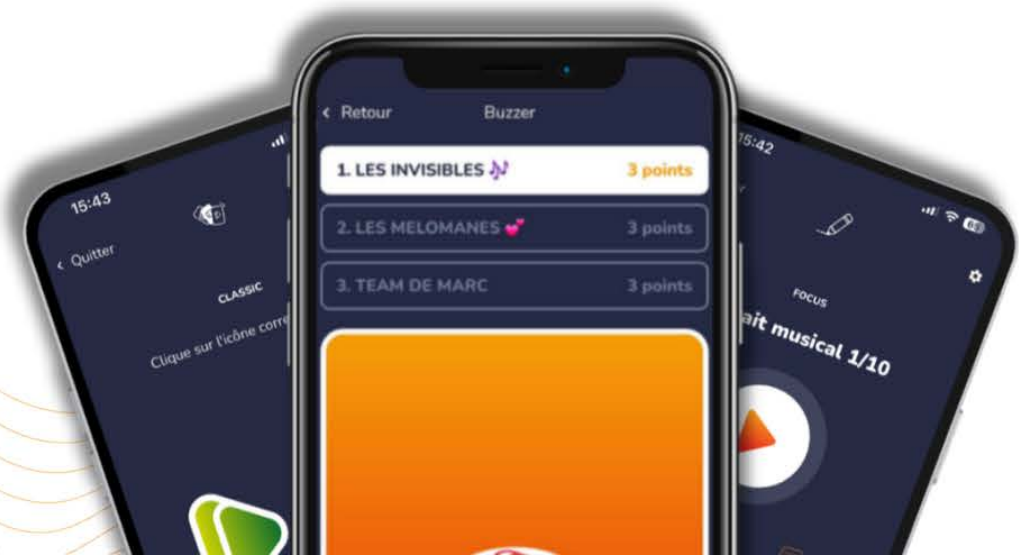
Merci d'avoir choisi de tester ton oreille et tes réflexes avec mon quiz musical.

Ici, tu n'as rien à préparer et tout le monde peut jouer ! Je m'occupe de la musique et de la technique. J'ai même prévu un buzzer intégré pour départager les plus rapides.

Je t'ai concocté 3 modes de jeu. À toi de choisir selon ton temps, ton envie ou ton humeur du moment.

Pour jouer, tu as juste besoin de ton smartphone ou de ta tablette avec l'application **GEORGE** Quiz© installée.

Bon quiz !



MENU

PRINCIPE GÉNÉRAL

GEORGE est un quiz musical dans lequel tu devras reconnaître un morceau à partir d'extraits sonores ou d'indices.

Je te propose **3 modes de jeu** selon tes envies et le temps dont tu disposes :

Rapidité

Concentration

Polyvalence

Selon le mode de jeu et parfois le hasard, il y aura 3 éléments de réponse à retrouver : l'artiste le titre l'année

Pas de panique, tu n'auras pas toujours besoin des trois pour gagner !

Pour pimenter tes parties, tu pourras aussi utiliser les fonctionnalités de l'app :

- Les buzzers
- Le dé virtuel
- Le timer de réflexion

MENU

SÉLECTION MUSICALE

Tu as le contrôle total sur l'ambiance de ta partie.
Je te propose trois façons de choisir tes morceaux :

Par Playlists

Choisis une ou plusieurs playlists thématiques selon les goûts des joueurs. C'est la sélection la plus riche et la plus simple pour s'éclater immédiatement !

Par Âge

Fais confiance à mon algorithme ! Indique l'âge des joueurs et je sélectionne les titres qui parleront à tout le monde, de manière totalement impartiale.

Sur Mesure

Sélectionne toi-même les genres musicaux, les décennies et la langue des titres. C'est la formule la plus pointue pour un blind test 100% personnalisé.

MENU

UTILISATION DU BUZZER

Uniquement pour le mode Rush

1. CRÉER UNE PARTIE AVEC BUZZERS

Le Game Master est le smartphone ou la tablette qui diffuse les extraits musicaux. Les téléphones des autres joueurs serviront de buzzer.

