



# Le grand concours des fans de Mario - 4ème édition

Benjamin (Boogie)

4 avril 2026

## Résumé

Inspiré de l'émission « Le grand concours », ou bien « Britain brainiest », présenté en France par Carole Rousseau de 2002 à environ 2017-2018. Mais ici, revisité à la sauce Mario!

# Table des matières

<b>I Règles</b>	<b>2</b>
I.1 Le QCM . . . . .	2
I.2 La salve de questions . . . . .	2
I.2.1 Thèmes proposés . . . . .	3
I.3 La grille de questions . . . . .	3
I.3.1 Thèmes proposés . . . . .	4
I.A La Boogie malicieuse . . . . .	5
<b>II Gains</b>	<b>6</b>

## I. Règles

Le jeu va se découper en trois manches. Au cours de chaque manche, en cas d'égalité ou de départage nécessaire, un jeu bonus « la Boogie malicieuse » sera fait afin de départager les candidats.

### I.1 Le QCM

**Déroulement de la manche :** À l'écrit.

**Nombre de candidats :**  $\infty$

Cette manche comportera 15 questions. À chaque question, vous aurez quatre propositions de réponse : 1, 2, 3 et 4. *Une seule réponse est juste.* Parmi ces 15 questions, 5 seront des questions à image. Une image sera associée à la question pour appuyer cette dernière.

Chaque candidat aura *10 secondes* pour répondre à la question dans son salon respectif. Toute première réponse donnée est définitive.

Chaque bonne réponse vous rapporte 1 point. Les cinq candidats ayant eu le plus de points seront qualifiés pour la seconde manche.

S'il y a une égalité de points qui ne permettent pas de départager les candidats, un « la Boogie malicieuse » sera proposé et le ou les plus rapides seront qualifiés.

### I.2 La salve de questions

**Déroulement de la manche :** À l'oral.

## **Nombre de candidats : 5**

Avant le début de cette manche, un « la Boogie malicieuse » sera proposé afin de déterminer l'ordre des qualifiés de cette seconde manche. Après cette épreuve, chacun leur tour, les candidats devront choisir un thème de questions<sup>1</sup> parmi ceux ci-après (cf. I.2.1 page 3) et devront répondre à un maximum de questions durant 2 minutes et 30 secondes. Chaque thème possède au maximum de 25 questions. Chaque question vous rapporte un point. Si le candidat ne connaît pas la réponse, il peut passer la question. Toute première réponse donnée est définitive. Les candidats ayant été éliminés à la manche précédente pourront aider le candidat concourant s'ils le veulent dans un salon écrit prévu à cet effet.

Les trois candidats ayant eu le plus de bonnes réponses après leur série de questions seront qualifiés pour la finale.

En cas d'égalité ne pouvant pas départager les candidats, un « la Boogie malicieuse » sera proposé et le ou les plus rapides seront qualifiés.

### **I.2.1 Thèmes proposés**

1. Les Mario Rétro<sup>2</sup>
2. Les Consoles Nintendo<sup>3</sup>
3. Les jeux de sports Mario
4. Les personnages Mario<sup>4</sup>
5. Les jeux Mario sur Wii<sup>5</sup>

## **I.3 La grille de questions**

**Déroulement de la manche : À l'oral.**

**Nombre de candidats : 3**

Avant le début de cette manche, un « la Boogie malicieuse » sera proposé afin de déterminer l'ordre des qualifiés de cette finale. Après cette épreuve, vous découvrirez la grille de 24 questions avec chaque thème associé à chaque numéro. Il figurera quatre questions par thème. Un exemple de grille est donné

- 
1. Quand un thème a été choisi, un autre candidat ne peut pas le reprendre.
  2. Se concentrent sur tout type de jeux Mario sorti avant 2000 (dans le monde entier).
  3. Des questions et anecdotes en rapport avec toutes les consoles Nintendo.
  4. Donner le nom d'un personnage par rapport à son implication dans un jeu. Exemple : « Qui est le dernier boss de Yoshi's Island »
  5. Peut porter sur tous les jeux Mario sorti sur Nintendo Wii (Virtual console non incluse).

à la table 1 page 5, et une liste des thèmes est donné à la section I.3.1 page 4. Au bout de 5 secondes, les thèmes associés à chaque case seront masqués<sup>6</sup>.

Puis, chacun leur tour, les candidats choisiront un numéro qui correspond à une case de la grille, puis devront répondre à la question choisie. *Attention, vous ne pourrez pas reprendre un même thème de questions plus de trois fois. De plus, pour ceux qui avaient formulé un vœu de thème pour la dernière manche<sup>7</sup>, vous ne pourrez prendre que deux questions maximum de votre thème.*

Lorsque vous allez répondre à la question, vous aurez le choix entre trois modes possibles de réponses.

