



**Estimez les produits,
tournez la roue
et tentez de remporter
la vitrine !**

Estimez les produits, tournez la roue et tentez de remporter la vitrine ! Un jeu plein de suspense et de surprises, saurez-vous trouver le Juste Prix des produits ?

Retrouvez l'ambiance culte et survoltée du Juste Prix, dans le jeu officiel de l'émission télé !

De 2 à 6 joueurs - Dès 8 ans - Durée de jeu : environ 30 minutes

MATÉRIEL

220 cartes recto-verso (15 cartes « estimations »,
189 cartes « jeux », 11 cartes « vitrines »)

1 planche-réponse effaçable (recto-verso)
1 feutre effaçable
1 porte-cartes estimations

1 sablier
6 pions « quilles » (*Le Bowling*)
6 dés (5 dés pour *Le Roulé-Boulé* et 1 dé pour *Les 3 croix*)
5 cartes : 1 joker et 4 dames (*Le Joker*)
7 billets (*Les 7 Billets*)
1 piste de bowling / mini-golf en carton recto-verso (*Le Bowling, Le Mini-Golf*)
1 support à insérer pour la piste de Mini-golf
1 but de football et ses 2 supports à assembler (*Les Tirs au but*)
1 personnage footballeur en carton avec son support à assembler (*Les Tirs au But*)
1 petite balle (*Les Tirs au but, Le Mini-Golf, Le Bowling*)
1 planche « montagne » en carton et ses 2 supports à assembler (*Le Tyrolien*)
1 personnage Tyrolien en carton (*Le Tyrolien*)
4 jetons (*La Balle Perdue, Le Joker*)

1 roue en carton et son support à assembler (choix des jeux et la phase de « La roue »)

1 bloc score
1 livret animateur (règle du jeu, règles des jeux)
1 livret réponses

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'avoir amassé le plus de gains possible à la fin de la partie.

Les gains se remportent grâce aux estimations, au(x) jeu(x) joué(s) et à la vitrine si la finale est atteinte.

PRÉPARATION DU JEU

Répartissez les cartes dans les compartiments prévus à cet effet dans la boîte, en prenant soin de séparer les cartes estimations, les cartes jeux et les cartes vitrines.

Détachez les éléments en carton, assemblez la « montagne » du tyrolien, la roue, et le but de football. La pièce rectangulaire aux couleurs du Mini-golf sert de support à insérer pour surélever la piste au moment des 2 tirs finaux.

Attention : ne jetez pas le rond en carton situé sur la piste de mini-golf / bowling.
Regroupez sur la table tous les éléments composant les jeux.

Posez la planche-réponse effaçable devant vous : elle vous permettra d'inscrire vos estimations, et de jouer aux jeux.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est composé de 3 manches :

1 : les estimations, qui précèdent chaque Jeu

Il y a autant d'estimations et de jeux que le nombre de joueurs présents (si la partie se joue à plus de 2 joueurs)

2 : la roue

3 : la vitrine.

Le joueur le plus âgé est chargé d'inscrire les gains sur le bloc score.

1-1) LES ESTIMATIONS

Tous les joueurs participent.

Tous les joueurs marquent leur nom dans la zone « estimations » de la planche-réponse, pour pouvoir inscrire leur estimation par la suite.

Le plus jeune joueur choisit une carte estimation, qu'il place dans le porte-cartes, volets fermés. Il choisit un des six produits, et annonce son descriptif à tous les joueurs.

Pour chaque tour d'estimation, chaque joueur choisit à tour de rôle 1 des 6 produits de la carte à estimer.

Tous les joueurs doivent alors deviner quel est le prix du produit proposé.

Le plus jeune joueur donne son prix pour la première estimation. Les autres estiment ensuite le même produit à leur tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les joueurs doivent écrire leur estimation sur la planche effaçable pour que celle-ci soit validée.

Attention : les surestimations sont éliminatoires !

Le joueur le plus proche du prix (sous réserve d'une proposition inférieure ou égale au prix) remporte l'estimation.

