*Les Douze Coups de midi*

|  |
| --- |
| Actuel logo de l'émission depuis le 7 septembre 2016.Actuel logo de l'émission depuis le 7 septembre 2016. |
|  |
| **Programme adapté** | *El Legado* |
| **Genre** | Jeu télévisé |
| **Périodicité** | Quotidienne |
| **Création** | Marcelo Ferrero |
| **Réalisation** | Didier FraisseAntoine GaleySerge Khalfon |
| **Présentation** | Jean-Luc Reichmann |
| **Participants** | 4 Personnes (dont le maître de midi) |
| **Narration** | Isabelle Benhadj alias *Zette* |
| **Musique** | Popion ProductionsMusique composée par : Jean-Michel BernardEt éditée par : EndemolShine Production et Une Musique |
| **Thème du générique** | Magic Dice Productions |
| **Pays** | Drapeau de la France France |
| **Langue** | Français |
| **Nombre de saisons** | 8 (2017/2018) |
| **Nombre d’émissions** | 3 000 (au 30 septembre 2018) |
| **Vainqueur** | Meilleur candidat : Christian Quesada avec 193 participations et 809 392 euros. |
| **Gain** | Jusqu'à 30 000 € par émission (partagés avec un téléspectateur) |
| **Production** |
| **Lieu de tournage** | La Plaine Saint-DenisStudio no 107 |
| **Durée** | 40-45 minutes |
| **Format d’image** | 16/9 |
| **Format audio** | Stéréo |
| **Production exécutive** | Jean-Luc Reichmann |
| **Société de production** | FormidoobleDV Prod |
| **Société de distribution** | Banijay Rights (depuis 2017) |
| **Diffusion** |
| **Diffusion** | TF1 |
| **Lieu de première diffusion** | France |
| **Date de première diffusion** | 28 juin 2010 |
| **Statut** | En cours de production |
| **Public conseillé** | Tout public |
| **Site web** | tf1.fr/les-douze-coups-de-midi [archive] |

***Les 12 Coups de Midi*** est un jeu télévisé d'origine argentine, présenté par Jean-Luc Reichmann et diffusé quotidiennement sur TF1 de 12 h à 12 h 45 depuis le lundi 28 juin 2010.

***Les 12 Coups de Noël*** est un jeu télévisé d'origine argentine, présenté par Jean-Luc Reichmann et diffusé chaque année fin décembre sur TF1 de 21 h à 23 h 55 depuis le samedi 24 décembre 2011.

***Le Bal des 12 Coups - Les 12 Coups de Soleil - Les 12 Coups: Le Combat des Maîtres*** sont un jeu télévisé d'origine argentine, présenté par Jean-Luc Reichmann et diffusé chaque année un samedi de juillet sur TF1 de 21 h à 23 h 55 depuis le samedi 14 juillet 2012.

Historique

L'émission est une nouvelle adaptation du format argentin *El Legado* diffusé sur Telefe (la première étant *Crésus*, émission diffusée en 2005 et 2006, toujours sur TF1 et animée par Vincent Lagaf').

Il s'agit d'un quiz individuel dans lequel les candidats peuvent gagner de nombreux lots et une cagnotte1.

Jusqu'au 27 octobre 2010, Jean-Luc Reichmann est accompagné d'un personnage virtuel, une fée prénommée Eulalie (avec la voix de Véronique Le Nir)2. Ensuite, cette dernière devient une simple voix-off mais conserve son nom et la même interprète jusqu'au 31 décembre 2010. Depuis le 1er janvier 2011, une nouvelle voix-off surnommée *Zette* est assurée par Isabelle Benhadj.



Jean-Luc Reichmann

Ce jeu est lancé par TF1 pour relever l'audience de la case de midi face au succès de *Tout le monde veut prendre sa place*, jeu diffusé à la même heure sur France 23.

Diffusion

L'émission est diffusée depuis le lundi 28 juin 2010, tous les jours, à 12 h. Elle n'est jamais diffusée le 14 juillet à la suite du défilé. Treize émissions spéciales en première partie de soirée (20 h 50, 20 h 55 ou 21 h) ont également eu lieu.

