

Liste des épreuves

kNOW!

Le quiz toujours à jour

Conception : Kreativbunker
Rédaction : Philipp Sprick

Le jeu kNOW! contient 9 épreuves qui se jouent avec ou sans l'Assistant et l'application „Ravensburger Professor kNOW!“. Dans cette notice vous trouverez le détail de chaque épreuve :


- Le symbole WiFi à côté du nom de l'épreuve vous indique si elle est accessible avec (📶) ou sans (🚫) l'Assistant Google et l'application „Ravensburger Professor kNOW!“.
Certaines épreuves proposent les deux (📶/🚫). Les encadrés correspondants dans la notice vous expliquent les spécificités du jeu *en ligne* ou *hors-ligne*.
- 💡 Le Maître du Quiz peut jouer et gagner des points durant les épreuves en ligne portant ce symbole. Ces épreuves sont également accessibles à 2 joueurs.
- 📶 Conseil : Vous pouvez lire les règles de chaque jeu dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“ en cliquant simplement sur „Règles du jeu“, puis en sélectionnant le jeu qui vous intéresse.
- 📶 Astuce : le jeu kNOW! vous permet d'enrichir les questions en ligne en fonction de vos envies et de vos intérêts. Les questions « Quelle température fait-il à Honolulu ? » et « À quelle heure se lève le soleil demain à Tokyo ? » ne vous inspirent pas ? Changez la ville, le jour, l'année... avec kNOW!, actualisez vos connaissances au-delà des frontières !


À vue de nez

Gagnez par intuition !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute. Si nécessaire, il précise l'unité de mesure de la réponse (kg, m, années, ...).
- Chaque joueur inscrit secrètement le nombre estimé sur sa feuille.
- Lorsque que tous les joueurs ont terminé, ils lisent à tour de rôle leur réponse à voix haute.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

 ... ouvrant le jeu „À vue de nez“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“ et en lisant la question à l'Assistant Google (« Ok Google, ... »).

 ... donnant la réponse inscrite sur la carte.

- Le joueur qui est le plus proche de la solution (qu'il soit au-dessus ou en dessous) avance son pion d'1 case sur le plateau.
À 5 ou 6 joueurs, le 2^{ème} joueur le plus proche de la réponse avance également son pion d'1 case.

Remarque : Si plusieurs joueurs sont aussi proches de la réponse l'un que l'autre, tous avancent d'1 case.



Top recherche

Qui marquera le plus de points ?

Règle du jeu :

- But du jeu : trouver le mot qui aura le plus de résultats sur Google.
- Le Maître du Quiz ouvre le jeu „Top recherche“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“.
- Le Professeur kNOW! fait entendre 1 syllabe au hasard.
Chaque joueur doit alors écrire sur sa feuille un mot incluant cette syllabe et qui selon lui aura le plus de résultats dans le moteur de recherche Google. La syllabe peut se trouver n'importe où dans le mot, du moment qu'on l'entend.
- À la fin de l'épreuve, chacun, à tour de rôle, demande combien il y a de « résultats » pour son mot en cliquant sur l'icône „Mot / Nouveau mot“.
- Le joueur qui réalise le meilleur score avance son pion d'1 case.
À 5 ou 6 joueurs, le joueur avec le 2^{ème} meilleur score avance également d'1 case.

Remarque : En cas d'égalité (plusieurs joueurs ont formé le même mot), tous les joueurs concernés avancent d'1 case.



Multi-Quiz

Un, deux ou trois ? La réponse se trouve là !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz ouvre le jeu „Multi-Quiz“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“.
- Le Professeur kNOW! pose alors une question et propose 3 réponses possibles. Une seule est correcte !
- Chaque joueur inscrit secrètement sur sa feuille la lettre correspondant à la réponse qu'il estime être la bonne (A, B ou C).
- Cliquer sur „Révéler la solution“ pour que le Professeur kNOW! donne la bonne réponse.
- Chaque joueur qui a trouvé la réponse avance son pion d'1 case sur le plateau.


Remarque : Vous pouvez demander une autre question en cliquant sur „Autre question“.


C'est dans l'air

Fredonner, c'est presque gagné !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une chanson sur la carte (il peut aussi fredonner une autre chanson de son choix).
- Il fredonne (bouche fermée) l'air aux autres joueurs, à eux de deviner le titre.
- Le premier qui pense avoir reconnu la chanson appuie sur le buzzer et donne le titre.

 Si la **réponse est bonne**, le joueur avance son pion de **2 cases** et le Maître du Quiz d'**1 case** (voir *Remarques*).

 Si la **réponse est mauvaise**, tous les autres joueurs (sauf le Maître du Quiz) avancent d'**1 case**.

Remarques :


- **Règle particulière pour le Maître du Quiz :** Le Maître du Quiz avance d'1 case uniquement si un joueur a deviné la chanson (c'est qu'il a bien fredonné).
- L'interprète et l'année de parution sont précisés à côté de la plupart des titres. Le Maître du Quiz peut aider les joueurs en leur donnant un de ces indices.
- **Si personne ne buzze**, le Maître du Quiz donne la réponse et choisit un autre titre sur la carte.




 **Si je vous dis...**   / 


Ne faites pas les choses à moitié !


Règle du jeu :


 Le Maître du Quiz ouvre le jeu „Si je vous dis ...“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“ puis clique sur l'icone „Autre question“.



 Le Maître du Quiz choisit une expression sur la carte tirée et lit la partie supérieure.

- Les joueurs doivent compléter l'expression (il peut s'agir du début ou de la fin).
Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et annonce la partie manquante.


 Cliquer sur „Révéler la solution“ pour que le Professeur kNOW! donne l'expression complète.

