

Questionnaire

1. Associations visuelles (une question pour les deux équipes)
 - a. Il s'agit d'une seule et même question écrite pour les deux équipes. 4 éléments visuels sont présents (4 photos ou une photo avec des éléments désignés par flèche). 3 réponses sont indiquées et doivent être associées avec les images, une quatrième étant à découvrir.
 - b. Attribution des points : 10 points par bonne association, 10 points supplémentaires pour une association parfaite. (10-20-30 ou 50 points)
2. Monde animal (vis-à-vis)
 - a. Ces questions ne portent pas nécessairement uniquement sur les animaux, mais également sur des sujets, des mots, des titres associés au thème du monde animal (pour appuyer le thème). Ainsi, on pourrait retrouver une question sur les marsupiaux suivie d'une question sur *Le Roi lion*.
 - b. 20 points pour une bonne réponse, 10 points pour une réplique réussie.
3. Sports et Loisirs (collectives)
4. Sciences (collectives)
5. De l'Antiquité au Moyen Âge (contrôle, avec consultation. Sans consultation lors de la réplique)
 - a. Première des catégories « Survol de l'Humanité ». Les questions de ces catégories touchent à toutes les autres catégories du questionnaire, mais en misant plus précisément sur une époque en particulier. On y retrouvera des questions d'histoire, bien sûr, mais également des questions d'arts, de géographie, d'économie, de musique, de sciences, de mythologie, de religion. Bref, tous les domaines qui forgent une Époque.
 - b. Le contrôle est une cantonade modifiée. La première question est collective. Si l'une des équipes y répond correctement, elle obtient le « contrôle », c'est-à-dire qu'elle a droit de consultation pour les questions suivantes. Si les questions suivantes sont bien répondues, l'équipe conserve le « contrôle » et poursuit la consultation. Cependant, si une question n'est pas bien répondue, il y a droit de réplique sans consultation à l'équipe adverse qui, par une bonne réponse, peut prendre le « contrôle ». Elle a ainsi droit à la consultation pour la suite.
 - c. Si aucune bonne réponse n'est donnée sur une réplique, l'équipe initiale conserve son « contrôle ».
 - d. Si aucune bonne réponse n'est donnée lors de la première question, on poursuit en collectives jusqu'à ce qu'une bonne réponse soit donnée et que le « contrôle » soit attribué à une équipe.
6. Arts et Littérature (collectives)
 - a. Puisque plusieurs questions réservées traditionnellement à cette catégorie pourront se retrouver dans les catégories « Survol de l'Humanité », on fait un amalgame de ces deux catégories et on y privilégiera une approche davantage technique qu'historique.

7. Smart Ask! (collectives)
 - a. Questions en anglais. Réponses devant également être données en anglais (prononciation acceptable acceptée !)
8. Géographie et tourisme (collectives)
9. Avant-Après (collectives)
10. De la Renaissance au XIXe siècle (collectives)
 - a. Pour explications, voir de l'Antiquité au Moyen Âge
11. Identification par indices (collective)
 - a. Il est à noter qu'il n'y aura que trois indices et non quatre. (40, 25, 10 points)
12. Nations (chassé-croisé)(joueurs 1A-4B, 2A-3B, 3A-2B, 4A-1B)
 - a. 20 points pour une bonne réponse, 10 points pour une réplique réussie.
 - b. En passant, nation ne signifie pas nécessairement pays!
13. XXe et XXIe siècle --- Quitte ou double édulcoré 10-25-50 (total) (avec consultation)
 - a. Les joueurs ont le droit de se consulter en tout temps (avant d'appuyer sur le "buzzer" et tous les points accumulés dans cette catégorie seront attribués à l'équipe).
 - b. La première question de la catégorie est collective. Si une équipe donne une bonne réponse, elle décide si elle désire doubler ou non. Si les joueurs obtiennent une bonne réponse, ils peuvent doubler encore une fois.
 - c. Si personne ne donne de bonne réponse à la première question, la deuxième question est collective et, advenant une bonne réponse, une équipe peut décider de doubler. Si aucune des deux premières questions n'est répondue correctement, la troisième est collective.
 - d. Si une équipe refuse de doubler ou donne une mauvaise réponse à un « double », il faut jouer la ou les questions restantes en collective pour 10 points chacune (le quitte ou double est alors neutralisé). Il n'y a pas de réplique possible sur un « double » manqué.
14. Musique (collectives)
15. Calcul et anagrammes (collectives)
 - a. 3 anagrammes selon un thème donné et deux calculs mentaux
16. Showbiz (collectives)
 - a. Cette catégorie inclut la télévision, le cinéma, le théâtre, la radio, la publicité, l'humour, etc.
17. Particularités orthographiques (collectives)
 - a. Dans cette catégorie, toutes les réponses ont un lien quelconque de par leur orthographe et ce lien est expliqué avant la première question. Ces particularités peuvent être très diverses, voici des exemples : toutes les réponses ont 5 lettres, toutes les réponses débutent par 2 consonnes, toutes les réponses sont des anagrammes de tel mot, toutes les réponses riment avec tel mot, etc.
18. Variétés (résurrection pas russe)

- a. Lors de la résurrection, un joueur qui obtient une bonne réponse peut éliminer un joueur adverse de son choix pour le reste de la catégorie ou ressusciter un de ses coéquipiers déjà éliminé.

19. Éclairs (10 questions) (collectives)

20. Questions supplémentaires à jouer pour corriger une erreur de forme dans la lecture.