1. Duo : Vous aurez deux propositions de réponses, A et B, et vous devrez dire laquelle est la bonne. Cette question vous rapportera 1 point.
2. Carré : Vous aurez quatre propositions de réponses, A, B, C et D, et vous devrez dire laquelle est la bonne. Cette question vous rapportera 2 points.
3. Cash : Vous n'aurez aucune proposition de réponse. Cette question vous rapportera 3 points.

Le candidat aura 15 secondes pour répondre à la question. Toute première réponse donnée est définitive.

Vous trouverez le retour des bonus, sauf qu'un seul va être gardé par rapport à l'édition précédente. Ils peuvent être déclenchés après avoir vu le thème d'une question et avant d'avoir vu la question.<sup>8</sup> Le bonus gardé est le *Passe à ton voisin*. Si un candidat ne veut pas répondre à la question, il peut passer la question à un autre candidat qui devra répondre à la question coûte que coûte. Par contre, si le candidat a eu bon à la question posée, il remportera un point de plus que ce qu'il aurait eu en temps normal, conformément aux trois modes de réponses possibles. Vous disposerez de deux exemplaires du bonus, un qui le passe au joueur précédent et un qui le passe au joueur suivant.<sup>9</sup>

Chaque candidat pourra répondre à un maximum de 8 questions. Le candidat ayant remporté le plus de points sera sacré gagnant du grand concours des fans de Mario!

### I.3.1 Thèmes proposés

**Orange** Mario Party 9, thème proposé par Mouaad.

**Vert** Hotel Mario, thème proposé par Zeraki.

---

6. Vous devez donc retenir les cases qui vous semblent les plus intéressantes

7. Mouaad, Zeraki, Zankox et Mamukyu

8. Un seul bonus est utilisable par question.

9. Les limites de thèmes choisis sont ignorés lors de l'utilisation du bonus pour le candidat qui doit répondre à la question.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

TABLE 1 – Exemple de grille pour la manche I.3.

**Bleu** Mario vs Donkey Kong 2 : La marche des minis, thème proposé par Zankox.

**Cyan** Super Mario 64, thème proposé par Mamukyu.

**Rouge** Paper Mario : Sticker Star

**Gris** Super Mario All-Stars (SNES)

## I.A La Boogie malicieuse

**Déroulement de la manche :** À l'écrit.

**Nombre de candidats :**  $\infty$

La Boogie malicieuse est le jeu bonus qui va permettre de départager des candidats ou bien de donner un ordre de participation. Si plusieurs joueurs se retrouvent ex-æquo à l'issue d'une manche, ce jeu sera utilisé comme moyen de départager les candidats. Au début de la manche I.2 et de la manche I.3, ce sera utilisé pour donner un ordre de passage des candidats.

Il s'agit d'un jeu de rapidité. Une image provenant d'un jeu Luigi's Mansion vous sera montré. Vous aurez 5 secondes pour analyser cette image, puis l'image sera retiré. Une seconde image vous sera ensuite montré avec un élément manquant enlevé par une BOOGIE. Vous devrez donc donner l'élément qui a été enlevé, avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être compris. Vous n'avez le droit qu'à une tentative chacun, vous pourrez recommencer une nouvelle tentative que lorsque que les autres candidats restants auront aussi fait une erreur. L'image originale vous sera de nouveau montré 5 secondes dans ce cas-ci.

**Exemple** Vous trouverez l'image originale à la figure 1 page 7, ainsi que l'image modifiée à la figure 2 page 7. La réponse était donc le petit symbole sur la trappe rose en hauteur.

## II. Gains

Des gains, non pécuniaire, sont proposés pour ceux étant arrivés jusqu'à la manche I.2. Étant donné que nous ne sommes plus sur le même serveur, les récompenses vont être grandement modifiées.

Vous aurez chacun des rôles selon la meilleure position que vous avez fait à votre Grand Concours. Si vous êtes arrivé à la manche I.2, vous obtiendrez le rôle « Compétent au Grand Concours ».

Puis, pour le podium, donc le gagnant et les éliminés de la *manche I.3* :

1. Le rôle « Champion de Grand Concours »<sup>10</sup>
2. Le rôle « Elite du Grand Concours »
3. Le rôle « Talentueux au Grand Concours »

---

10. Si vous avez déjà ce précédent rôle, un rôle « Champion du Grand Concours<sup>2</sup> » sera créé pour vous.



FIGURE 1 – Exemple pour La Boogie malicieuse



FIGURE 2 – Réponse de l'exemple pour La Boogie malicieuse