Il obtient alors :

un gain de 200 € sur sa cagnotte

le droit de tourner la roue qui déterminera son jeu

Important : tous les joueurs doivent avoir participé à un jeu décidé par la roue, avant de passer à l'estimation suivante ou à la manche de « La roue ».

Si un joueur gagne l'estimation plus d'une fois, alors il remporte le gain de 200€, et désigne un autre joueur qui n'a pas fait son jeu pour tourner la roue et jouer.

Si le jeu se joue à 2 joueurs, chacun doit avoir joué à 2 jeux pour accéder à la manche de « La roue ».

QUI EST L'ANIMATEUR ?

L'animateur est le joueur situé à la gauche de celui qui fait le « mini-jeu ».

Ainsi, au cours d'une partie, tous les joueurs sont animateurs au moins une fois.

1-2) LES JEUX (1 seul joueur + 1 animateur)

Après désignation par la roue, le joueur fait son jeu (les règles des jeux se trouvent aux pages suivantes).

Le joueur pioche au hasard une carte correspondant au jeu sélectionné par la roue.

Pour chaque jeu, si le joueur gagne, son gain est inscrit sur la carte, en haut à droite.

Les réponses des jeux se trouvent dans le livret des réponses (reportez le numéro inscrit dans le coin inférieur gauche de chacune des cartes pour trouver la réponse correspondante).

2) LA ROUE

Le joueur avec le plus de gains commence.

Les candidats tournent un à un la roue. Elle est composée de cases numérotées de 5 à 100.

Le but est de s'approcher le plus possible du nombre 100.

Chaque joueur a la possibilité de cumuler ses scores en faisant 2 tours de roue à la suite, **sans dépasser 100 au risque d'être éliminé.**

Le joueur qui a fait le plus grand score est sélectionné pour la finale.

En cas d'égalité entre les 2 meilleurs scores, les 2 joueurs à départager ont chacun le droit à un tour de roue supplémentaire. Celui qui fait le plus grand score avec la roue accède à la finale.

Si un des joueurs tombe sur la case 100, il remporte alors un bonus de 1 000 €.

3) LA VITRINE

Le joueur sélectionné tente de déterminer le prix de la vitrine avec l'aide de l'animateur.

Est désigné « animateur » celui qui obtient le plus petit score à la roue.

L'animateur donne la fourchette de prix indiquée sur la carte. Le joueur a ensuite 30 secondes, le temps du sablier, pour trouver le prix réel de la vitrine en faisant des propositions de prix.

Il doit suivre les indications de l'animateur, qui annonce si le prix est « **+ cher** » ou « **- cher** » que celui donné par le candidat.

Dès que le prix exact est trouvé (à l'euro près !), la vitrine est remportée par le candidat ! Ainsi, la valeur de la vitrine vient s'ajouter au total des gains cumulés du joueur.

FIN DE LA PARTIE

Après l'estimation de la vitrine, chaque joueur calcule le total de sa cagnotte, en additionnant l'ensemble de ses gains perçus :

- lors des **estimations** (s'il en a gagné une ou plusieurs)
- lors du ou des **jeu(x)** joué(s)
- lors de la **vitrine** s'il a atteint et gagné la finale

Le joueur qui a le plus d'argent dans sa cagnotte gagne la partie.

REGLES DES JEUX

A - Le Mini-Golf

Matériel : la planche-réponse, la piste de mini-golf, la balle, le sablier.

Enlever le rond en carton à l'extrémité de la piste de mini-golf.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de faire entrer la balle dans le trou de la piste de mini-golf.

Le joueur place la balle sur la première case de la piste de mini-golf.

Il tente de rapprocher sa balle sur les cases suivantes, en classant correctement le maximum de produits par prix croissants.

Puis l'animateur dévoile le prix du 1^{er} produit indiqué par le joueur, puis celui du 2^{ème}.

Si le 2^{ème} produit est plus cher que le 1^{er}, le joueur place la balle sur la case suivante. Et ainsi de suite pour chacun des produits.

Mais attention ! Dès qu'un prix révélé est « - cher » que le prix du produit précédent, le joueur ne peut plus avancer sur les cases suivantes. La case de lancement est alors déterminée.