 Le Maître du Quiz vérifie sur la carte si la réponse est correcte.

 Si la **réponse est bonne**, le joueur peut avancer son pion de **2 cases**.

 Si la **réponse est mauvaise**, tous les autres joueurs ( sauf le Maître du Quiz) avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- Si personne n'appuie sur le buzzer, le Maître du Quiz donne la réponse puis demande/choisit une autre expression.
-  Si l'expression générée ne vous convient pas, vous pouvez cliquer sur „Autre question“ pour en obtenir une nouvelle.“





 **Tendez l'oreille !**  

Le quiz des sons pour ceux qui ont l'oreille fine !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz ouvre le jeu „Tendez l'oreille !“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“.
Quand tout le monde est prêt, il clique sur l'icone „Play“ à côté de „Son“.
- Le Professeur kNOW! fait entendre un son. Les joueurs doivent deviner ce qui produit ce son.
- Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et donne sa solution.
- *Le Professeur kNOW! dévoile la réponse en cliquant sur „Révéler la solution“.*

 Si la **réponse est bonne**, le joueur avance son pion de **2 cases**.

 Si la **réponse est mauvaise**, tous les autres joueurs avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- Si personne ne buzze, le Maître du Quiz demande à Professeur kNOW! un nouveau en cliquant sur l'icone correspondante.
- Vous pouvez demander à l'Assistant Google de répéter la réponse en cliquant simplement de nouveau sur l'icone „Play“.



 **La bonne question**  

Challengez le Professeur kNOW


Règle du jeu :


- Le Maître du Quiz choisit un mot sur la carte piochée et le lit à voix haute, par exemple : « Rome », et ouvre le jeu „La bonne question“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“.
- Chaque joueur écrit une question à poser à l'Assistant Google sur sa feuille (elle ne doit pas contenir le mot à



trouver ou une traduction directe). L'idée étant de lui faire prononcer le mot à trouver à l'Assistant Google. Pour « Rome », un joueur pourrait noter, par exemple : « *Quelle est la capitale de l'Italie ?* » ou « *Où vivait César ?* ».

- Une fois que tous les joueurs ont écrit leur question, cliquer sur „Posez une question“ et demander à l'Assistant Google. Par exemple, « *Ok Google, où se trouve le Colisée ?* ».

 Si le mot donné apparaît dans la réponse, le joueur avance son pion d'**1 case** sur le plateau.

 Si l'Assistant Google ne donne pas le mot attendu ou ne répond pas à la question, le joueur ne marque malheureusement aucun point.


Astuce : La réponse peut apparaître sous n'importe quelle forme, *place*, ou *forme grammaticale*. La forme phonétique du mot est également acceptée. Les homonymes ou les mots composés contenant ce mot sont donc acceptés.


Mots communs

Je l'ai ! Bingo !

Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute.
- Les joueurs disposent de 20 secondes pour répondre.

 Le Maître du Quiz ouvre le jeu „Mots communs“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“, lit une question à voix haute, puis déclenche le minuteur dans le jeu.


 Le Maître du Quiz règle un minuteur de 20 secondes sur sa montre, son portable,... ou décompte simplement à voix haute...

- Pendant ce temps, les joueurs écrivent secrètement des réponses à la question posée :


 Chaque joueur inscrit le **maximum de réponses** sur sa feuille.


 Chaque joueur inscrit **jusqu'à 3 réponses** sur sa feuille.

- Dès que le temps est écoulé, tous les joueurs lisent leurs réponses à tour de rôle.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

 ... cliquant sur l'icone „Posez une question“ et en lisant la question à l'Assistant Google (« *Ok Google, ...* »).

 ... donnant les 3 réponses inscrites sur la carte.

 Chaque joueur avance son pion sur le plateau de **1 case** par bonne réponse/réponse en commun avec l'Assistant Google.

 **Remarque :** L'Assistant Google donne les réponses les plus fréquentes actuellement sur Internet. Le nombre de réponses varie, mais seules les **3 premières réponses sont valables**. Même si l'assistant énonce une liste de réponse, seules les 3 premières sont acceptées, les autres sont à ignorer.. Sur téléphone portable, si l'Assistant Google ne donne pas la réponse à l'oral mais affiche les résultats, seules les **3 premières réponses** permettent de gagner des points. Il n'est donc pas possible de gagner plus de 3 points sur ce jeu.





Buzz quiz


Répondez le premier!



Règle du jeu :

- Le Maître du Quiz choisit une question sur la carte piochée et la lit à voix haute.
- Le premier qui pense avoir la bonne réponse appuie sur le buzzer et donne sa réponse.
- Le Maître du Quiz dévoile ensuite la solution soit en ...

 ... ouvrant le jeu „Buzz quiz“ dans l'application „Ravensburger Professor kNOW!“ et en lisant l'épreuve à l'Assistant Google (« *Ok Google, ...* »).


 ... donnant la réponse inscrite sur la carte.


 Si la **réponse est bonne**, le joueur peut avancer son pion de **2 cases**.

 Si la **réponse est mauvaise**, tous les autres joueurs ( sauf le Maître du Quiz) avancent leur pion d'**1 case**.

Remarques :

- Si **personne ne buzze**, le Maître du Quiz donne la réponse/demande la réponse à l'Assistant Google puis choisit une autre question sur la carte.

 **Règle particulière pour le Maître du Quiz :** le Maître du Quiz ne participe pas mais avance tout de même d'**1 case** si la réponse donnée est mauvaise.

 **À 2 joueurs :** notez simplement votre réponse au lieu d'appuyer sur le buzzer. Celui qui a bien répondu avance d'**1 case**. Si les 2 joueurs ont bien répondu, ils avancent tous les 2.