- Choisis le mode RUSH sur le Game Master
- Lance une partie avec la sélection musicale de ton choix
- Un écran s'ouvre alors avec le code de la Room (ex: K1YS3L). C'est ce code que tu dois donner aux autres joueurs

2. DEVENIR UN BUZZER

Chaque joueur prend son téléphone et suit ces 3 étapes :

1. Télécharge et ouvre l'application George Quiz©.
2. Clique sur le bouton blanc "BUZZER" (sans créer de profil)
3. Entre le code de la Buzzer Room, choisis un nom d'équipe et clique sur "Rejoindre la room"
4. Ton buzzer est actif et ton nom apparaît dans la liste

2

3

4

MENU

UTILISATION DU BUZZER

3. JOUER AVEC LES BUZZERS

- L'extrait musical est lancé.
- Dès qu'un joueur buzze, la musique s'arrête. L'équipe a alors 8 secondes pour donner sa réponse à haute voix.
- Si plusieurs joueurs buzzent en même temps, ils apparaissent dans l'ordre de réaction sur les écrans.
- Le joueur qui a répondu regarde ensuite **SEUL** l'écran du Game Master pour voir si sa réponse est correcte.

Si la réponse est correcte

Le joueur montre la réponse aux autres et clique sur le bouton :

Il marque 1 point et a les 20 secondes du refrain pour proposer l'année de sortie.

Si il la trouve, il clique sur le bouton :

et gagne 1 point bonus.

Si la réponse est fausse

Le joueur clique sur le bouton :

Il perd 1 point, replace le Game Master sur la table et passe la main aux autres joueurs qui peuvent encore buzzer et essayer de trouver la bonne réponse.

MENU

UTILISATION DU BUZZER

4. INFOS UTILES SUR LE BUZZER

- **Ordre :** Si plusieurs joueurs ont buzzé, ils apparaissent dans l'ordre sur les écrans et peuvent donner leur réponse dans cet ordre.
- **Reset buzzer :** À chaque nouvel extrait, tous les buzzers sont automatiquement réinitialisés.
- **Game Master :** Il n'est pas possible de buzzer depuis le smartphone "Game Master". Cependant, pour buzzer, un autre smartphone ou une tablette suffisent (même sans carte SIM, le Wi-Fi suffit).
- **Gestion de la Room :** Par défaut, la buzzer room est vérouillée en début de partie. Le Game Master peut la déverrouiller pour ajouter d'autres joueurs. Il peut aussi réinitialiser les buzzers en cliquant sur le bouton "reset buzzers" ou même éjecter un joueur qui a un bug en cliquant sur la petite poubelle.

MENU

MODES DE JEU

Il existe 3 modes de jeu.
À choisir selon tes envies et le temps dont tu disposes :

RUSH

Rapidité

Le blind test comme tu l'adores, mais en mieux !

Le buzzer détermine l'équipe la plus rapide. Le nombre d'éléments de réponse à trouver varie et définit le nombre de points à gagner. Attention, les mauvaises réponses en font perdre. Idéal entre amis pour mettre de l'ambiance.

10 à 30 min **2 à 16 joueurs ou équipes**

FOCUS

Concentration

Le blind test où chaque détail compte...

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.

10 à 20 min **1 à 24 joueurs ou équipes**

CLASSIC

Polyvalence

Le blind test où stratégie, connaissances et talent font la différence.

Le mode de jeu le plus varié... Un peu de hasard, beaucoup de stratégie, quelques prises de risque et quatre épreuves différentes.

15 à 40 min **2 à 6 joueurs ou équipes**

MENU

MODE RUSH

RAPIDITÉ

Le but est de **reconnaître l'artiste et/ou le titre** le plus rapidement possible en utilisant **les buzzers**. Avant de lancer la partie, décide si il faudra trouver un ou deux éléments de réponse (ou laisse le dé virtuel décider pour toi !).

1. DÉROULEMENT

- **Buzze** : Sois le plus rapide à buzzer pour arrêter la musique et proposer une réponse.
- **Cogite** : Si c'est trop dur avec l'intro, tu peux afficher un indice ou lancer le refrain.
- **Réponds** : Tu as 8 secondes pour donner ta réponse.
- **Vérifie** : Saisis le Game master et vérifie si ta réponse est correcte.

2. POINTS

Bonne réponse : Tu marques +1 point. En bonus, trouve l'année de sortie avant la fin du refrain et gagne +1 point de plus !

Mauvaise réponse : Tu perds -1 point. La main passe aux autres joueurs qui peuvent encore trouver la bonne réponse.

3. VICTOIRE

Tout le monde commence avec 3 points. La première équipe à atteindre 10 points décroche la victoire !