Le joueur a ensuite 2 essais (à réaliser le temps d'un sablier chacun) pour faire entrer la balle dans le trou à l'aide d'une pichenette. **Pour y parvenir, le support rectangulaire du Mini-golf doit être placé au bout de la piste (côté arrondi) afin de la surélever et former un muret au bout, empêchant ainsi la balle de tomber.**

Si le joueur parvient à faire entrer la balle dans le trou, alors il remporte le gain inscrit en haut de la carte.

B - Le Tyrolien

Matériel : la planche-réponse, la montagne du tyrolien + 2 supports, le tyrolien + 1 support.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'estimer au plus juste le prix des 3 produits proposés sur la carte, sans que le tyrolien ne tombe en dépassant le sommet de la montagne.

À chaque euro d'écart (en positif ou en négatif) entre le prix donné par le joueur et le prix réel, l'animateur fait monter une marche au tyrolien. **Lors de la montée, l'animateur peut chanter la célèbre chanson du tyrolien s'il le souhaite !** Après avoir donné le prix des 3 produits, si le tyrolien est toujours sur sa montagne, c'est gagné ! Le joueur remporte alors le gain inscrit en haut de la carte.

C - Le Bouche-Trou

Matériel : la planche-réponse, le sablier

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de replacer les chiffres inscrits en bas de la carte pour compléter le prix des produits présentés.

Le joueur a 30 secondes pour reconstituer les 4 prix. À la fin du sablier, l'animateur donne le nombre de bonnes réponses et laisse la possibilité au joueur d'utiliser 30 secondes supplémentaires pour changer

ses réponses. Puis il révèle ensuite les prix exacts.

Si le joueur trouve les prix des 4 produits, alors il remporte le gain inscrit en haut de la carte !

D - Le Joker —————

Matériel : la planche-réponse, les 5 cartes à jouer (4 dames et 1 joker), 4 jetons.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de trouver le joker parmi les 5 cartes présentées (les 4 autres sont des dames).

L'animateur mélange les cartes face cachée sur la table. Il sait où se situe le Joker, mais ne le dévoilera qu'à la toute fin du jeu.

Le joueur estime 4 produits : à chaque bonne estimation, il a le droit de poser un jeton devant une des 5 cartes qu'il souhaitera dévoiler à la fin du jeu.

Si parmi les cartes retournées se trouve le joker, alors le joueur remporte le gain inscrit en haut de la carte !

E - La Balle Perdue —————

Matériel : la planche-réponse, les 4 jetons

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de trouver sur quel jeton se trouve l'illustration de la balle.

L'animateur mélange les jetons face cachée sur la table. Il les dispose en ligne. Les jetons seront tous dévoilés à la fin du jeu.

Le joueur dispose d'un jeton offert en début de partie : il noircit A, B, C ou D sur la planche effaçable, mais la réponse ne sera dévoilée qu'à la toute fin de la partie.

Puis, il doit estimer le prix des produits : le joueur indique si le produit est « + » ou « - » cher que le prix indiqué sur la carte.

Chaque estimation réussie lui donne le droit de choisir un jeton supplémentaire à retourner **à la fin du jeu.**

Si le joueur réussit les 3 estimations, il peut désigner les 4 jetons (et est certain de gagner !).

Une fois qu'il a choisi les jetons qu'il souhaite dévoiler, l'animateur lui révèle l'emplacement de la balle. Si elle se trouve bien à l'un des emplacements désignés, le joueur remporte le gain de la carte !

F - La Pousse des Dés —————

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de trouver le prix de chacun des 3 produits parmi une série de chiffres inscrits sur la carte.

Pour chaque produit, le nombre de chiffres constituant son prix est indiqué par les tirets sous l'illustration. Le joueur doit retrouver le prix exact de chaque produit dans la suite de chiffres proposée. Pour cela, le joueur a le droit à 2 essais pour chaque produit : à la fin du 1^{er} essai, l'animateur indique si le prix du produit a été trouvé, et de quel prix il s'agit si tel est le cas.

