

TOUT SAVOIR SUR



GEORGE Quiz



RUSH



FOCUS



CLASSIC

**PRINCIPE
GÉNÉRAL**

**SÉLECTION
MUSICALE**

**UTILISATION
DU BUZZER**

**CONSEILS
ET ASTUCES**

**QUI EST
GEORGE ?**

FAQ

GEORGEQUIZ.COM

« **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. »



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. J'ai même prévu un buzzer pour départager les plus rapides.

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.

George 

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 sur les smartphones, le dé virtuel ou le timer de réflexion paramétrable.

Vous pourrez aussi définir votre sélection musicale selon des critères tels que l'âge des joueurs ou joueuses, les playlists prédéfinies ou un choix personnalisé des genres musicaux, années ou langue des titres.

Enfin, sur chaque écran de réponse, vous pouvez écouter un extrait du refrain, n'hésitez pas à faire plaisir à vos oreilles, elles le méritent !

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 varie 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 16 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.



1 à 24 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 **PLAYLIST**, par **GEORGE** et par **VOUS**.

Par **PLAYLIST**

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 sélectionner plusieurs playlists à la fois.

Par **GEORGE**

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

Par **VOUS**

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 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  «buzzer» 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 buzze, 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.
- À 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.
- Il n'est pas possible de buzzer depuis le smartphone du Game Master.



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 les buzzers à zéro en cliquant sur le bouton « reset 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 un 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 habileté à donner une réponse (cf. « **Utilisation du buzzer** »).

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 but est de réussir différentes épreuves liées à la musique.

Il existe quatre épreuves différentes et à chaque épreuve tout le monde participe et peut marquer des points.



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



STOP : Compléter les paroles d'une chanson et en retrouver l'artiste et le titre.



REC : Faire reconnaître un titre aux autres équipes.



PAUSE : Identifier deux titres et leur chronologie à partir de deux extraits musicaux.



JOKER : Choisissez l'épreuve que vous préférez.

Comment jouer ?

- Séparez les cartes d'épreuves (    ) des cartes paris ( ).
- Distribuez à chaque équipe un pion et les deux cartes paris correspondantes.
- Mélangez les cartes d'épreuves et posez-les en un tas.
- L'équipe qui joue pioche une carte et devra réaliser l'épreuve correspondante.

CARTE PLAY

Trouve la chanson avec un indice !



L'équipe qui joue clique sur l'icône PLAY () dans l'app. Un indice apparaîtra avant le bouton de lecture de l'extrait musical. L'équipe devra retrouver l'Artiste et le Titre liés à cet indice.

Après avoir vu l'indice, les autres équipes parient sur la capacité de l'équipe qui joue à trouver l'Artiste ET le Titre. Elles misent face cachée soit avec la carte  (s'ils pensent que l'équipe va trouver les deux), soit avec la carte  (s'ils croient que l'équipe va échouer).

Lorsque les mises sont faites, l'équipe qui joue passe à l'extrait musical et tente de trouver l'Artiste et le Titre. Si elle a trouvé les deux, elle pourra tenter de trouver l'année.

L'équipe qui joue marque un point par élément de réponse trouvé (Artiste, Titre, Année).

Les autres équipes marquent un point si elles ont misé correctement.

CARTE STOP

Rappelle-toi des paroles !



L'équipe qui joue clique sur l'icône STOP () dans l'app. Un extrait de paroles s'affichera avec trois points d'interrogation à la fin. L'équipe devra retrouver les trois mots manquants.

Après avoir lu l'extrait, les autres équipes parient sur la capacité de l'équipe qui joue à trouver les trois mots manquants.

Elles misent face cachée soit avec la carte  (s'ils pensent que l'équipe va trouver les deux), soit avec la carte  (s'ils croient que l'équipe va échouer).

L'équipe qui joue donne sa réponse pour les trois mots manquants.

Elle peut aussi en même temps proposer un Artiste et un Titre pour la chanson. Si elle trouve les deux, elle pourra tenter de deviner l'année.