L'app s'occupe de tout. Les scores et le classement sont mis à jour en temps réel.

MENU

MODE FOCUS

CONCENTRATION

Le but est de **retrouver l'artiste, le titre et l'année** pour une série de 10 extraits joués d'affilée.

Pour noter tes réponses, utilise mes feuilles de score prêtes à l'emploi : **télécharge-les ici**.

1. DÉROULEMENT

- **Écoute :** L'app lance les 10 extraits les uns après les autres.
- **Note :** Pendant l'écoute, chaque équipe complète sa feuille.
- **Rythme :** Tu peux activer le **timer** (entre 5 et 30 secondes) dans les réglages. Il se lancera automatiquement après chaque extrait pour te laisser le temps de réfléchir.

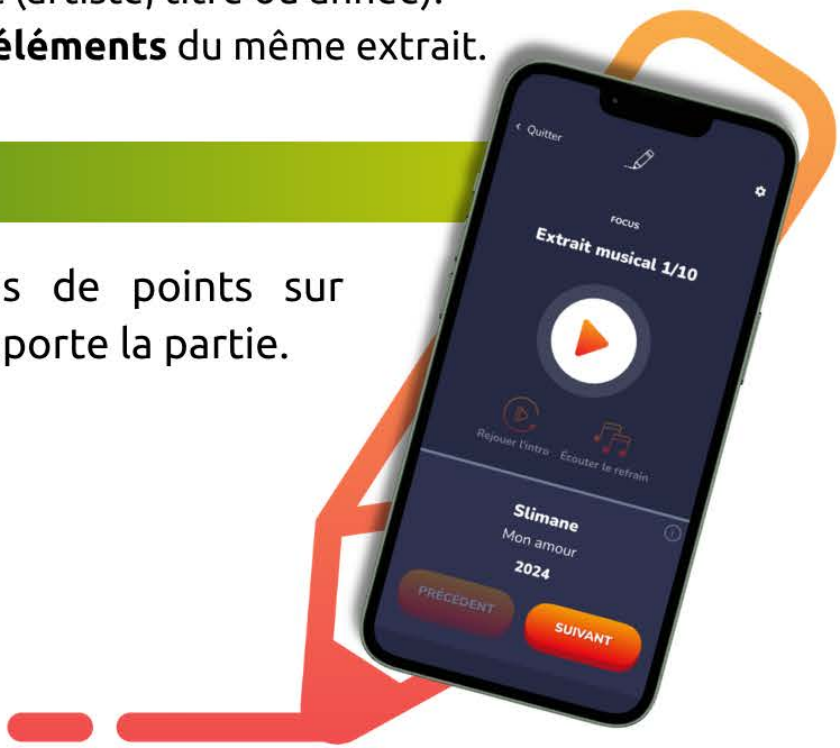
2. POINTS

À la fin de la série, l'app révèle toutes les réponses. Échange ta feuille avec une autre équipe pour la correction :

- **+1 point** par élément correct (artiste, titre ou année).
- **+5 points** si tu trouves les **3 éléments** du même extrait.

3. VICTOIRE

L'équipe qui totalise le plus de points sur l'ensemble des 10 extraits remporte la partie.



MENU

MODE CLASSIC

STRATÉGIE

Le but est de montrer que tu maîtrises tes classiques, de la chronologie aux paroles, en passant par le sifflement. À chaque tour, une équipe devra relever l'un des **4 défis** ci-dessous.

MUSIQUE	DATES	PAROLES	TALENT
Identifier artiste, titre, année d'une chanson avec un extrait.	Ordonner chronologiquement deux extraits musicaux.	Trouver les 3 mots manquants d'un extrait de paroles.	Faire deviner une chanson par mime, sifflement ou fredonnement.

1. DÉROULEMENT

Les équipes enchaînent les défis dans l'ordre (Musique → Dates → Paroles → Talent) jusqu'à ce que chacune ait joué une fois chaque défi.

2. VICTOIRE

L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue de l'ensemble des défis remporte la partie.

MENU

MODE CLASSIC

STRATÉGIE

3. LES DÉFIS

MUSIQUE

But : Retrouver l'artiste et le titre d'une chanson grâce à un indice et un extrait musical.

- **Déroulement :** Clique sur l'icône de l'épreuve pour afficher l'indice, puis lance l'extrait musical.
- **Points :** +1 point si Artiste **ET** Titre ont été trouvés.