À la fin du jeu, si le joueur découvre 2 prix parmi les 3 produits présentés, alors il gagne le gain inscrit en haut de la carte.

G - Le Dessus Dessous

Matériel : la planche-réponse

Le but du jeu est de trouver quels sont les 3 produits les plus chers parmi les 6 présentés.

6 produits sont représentés sur la carte : le joueur doit alors choisir les 3 produits qu'il pense être les plus chers parmi les 6 proposés. Il inscrit sa proposition sur la planche-réponse.

Si le joueur a trouvé les 3 bons produits, alors il gagne le jeu et emporte le gain inscrit en haut de la carte ! Sinon c'est perdu.

H - Les 3 Tiers

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de reconstituer le prix de la voiture mise en jeu.

Pour cela, le joueur a 9 nombres proposés sur la carte, parmi lesquels se trouvent le premier et le dernier nombre correspondant au prix de la voiture. Le chiffre du milieu est donné sur la carte.

Le joueur a 3 essais pour reconstituer *Le Juste Prix* de la voiture **en choisissant deux nombres par essai**.

À chaque essai l'animateur annonce si les nombres inscrits sont corrects (il doit préciser lesquels si tel est le cas).

Si le joueur trouve le prix exact, il remporte le gain inscrit en haut de la carte !

I - Les Tirs au But

Matériel : la planche-réponse, le but de football + 2 supports, le footballeur + 1 support, la balle.

Placez le footballeur devant le but.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de marquer 3 buts sur les 6 tirs accordés pour remporter la cagnotte.

Le joueur a la possibilité de diminuer le nombre de buts qu'il faut marquer en estimant correctement 2 produits.

Pour cela, il doit déterminer si le prix des produits de la carte est inférieur ou supérieur au prix proposé, en entourant la bonne réponse

0 produit correctement estimé : 3 buts à marquer en 6 essais.

1 produit correctement estimé : 2 buts à marquer en 6 essais.

2 produits correctement estimés : 1 but à marquer en 6 essais.

Après avoir estimé les produits, le joueur place la balle à environ 50 centimètres du but. Puis il tire en faisant une pichenette pour tenter de faire entrer la balle dans le but.

Si le joueur marque le nombre de buts qu'il doit réaliser, alors il remporte le gain inscrit en haut de la carte !

Attention ! Si le gardien de but tombe, le joueur perd son essai !

J - Le Doublé Gagnant _____

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'associer les 2 articles qui ont le même prix.

Le joueur choisit un article parmi les 6 présentés et désigne un 2^{ème} article qui, selon lui, a le même prix. Si le joueur reconstitue la bonne paire du premier coup, il remporte le gain inscrit en haut de la carte !

S'il se trompe, à chaque essai supplémentaire il doit conserver un des 2 articles et remplace le 2^{ème} article par un autre. Au bout de 3 tentatives d'association, le jeu est terminé.

Précision : sur chaque carte, il existe 3 paires de produits qui ont le même prix.

K - Le Zéro de Plus _____

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'obtenir les 4 « 0 » pour remporter le gain de la carte.

6 produits sont représentés sur la carte. Le joueur doit alors retrouver les 4 produits qui ont un prix inférieur à 3 €.

Le joueur propose alors un des 6 produits qu'il pense inférieur à 3 €. S'il a bon, l'animateur inscrit un « 0 » à la droite du « 1 » sur la planche réponse.

Le joueur peut faire ensuite une autre proposition en désignant un 2^{ème} produit qu'il pense valoir moins de 3 €, et ainsi de suite. Mais il peut également décider d'arrêter. Dans ce cas, il remporte le gain inscrit sur la planche réponse.

Cependant, si le joueur donne une mauvaise réponse, sa cagnotte retombe à « 0 € » et le jeu est fini.

Au contraire, si le joueur a trouvé les 4 bons produits, il remporte le gain inscrit sur la carte !

L - Le Quitte ou Double

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de choisir 4 produits et de les relier aux bons prix.

L'animateur demande au joueur le produit dont il pense connaître le prix. Si le prix énoncé par le joueur est le bon, il gagne 250 €.