L'équipe qui joue marque un point par élément de réponse trouvé (3 Mots manquants, Artiste, Titre, Année).

Les autres équipes marquent un point si elles ont misé correctement.

CARTE REC

Fais deviner la chanson !



L'équipe qui joue prend le smartphone du Game Master en main et clique sur l'icône REC () dans l'app. Le titre d'une chanson et son artiste apparaîtront.

L'équipe devra faire reconnaître le TITRE aux autres équipes.

Si elle y parvient sans prononcer le moindre mot (en sifflant, fredonnant, mimant...) elle marque 2 points.

Si elle décide d'utiliser la parole, elle ne marquera plus qu'un point.

Dans ce cas, aucun mot contenu dans, ou ayant la même racine que, le nom de l'Artiste ou le Titre ne peuvent être utilisés pour faire trouver le titre.

Tous les membres de l'équipe qui joue peuvent intervenir pour faire trouver le titre aux autres équipes.

L'équipe qui joue pourra toujours proposer une année pour un point supplémentaire, même si elle a échoué à faire reconnaître le titre.

L'équipe qui retrouve le titre marque un point.

CARTE PAUSE

Retrouve l'ordre chronologique !



L'équipe qui joue clique sur l'icône PAUSE (🔴🟡) dans l'app. Deux extraits musicaux apparaissent l'un au-dessus de l'autre. L'équipe devra définir si l'extrait 1 est bien sorti avant l'extrait 2.

L'équipe qui joue lance l'extrait 1. L'extrait 2 démarrera tout seul à la suite.

Après avoir entendu les deux extraits, les autres équipes parient sur la capacité de l'équipe qui joue à établir la chronologie. Elles misent face cachée soit avec la carte 🟢 (s'ils pensent que l'équipe va trouver), soit avec la carte 🚫 (s'ils croient que l'équipe va échouer).

L'équipe qui joue donne sa réponse en validant ou invalidant la chronologie.

Elle peut aussi en même temps proposer un Artiste et un Titre pour CHAQUE chanson.

L'équipe qui joue marque un point par élément de réponse trouvé (Chronologie, Artiste(s), Titre(s)).

Les autres équipes marquent un point si elles ont misé correctement.

LE TIMER

L'utilisation du Timer est capitale dans le mode CLASSIC. Il rythme la partie et garantit l'impartialité entre les équipes.

Vous pouvez en définir la durée dans les réglages (5 à 30 secondes) et vous pouvez toujours le relancer de commun accord à l'issue de son terme en cours d'épreuve.

LES POINTS

Les points se comptent soit en les notant, soit en utilisant le plateau et les pions qui se trouvent dans la boîte. La première équipe à atteindre 15 points emporte la partie.

MES CONSEILS & ASTUCES

J'ai rassemblé ci-dessous quelques conseils pour augmenter ton plaisir de jeu. J'espère qu'ils te seront utiles.

Bonne lecture.

George

Configuration de l'application

- Lors de la personnalisation d'une partie dans l'application, la « nationalité des joueurs » désigne le pays de culture des joueurs présents. Si vous êtes en Erasmus ou chez vos cousins américains, les joueurs seront sans doute de nationalité et de culture très différentes, choisissez alors le mode « International ».
- En cours de partie, vous pouvez à tout moment changer la durée du Timer et son enclenchement automatique en repassant par les réglages et reprendre ensuite votre partie.
- En revanche, vous ne pouvez pas changer la sélection musicale en cours de partie. Si vous décidez de changer de sélection, vous devrez redémarrer une nouvelle partie.

Gestion du Buzzer

- Le nombre de buzzers actifs est laissé à la discrétion des joueurs. Vous pouvez décider d'avoir un buzzer par joueur ou un seul buzzer par équipe. Pour les grands groupes il est conseillé d'avoir un buzzer par équipe. Le nombre maximal de buzzer s'élève à 16. Et franchement, c'est beaucoup trop.
- Choisissez un nom clair et pas trop long pour votre Buzzer, ce sera plus facile à la lecture des résultats.

