

LA FIN DES HARICOTS - NOTICE DU JEU

CONCEPT

Jeu d'élimination directe. Vous commencez riche, mais chaque erreur coûte cher. Le dernier joueur avec des haricots (ou celui qui en a le plus) l'emporte.



DÉROULEMENT

Tous les joueurs reçoivent 20 haricots au début. Aucun gain possible. 4 phases de 5 questions (20 questions total). Difficulté croissante.

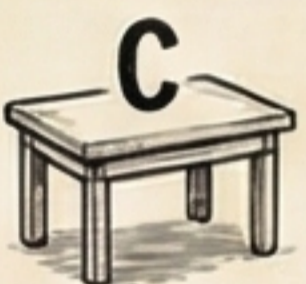
MATÉRIEL



JETONS :
20 haricots par joueur (ou pièces/jetons)

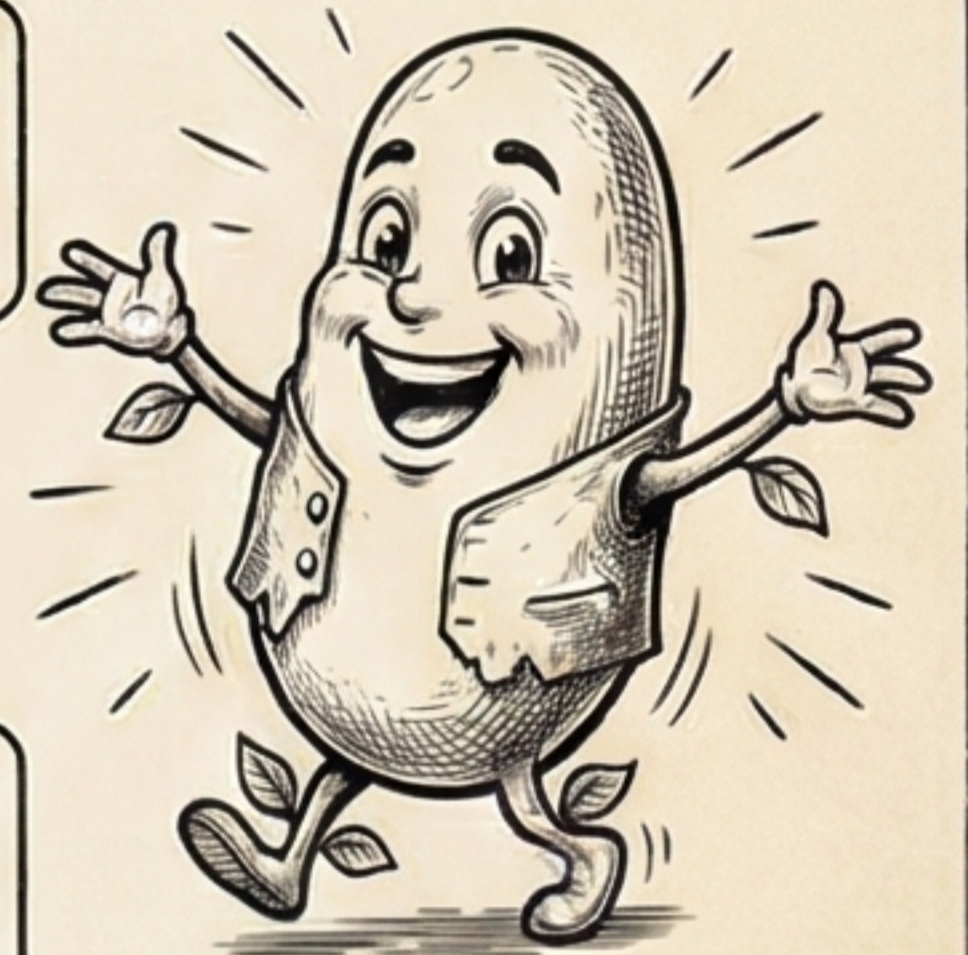
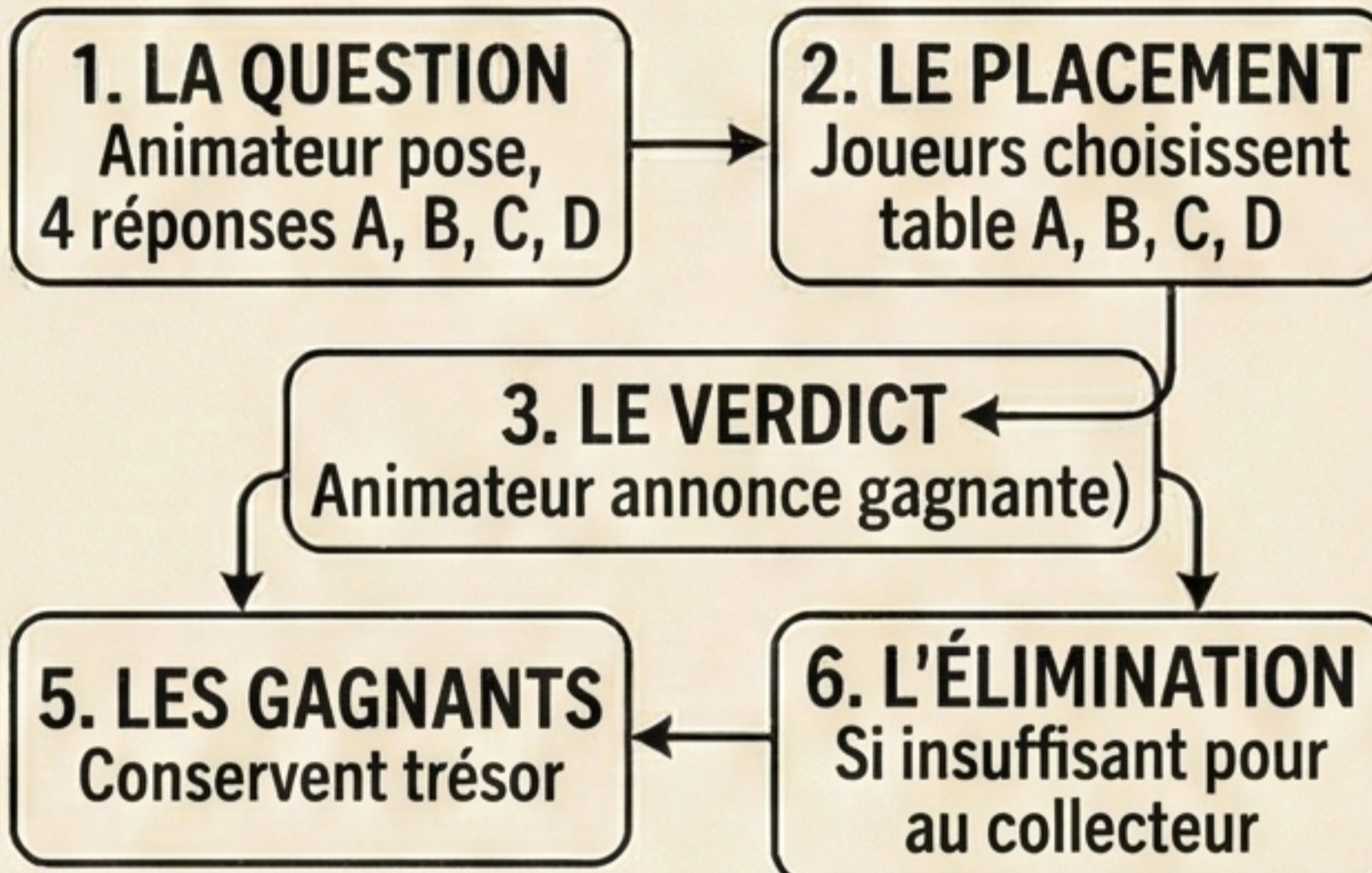