Il a alors le choix :

- soit il décide d'en rester là et dit « **QUITTE** ». Dans ce cas il repart avec 250 €.
- soit il décide de dévoiler le prix d'un autre produit. Si le prix est correct, il double ses gains ($250 \times 2 = 500$ €), et ainsi de suite pour tous les produits.

Si le joueur se trompe dans le prix, il perd tous ses gains.

Exceptionnellement, si le joueur se trompe de prix pour le 1^{er} produit, il a le droit de tenter une 2^{ème} estimation avec un autre produit.

Si le candidat trouve le bon prix des 4 produits, alors il remporte 2 000 €.

M - Les 7 Billets

Matériel : la planche-réponse, 7 billets

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de trouver la valeur du produit représenté sur la carte.

Le joueur dispose de 7 billets. Il a devant lui une suite de 4 chiffres masqués représentant le prix du produit illustré sur la carte.

Pour commencer, le joueur doit donner un chiffre entre 0 et 9, qu'il pense correspondre au 1^{er} chiffre du prix.

L'animateur révèle alors le bon chiffre : à chaque écart d'unité avec le bon chiffre (positif ou négatif), le joueur doit rendre un billet.

Le jeu se déroule ainsi avec le chiffre suivant, jusqu'au chiffre des unités (le plus à droite).

Si le joueur n'a plus de billets, le jeu s'arrête.

Précision : un chiffre ne peut pas être mis en double dans le montant à trouver.

Si le joueur a au moins 1 billet en main et que l'écart d'unité du dernier chiffre a été « payé » (même si celui donné n'est pas le bon), alors le joueur remporte le gain inscrit en haut de la carte.

N - Le Grand Prix

Matériel : le sablier, la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'associer les 4 prix de la carte aux 4 produits correspondants, en 30 secondes.

Dès que l'animateur actionne le sablier, le joueur fait ses associations en les inscrivant sur la planche-réponse. Au top du joueur, l'animateur stoppe le sablier (en le couchant sur la table) et révèle le nombre de bonnes réponses (sans donner de détails).

Par exemple : *vous avez 3 bonnes réponses.*

Si toutes les associations ne sont pas correctes, le joueur a le temps restant dans le sablier pour affiner ses associations et les valider avec l'animateur.

Le joueur a le droit à 3 tentatives de combinaisons possibles.

Si tous les prix sont associés aux bons produits, le joueur remporte le gain inscrit sur la carte !

O - Le Roulé-Boulé

Matériel : la planche-réponse, les 5 dés

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'obtenir 5 images de voiture avec les dés pour gagner le jeu.

Au début du jeu, le joueur a droit à un lancer de dés offert (les 5 dés en même temps), qu'il réalisera en fin de partie.

Pour gagner 2 lancers supplémentaires, il doit estimer correctement 2 produits.

3 produits figurent sur la carte. Après avoir donné le prix du 1^{er} produit, l'animateur demande au joueur si le 2^{ème} est « + » ou « - » cher que le produit précédent. L'animateur révèle le prix du 2^{ème} produit.

Il demande ensuite au joueur de comparer le 3^{ème} produit en l'estimant par rapport au 2^{ème}.

0 estimation réussie = 1 lancer de dés

1 estimation réussie = 2 lancers de dés

2 estimations réussies = 3 lancers de dés

Le joueur lance ensuite les 5 dés et met de côté ceux qui ont présenté une voiture.

Pour chaque lancer supplémentaire, il ne relance que les dés présentant la somme d'argent.

À la fin des lancers, si le joueur a 5 faces « voiture » sur ses dés, il remporte le gain indiqué sur sa carte.

Sinon, il gagne la somme des montants indiqués par les dés.

P - Le Bowling

Matériel : la planche-réponse, la piste de bowling, les 6 pions « quilles », la balle

Placez les 6 quilles sur les 6 triangles illustrés sur la piste de bowling.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de faire tomber les 6 quilles.

Un lancer est offert au joueur pour débiter la partie. Le joueur peut gagner 2 lancers supplémentaires.

Pour cela, il doit estimer 2 produits à la suite en annonçant si le prix inscrit sur la carte est « + cher » ou « - cher » que le juste prix.