- N'oubliez pas que toute personne invitée à utiliser l'application George comme buzzer, peut en créant son profil profiter de la semaine gratuite d'essai et devenir elle-même gestionnaire de partie.

Organisation du jeu

- Pour composer au mieux les équipes, veillez à mélanger les générations plutôt qu'à les séparer. Si vous jouez avec une sélection musicale par âge, mon algorithme sélectionnera les extraits en tenant compte des âges de l'ensemble des joueurs présents. Du coup une compétition entre les plus jeunes et les moins jeunes n'a pas beaucoup de sens.
- Les trois modes de jeu sont plutôt destinés à être joués en équipe à partir de 4 joueurs. C'est juste un conseil évidemment mais croyez-moi, il est bon.
- Sur chaque écran de réponse vous avez un bouton « Lancez le refrain » si vous souhaitez écouter le titre pour lequel vous venez de jouer. C'est toujours agréable et ça met de l'ambiance, surtout quand on vient de gagner. Dans le mode de jeu RUSH, le refrain démarre tout seul lorsque la bonne réponse a été donnée.

Timer de réflexion

- Vous pouvez choisir dans les préférences que le Timer s'enclenche automatiquement ou manuellement. Attention, automatiquement, il s'enclenchera à l'issue de la lecture de l'extrait sans utiliser l'indice ou le refrain.
- Si vous êtes resté en Timer manuel, à la fin de la lecture d'un extrait, le maître du jeu clique normalement sur « Lancez le Timer » et à l'issue de celui-ci exige les éléments de

réponses. Cependant, s'il est magnanime, il peut décider de laisser l'équipe qui joue réécouter l'extrait avant de lancer le Timer en appuyant sur le bouton REPLAY. De la même manière, il peut aussi décider de doubler le temps de réflexion en appuyant sur le bouton « relancer le Timer » à la fin du temps de réflexion. Ça dépend souvent de son empathie naturelle et encore plus souvent du score de l'équipe qui joue !

Date

- L'élément de réponse « date » est toujours lié à la date de première sortie du titre dans le monde et est souvent difficile à trouver. Les équipes peuvent décider d'un commun accord en début de partie de s'octroyer une latitude de une ou plusieurs années avant et/ou après la date correcte. Les puristes trouvent évidemment ce procédé indigne mais ce qui se passe chez vous reste chez vous !

Artiste/Titre

- Certains morceaux ont une intro dans laquelle le titre est explicitement mentionné. Ce serait trop facile et ces titres ont donc un extrait pour jouer qui a été sélectionné dans une autre partie du morceau.

Mode CLASSIC

- Dans le mode CLASSIC, vous pouvez utiliser le plateau de jeu pour compter les points mais vous pouvez également décider de jouer en comptant les points d'une autre manière ou en jouant un nombre fixe de tours de table ou d'épreuves par exemple.

- Dans le mode CLASSIC vous pouvez décider d'exclure une ou plusieurs épreuves selon vos préférences de jeu. Vous pouvez même décider de ne jouer qu'avec une épreuve.

Mode FOCUS

- Dans le mode FOCUS, il est conseillé de régler le Timer sur une durée plus longue afin d'avoir le temps de rédiger correctement les réponses.
- Dans le mode FOCUS, lors de la correction, vous pouvez demander à vérifier l'orthographe exacte si vous pensez que la réponse que vous corrigez contient une faute. Seules les réponses correctement rédigées sont normalement acceptées. Avec la souplesse d'usage entre joueurs bien éduqués qui s'apprécient. S'ils s'apprécient évidemment...

Mode RUSH

- Il n'y a pas de conseil spécifique à ce mode de jeu. Les règles sont claires. Respectez le sommeil de vos voisins.
- Et évitez de mettre en cause l'efficacité du buzzer, il a très mauvais caractère.

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 pescétarien.

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 la 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 reprend la plupart des questions utiles.

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

Je vous répondrai sans faute.

Musicalement vôtre.

George





GEORGE

GET THE APP



Une impression ?
Une question ?
Une suggestion ?

WWW.GEORGEQUIZ.COM