ZONES :
4 tables ou zones (A, B, C, D)



UN COLLECTEUR :
Un panier/bol sur chaque table pour les haricots perdus

LA MÉCANIQUE DU TOUR



LES 4 PHASES

PHASE 1 :
Questions 1 à 5
- FACILE -
Coût : 1 HARICOT

Enjeu
Se mettre en jambes.
Erreur non fatale.

PHASE 2 :
Questions 6 à 10
- DIFFICILE -
Coût : 2 HARICOTS

Enjeu
Réserves baissent
visiblement.

PHASE 3 :
Questions 11 à 15
- TRÈS DIFFICILE -
Coût : 4 HARICOTS

Enjeu
Phase critique.
Majorité éliminée.

PHASE 4 :
Questions 16 à 20
- NIVEAU ÉLITE -
Coût : 5 HARICOTS

Enjeu
Seuls les experts
survivent.

FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Arrêt si :
1 seul joueur en vie (Victoire par KO) OU 20 questions terminées.
Vainqueur: celui avec le plus de haricots.
Égalité: Questions X pour départager : **MORT SUBITE**



CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

IMPITOYABLE : Pas de crédit, élimination directe.

RYTHME: Enchaîner rapidement.

AMBIANCE: Jouez le côté dramatique.

AMUSEZ-VOUS BIEN !