À chaque bonne estimation, le joueur a droit à un lancer de plus.

Une fois les estimations finies, il place alors la balle à l'extrémité de la piste de bowling, et fait une pichenette pour tenter de faire tomber les quilles.

Dès que les 6 quilles sont tombées, le joueur remporte le gain inscrit en haut de la carte !

Q - La Tirelire

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de reconstituer le prix du produit le plus cher pour remporter le gain inscrit sur la carte.

Le joueur donne un à un (et dans l'ordre qu'il souhaite), les chiffres de 0 à 9 inclus.

Le but est de reconstituer si possible le prix du premier produit.

Un chiffre n'est présent qu'une seule fois parmi les prix des 3 produits.

Dès que le prix du 1^{er} produit est complété, le joueur remporte le gain indiqué en haut de la carte.

Si le prix du 2^{ème} ou du 3^{ème} produit est complété avant, alors le joueur gagne le montant du produit qu'il vient de découvrir.

R - La Caisse Enregistreuse

Matériel : la planche-réponse

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est de choisir des produits pour constituer un panier de courses compris entre 10 et 11 €.

Attention ! La valeur du panier de courses ne doit pas être supérieur à 11 €, sinon c'est perdu.

5 articles sont présentés sur la carte.

Le joueur choisit un 1^{er} produit sur la carte : son montant est immédiatement dévoilé par l'animateur. Puis il choisit un 2^{ème} produit, dont le prix sera dévoilé par l'animateur et additionné au prix du 1^{er} produit.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que le panier soit compris entre 10 et 11 €, ou ait dépassé 11 €.

Précision : chaque article n'est mis qu'une seule fois dans le panier. Le nombre d'articles est variable.

Si le panier avec tous les produits cumulés se situe entre 10 et 11 €, alors le joueur remporte le gain inscrit en haut de la carte ! Mais si le panier dépasse les 11 €, alors c'est perdu.

S - Le Coup de Poing

Matériel : la planche-réponse

Avant de commencer le jeu, l'animateur choisit secrètement une seule des 8 grilles (avec les montants dévoilés) situées ci-dessous.

Tirez une des cartes de ce jeu.

Le but du jeu est d'estimer correctement les articles permettant de dévoiler des cases du « Coup de Poing ».

Pour cela, le joueur estime jusqu'à 4 articles en annonçant si le prix inscrit sur la carte est « + » ou « - » cher que le juste prix.

À chaque article correctement estimé, le joueur choisit une case à dévoiler parmi celles sur la planche-réponse, et l'indique à l'animateur. Celui-ci lui révèle alors le montant de la case.

Les montants des cases sont situés entre 1 500 et 2 500 €. Cependant, des cases « piège » à 0 € et 200 € existent, ainsi qu'une case « bonus » à 5 000 €.

Si le montant dévoilé convient au joueur, il peut décider d'arrêter ; il gagne alors cette somme.

Mais il peut tenter de gagner un montant supérieur en estimant correctement un autre produit. Attention cependant, car estimer un nouveau produit annule le montant gagné précédemment.

Si le joueur estime mal un produit, alors il perd ses gains et le jeu est fini.

Grille numéro 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	200 €	0 €	2 200 €	200 €	1 700 €	200 €	1 500 €	1 800 €	2 000 €
B	200 €	200 €	1 800 €	1 500 €	1 900 €	5 000 €	200 €	200 €	0 €
C	1 600 €	1 900 €	0 €	1 500 €	2 300 €	2 100 €	1 600 €	2 300 €	200 €
D	200 €	2 200 €	200 €	200 €	200 €	0 €	0 €	1 500 €	200 €

Grille numéro 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1 500 €	200 €	0 €	2 100 €	200 €	2 000 €	1 500 €	200 €	1 900 €
B	1 800 €	1 600 €	200 €	1 700 €	200 €	200 €	2 200 €	0 €	200 €
C	5 000 €	2 400 €	1 500 €	200 €	1 900 €	0 €	2 100 €	200 €	200 €
D	2 500 €	0 €	1 800 €	1 600 €	200 €	2 300 €	200 €	1 700 €	0 €

