



UNE CASE EN PLUS QUIZZ BD

Pour jouer au quizz BD Une Case en Plus

Le jeu de 49 cartes
Un totem

Nombre de joueurs

Minimum 3; maximum 6.

Pour que le jeu ne soit pas trop long, il est conseillé de diviser les cartes en 2 paquets (par exemple, 4 familles/albums pour un groupe de 6 ; 3 familles/albums pour un groupe de 4 ou 6). Il est possible également de couper le jeu complet au hasard et de proposer aux deux groupes deux jeux de cartes où les albums seront mélangés au hasard.

Descriptif des cartes

Le jeu est composé de 49 cartes, divisé en 7 familles correspondant à 7 albums de bande dessinée :



Âme perdue de Panaccione, Delcourt



Assassination classroom de Matsui, Kana



La Mélodie de Jenny de Hojo, Ki-oon



Le Monde d'Aïcha de Montanari et Bertotti, Futuropolis



Un Marron, 1 de Vierge et Alvarez, Des Bulles dans l'océan



Viva Pâtamâch ! de Capron et Killofer, Cornélius



Young, Tunis 1911-Auschwitz 1945 de Ducoudray et Vaccaro, Futuropolis

Pour chaque album, une série de questions est proposée.

Les questions sont organisées autour de **7 thèmes** :



Nom du héros ou héroïne



Objectif du héros



Allié du héros



Opposant au héros



Epoque



Lieu



Style graphique

Pour chaque question, **trois propositions** (a, b, c) sont énoncées. Une (ou parfois deux) de ces propositions est correcte. La réponse correcte est mentionnée en bas de la carte.

But du jeu

Gagner le maximum de cartes en répondant correctement aux questions. Le joueur gagnant est celui qui aura amassé le plus de cartes. Chaque carte donne lieu à deux points.

Déroulement d'une partie

Toutes les cartes sont mélangées et présentées en un tas central, couvertures des livres visibles (questions cachées). **Maître du jeu** : chaque joueur est à tour de rôle le maître du jeu, en commençant par le plus jeune et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour se repérer, un totem est placé devant le maître du jeu.

-Phase 1 : le maître du jeu prend la première carte du paquet et lit à haute voix la question proposée. Il marque un temps d'arrêt avant de lire les trois propositions possibles. Si un joueur connaît d'emblée la bonne réponse, il peut la dire. S'il répond correctement, il emporte la carte. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils seront départagés par une Battle.

-Phase 2 : si aucun joueur ne peut répondre, le maître du jeu énonce les trois propositions du quizz. Les joueurs doivent se taire pendant l'énonciation des propositions. Le Maître du jeu demande alors à chacun sa réponse, en partant de sa gauche. Une seule réponse par joueur est possible. **Le maître du jeu** donne le nom du gagnant. Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse, ils seront départagés par une Battle.

-Phase 3 : si aucun joueur n'a donné la bonne réponse, le maître du jeu montre à **son voisin de gauche** l'image/indice figurant sur la carte, en prenant soin de cacher la réponse avec son pouce ! Ce joueur est seul à pouvoir tenter une deuxième réponse. S'il ne répond pas correctement, la carte est perdue pour tout le monde et déposée dans une pile de défausse.

On change alors de maître du jeu, le totem est déplacé devant lui.

Le jeu est terminé quand toutes les cartes ont été présentées une fois.

Battle

Si deux ou plusieurs joueurs ont donné la bonne réponse en phase 1 ou en phase 2, ils sont départagés par une Battle. Le Maître du jeu concerné retire une nouvelle carte. Celui qui répondra le plus rapidement emporte les deux cartes. Si personne ne répond, les deux cartes sont déposés dans la pile de défausse.

Nota Bene

Dans tous les cas, c'est le Maître du jeu concerné qui décide avec honnêteté la personne qui a donné la bonne réponse.