DATES

But : Replacer deux extraits musicaux dans le bon ordre chronologique.

- **Déroulement :** Clique sur l'icône de l'épreuve pour afficher les deux extraits puis lance le premier. Le second démarrera seul ensuite.
- **Points :** +1 point si tu valides ou invalides correctement la chronologie.

MENU

MODE CLASSIC

STRATÉGIE

CLASSIC

PAROLES

But : Retrouver les 3 mots manquants des paroles d'une chanson.

- **Déroulement** : Clique sur l'icône de l'épreuve pour afficher l'extrait de paroles avec les trois points d'interrogation.
- **Points :** +1 point si les 3 mots manquants ont été trouvés.

TALENT

But : Faire deviner un titre de chanson aux autres équipes en utilisant uniquement le mime, le sifflement ou le fredonnement.

- **Déroulement :** L'équipe qui relève le défi prend le téléphone, clique sur l'icône de l'épreuve et découvre le titre à faire deviner.
- **Points** : ***Équipe active***: +1 point si elle arrive à faire deviner le titre ***Autre équipe***: +1 point pour l'équipe qui trouve le titre.

MENU

CONSEILS & ASTUCES

Pays de culture : Avant de jouer, tu dois définir le pays de culture des joueurs... Attention, si tu choisis "International", George ne proposera que des titres et playlists en anglais.

Date : L'élément de réponse « date » correspond à la première sortie mondiale du titre. Comme c'est difficile à trouver, vous pouvez vous mettre d'accord en début de partie pour accorder une marge d'erreur d'un an ou plus.

Artiste principal et featuring : Pour les morceaux en featuring avec d'autres stars, la seule réponse attendue par George est le nom de l'artiste principal.

Ex : Pour le morceau « Get Lucky » de Daft Punk en featuring avec Pharrell Williams et Nile Rodgers, la seule réponse attendue par George est " Daft Punk ".

Changement de playlist : Impossible de modifier la sélection musicale en cours de partie. Pour changer de playlist, il faudra quitter la partie et en recommencer une nouvelle.

MENU

CONSEILS & ASTUCES

Générations : En famille, George conseille de mélanger les âges dans les équipes plutôt que de les opposer. En combinant des playlists comme en utilisant l'algorithme par âge, un duel entre les plus jeunes et les moins jeunes est souvent moins fun que des équipes mélangées.

Gestion du timer : Tu peux modifier la durée du Timer ou son déclenchement à tout moment via les réglages, sans perdre ta partie en cours.

Playlist "Répliques" : Dans cette playlist originale (non musicale), le nom de l'artiste a été remplacé par les noms des 3 comédiens principaux qui jouent dans le film. À toi d'utiliser librement cette info pour pimenter ta partie !

MENU

LA BOITE DE JEU

Si tu as acheté la boite George Quiz en magasin, tu disposes du matériel nécessaire pour transformer l'expérience digitale en jeu de plateau plus classique. Voici ce que la boite contient :

- **Un plateau de jeu et 6 pions** pour compter les points en mode Classic.
- **39 cartes de jeu** pour ajouter du hasard au mode Classic.
- **Un bloc de feuilles** pour noter les réponses dans le mode Focus.
- **Un support pour smartphone**

LES CARTES PARIS

Dans la boite se trouve aussi un paquet de cartes “Paris”, celles-ci ajoutent du dynamisme au mode Classic en permettant aux équipes de miser sur les performances de leurs adversaires.

Avant qu'une équipe ne relève un défi, les autres équipes peuvent parier :

- Carte ✅ : tu penses que l'équipe va réussir le défi
- Carte ❌ : tu penses qu'elle va rater le défi

Une fois le défi achevé, l'équipe active marque ses points normalement et les équipes ayant parié correctement gagnent **1 point bonus**.

MENU

UNE QUESTION ? UNE IDÉE ? UN BUG ?

Si tu as une question qui ne trouve pas sa réponse dans ce document, je t'invite à consulter la page **FAQ** de mon site web. Elle regroupe toutes les réponses aux questions les plus fréquentes.

Tu n'as toujours pas trouvé ta réponse ? Pas de panique : Envoie-moi un mail à **george@georgequiz.com**

Je te répondrai sans faute !

MENU

GEORGE

Mais qui est George ?

©George Quiz SRL 2026 – Éd. resp. : Quentin Pirlot
Rue Lincoln, 61 – 1180 Bruxelles