Grille numéro 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	200 €	2 300 €	1 600 €	200 €	200 €	200 €	2 200 €	1 500 €	0 €
B	0 €	2 100 €	1 900 €	200 €	2 000 €	200 €	2 100 €	2 500 €	1 800 €
C	200 €	0 €	2 200 €	200 €	200 €	0 €	1 500 €	1 900 €	0 €
D	1 700 €	2 300 €	200 €	1 500 €	1 800 €	2 400 €	5 000 €	200 €	200 €

Grille numéro 4

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	200 €	1 600 €	1 800 €	1 700 €	2 500 €	200 €	2 200 €	200 €	1 500 €
B	0 €	200 €	200 €	200 €	5 000 €	2 400 €	2 300 €	0 €	200 €
C	0 €	1 700 €	1 500 €	0 €	2 300 €	0 €	1 800 €	1 500 €	2 000 €
D	200 €	1 600 €	200 €	2 000 €	200 €	200 €	2 200 €	200 €	200 €

Grille numéro 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1 600 €	2 200 €	1 700 €	1 900 €	1 500 €	200 €	200 €	200 €	200 €
B	1 700 €	2 300 €	0 €	2 400 €	1 500 €	2 200 €	2 100 €	1 600 €	0 €
C	1 800 €	2 500 €	5 000 €	0 €	200 €	200 €	0 €	200 €	200 €
D	2 000 €	2 100 €	0 €	200 €	1 900 €	1 800 €	200 €	200 €	1 500 €

Grille numéro 6

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	200 €	1 600 €	200 €	200 €	2 200 €	5 000 €	2 100 €	200 €	1 500 €
B	200 €	0 €	200 €	2 100 €	0 €	1 600 €	200 €	0 €	2 300 €
C	1 500 €	200 €	1 900 €	200 €	0 €	200 €	0 €	1 500 €	200 €
D	1 800 €	1 800 €	2 000 €	1 700 €	200 €	0 €	1 700 €	200 €	2 200 €

Grille numéro 7

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	2 300 €	0 €	2 000 €	200 €	0 €	2 100 €	0 €	1 500 €	2 000 €
B	200 €	1 800 €	200 €	1 900 €	200 €	2 100 €	2 400 €	200 €	200 €
C	1 700 €	5 000 €	1 800 €	1 900 €	1 500 €	200 €	200 €	0 €	200 €
D	1 500 €	1 700 €	200 €	2 500 €	1 600 €	0 €	1 600 €	200 €	200 €

Grille numéro 8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	200 €	2 300 €	1 900 €	200 €	2 100 €	0 €	0 €	1 600 €	200 €
B	2 200 €	200 €	1 500 €	200 €	0 €	1 500 €	200 €	2 500 €	2 100 €
C	200 €	1 800 €	200 €	200 €	1 500 €	2 000 €	5 000 €	200 €	200 €
D	2 400 €	0 €	0 €	2 400 €	200 €	1 700 €	0 €	1 900 €	2 000 €

T - Les 3 Croix

Matériel : la planche-réponse, le dé « croix »

Le but du jeu est de former une ligne de 3 croix (en ligne, en colonne ou en diagonale), incluant une des croix masquées sous le point d'interrogation au centre de la grille (elle sera désignée par le dé en fin de partie).

Une croix est cachée derrière un des 3 points d'interrogation situés sur la planche-réponse. Le joueur a une croix offerte : il la place sur une case vide du tableau sur la planche-réponse.

Pour gagner des croix supplémentaires, il doit estimer le prix de 3 produits. Pour chacun, 2 prix sont indiqués sur la carte : le joueur doit alors retrouver le bon !

L'animateur donne ensuite la réponse. A chaque bonne réponse, le joueur remporte une croix.

À la fin du jeu, l'animateur révèle l'emplacement de la croix cachée en lançant le dé. Si une ligne apparaît avec les 3 croix, c'est gagné pour le joueur qui remporte le gain inscrit sur la carte !

U - C'est Trop ! Stop

Tirez une des cartes de ce jeu.

