

LA CLE DU ZEBRE – REGLES DU JEU

Règles du jeu :

But du jeu :

En studio, 12 équipes composées d'une personnalité, (porteuse d'image d'un village, d'un quartier ou d'une ville) et d'un coéquipier doivent trouver à l'aide d'indices une clé USB, cachée proche d'un site intéressant. L'équipe a au maximum 10 minutes pour y parvenir en guidant Jean-Marc Richard sur le terrain. Joël Cruchaud, présent en studio à vos côtés, coordonne le bon déroulement du jeu et veille à ce que le temps soit respecté.

L'idée de ce jeu est de présenter quotidiennement deux lieux en Suisse romande. Il va se dérouler en deux phases :

Phase 1

La première phase sera consacrée à la présentation par Joël Cruchaud de votre équipe. Ce dernier vous demandera quel rapport vous entretenez avec le lieu que vous représentez. Grâce à vous, les auditeurs découvriront cet endroit à travers votre regard. En tant que personnalité, vous serez amené(e) à parler de votre actualité, des projets et/ou sujets qui vous tiennent à cœur. Vous en discuterez avec Joël Cruchaud avant l'émission.

Phase 2

La deuxième partie sera le jeu lui-même. Jean-Marc Richard se trouvera dans un tout autre lieu de Suisse romande que celui défendu par votre équipe. Vous officierez en tant que porte-parole de votre équipe et vous orienterez Jean-Marc Richard. Votre coéquipier, aux commandes d'un PC, sera chargé de résoudre des énigmes en surfant sur Internet. Grâce à vos indications, à la résolution d'énigmes et au soutien des auditeurs, Jean-Marc Richard devra découvrir une clé USB en moins de dix minutes. Cette dernière contiendra des informations sur un lieu original et fournira également la matière aux indices. Sur le terrain, Jean-Marc Richard pourra également se renseigner auprès de personnes qu'il rencontrera sur place.

Votre équipe est présente deux jours d'affilée, de 11h15 à 12h30 en studio à Lausanne, durant lesquels elle doit amasser le moins de points possibles. Les quatre indices proposés n'ont pas le même nombre de points et il sera impossible de trouver la clé USB sans indice. C'est votre équipe qui choisit quel(s) indice(s) elle souhaite utiliser. Vous pouvez n'en choisir qu'un, deux ou tous. Ces derniers peuvent être sonores, visuels (Internet) ou des phrases et ils seront comptabilisés comme suit :

Indice 1	100 points
Indice 2	300 points
Indice 3	600 points
Indice 4	1000 points

En outre, plus vous trouverez rapidement la clé USB, moins vous aurez de points :

5 minutes	500 points
8.30 minutes	830 points
10 minutes	1000 points

LA CLE DU ZEBRE – REGLES DU JEU

L'équipe qui a remporté le moins de points gagnera une coupe et son village, son quartier, sa ville ou sa commune se verra dédier l'émission du 14 août. Le contenu de cette émission est ouvert, l'équipe gagnante en définira les grandes lignes avec Jean-Marc Richard. La présence des vainqueurs n'est pas absolument requise pour ce jour-là.