Attention ! L'animateur ne doit pas montrer la carte au joueur !

Le but du jeu est de trouver la bonne fourchette de prix pour le produit mis en jeu.

En lisant à voix haute la 1^{ère} fourchette de prix inscrite sur la carte, l'animateur demande au joueur si le prix du produit se situe dedans.

Si la réponse du joueur est négative, l'animateur fait de même avec la 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} fourchette, jusqu'à ce que le joueur dise « stop ! Le prix du produit est dans cette fourchette ».

Si la fourchette est correcte, le joueur remporte le gain inscrit en haut de la carte !

Attention ! Le joueur ne peut pas revenir sur une fourchette de prix citée avant !



FREMANTLEMEDIA
ENTERPRISES



© 2010 FremantleMedia France. LE JUSTE PRIX est une marque déposée de FremantleMedia France SAS. Licence par FremantleMedia Enterprises. www.fremantlemedia.com

© 2010 TF1 Entreprises.

Un jeu distribué par DUJARDIN - Parcolog - Z.A. du Pot au Pin - Hangar A4 - 33612 Cestas - France. sav.dujardin@tf1.fr.

Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. www.tf1games.fr

Fabriqué en U.E.

TF1 Entreprises adhère au programme Eco-emballages. Informations à conserver pour toute référence ultérieure. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.



MEMO POUR JOUER

A - Le Mini-Golf

Le but du jeu est de faire entrer la balle dans le trou de la piste de mini-golf. Bien estimer les produits permet de se rapprocher du trou lors du tir !

B - Le Tyrolien

Le but du jeu est d'estimer au plus juste le prix des 3 produits proposés sur la carte, sans que le tyrolien ne tombe en dépassant le sommet de la montagne.

C - Le Bouche-Trou

Le but du jeu est de replacer les chiffres inscrits en bas de la carte pour compléter le prix des produits présentés.

D - Le Joker

Le but du jeu est de trouver le joker parmi les 5 cartes présentées (les 4 autres sont des dames).

E - La Balle Perdue

Le but du jeu est de trouver sur quel jeton se trouve l'illustration de la balle.

F - Le Pousse des Dés

Le but du jeu est de trouver le prix de chacun des 3 produits parmi une série de chiffres inscrits sur la carte.

G - Le Dessus Dessous

Le but du jeu est de trouver quels sont les 3 produits les plus chers parmi les 6 présentés.

H - Les 3 Tiers

Le but du jeu est de reconstituer le prix de la voiture mise en jeu.

I - Les Tirs au But

Le but du jeu est de marquer 3 buts sur les 6 tirs accordés pour remporter la cagnotte.

J - Le Doublé Gagnant

Le but du jeu est d'associer les 2 articles qui ont le même prix.

K - Le Zéro de Plus

Le but du jeu est d'obtenir les 4 « 0 » pour emporter le gain de la carte.

L - Le Quitte ou Double

Le but du jeu est de choisir 4 produits et de les relier aux bons prix.

M - Les 7 Billets

Le but du jeu est de trouver la valeur du produit représenté sur la carte.

N - Le Grand Prix

Le but du jeu est d'associer les 4 prix de la carte aux 4 produits correspondants, en 30 secondes.

O - Le Roulé-Boulé

Le but du jeu est d'obtenir 5 images de voiture avec les dés pour gagner le jeu.

P - Le Bowling

Le but du jeu est de faire tomber les 6 quilles.

Q - La Tirelire

Le but du jeu est de reconstituer le prix du produit le plus cher pour remporter le gain inscrit sur la carte.

R - La Caisse Enregistreuse

Le but du jeu est de choisir des produits pour constituer un panier de courses compris entre 10 et 11 €.

S - Le Coup de Poing

Le but du jeu est d'estimer correctement les articles permettant de dévoiler des cases du « Coup de poing ».

T - Les 3 Croix

Le but du jeu est de former une ligne de 3 croix (en ligne, en colonne ou en diagonale).

U - C'est Trop ! Stop

Le but du jeu est de trouver la bonne fourchette de prix pour le produit mis en jeu.