Certaines émissions n'ont pas été diffusées en raisons des attentats :

* En raison de la série d'attentats début janvier 2015, l'émission du 8 janvier 2015 n'a jamais été diffusée à la télévision mais a été disponible durant 7 jours sur MYTF1. Quant à celle du 9 janvier, elle a été diffusée le 10 janvier à 11 h 10.
* Lors de l'attentats du 13 novembre 2015, l'émission du 14 novembre fut diffusée le 15 novembre 2015 à 11 h 10, à la place de *Téléfoot*.
* Lors de l'attentat à Nice le 14 juillet 2016, l'émission du 15 juillet 2016 n'est pas diffusée.

L'émission du 14 mai 2017 n'a pas été diffusée à la télévision (mais disponible une semaine sur le replay) en raison de la passation de pouvoir entre Emmanuel Macronet François Hollande.

Lors de la mort de Johnny Hallyday le 6 décembre 2017, l'émission n'est pas diffusée (mais disponible sur le site en replay), ainsi que le 9 décembre 2017 en raison de la cérémonie d'hommage.

La 2000e émission fut célébrée le 30 décembre 2015.

Jean-Luc Reichmann tourne 5 émissions par jour, du lundi au jeudi, ou parfois du lundi au vendredi, de 12h jusqu'à 22h ou 23h dans l'un des plateaux du Studio 107 de La Plaine Saint-Denis. Le tournage d’une seule émission varie entre 1h15 et 1h30 pour une diffusion de 45 minutes.

Les émissions sont tournées environ 1 mois à l'avance. Pendant la période des vacances scolaire, ils ne tournent pas d'émission.

Principe et règles

Dans ce jeu, quatre candidats passent trois épreuves (deux manches puis la finale, hormis lors des primes où il y a quatre manches et une finale), en répondant à des questions de culture générale, aussi ludiques que culturelles. Les candidats sont éliminés progressivement jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, alors sélectionné pour la dernière manche appelée « le coup de maître ». La couleur de départ affectée à chaque candidat est le « vert ».

**Les manches**

**Manche d'introduction**

Cette manche n'est présente que dans les émissions spéciales en première partie de soirée.

**Première version : *Le coup d'essai***

Cette version existe jusqu'aux *12 Coups de Soleil* en 2016. Seules les célébrités invitées participent à cette manche, dont le but est de pouvoir choisir leur partenaire maître de midi.

**Lors des *12 Coups de Noël* en 2011 et lors du *Bal des 12 Coups* en 2012**

Des questions sont posées aux quatre célébrités invitées, auxquelles ils doivent répondre par « plus » ou « moins », « vrai » ou « faux », « avant » ou « après ». Ils doivent répondre aux mêmes questions dans un délai maximum de 10 secondes par question. Chaque bonne réponse rapporte un point. Lorsque trois questions ont été posées, l'invité qui totalise le plus de points peut choisir le maître de midi avec lequel il souhaite faire équipe, et les autres invités choisissent leur coéquipier dans l'ordre du classement. En cas d'égalité, c'est le candidat le plus rapide qui choisit son partenaire en premier.

**Lors des *12 Coups de Noël* de 2012 à 2015 et lors des *12 Coups de Soleil* de 2013 à 2016**

Des questions sans propositions de réponse sont posées aux quatre célébrités invitées. Pour pouvoir répondre, il faut être le premier à appuyer sur le buzzer. Si le candidat répond correctement, il marque 4 points, sinon il n'a plus le droit de répondre à cette question et quelqu'un d'autre peut buzzer et répondre pour 3 points. Si le deuxième candidat à répondre se trompe également, le troisième joue pour 2 points, et si celui-ci échoue aussi, le dernier ne joue que pour 1 point. Une fois que six questions ont été posées, l'invité qui totalise le plus de points peut choisir le maître de midi avec lequel il souhaite faire équipe, et les autres invités choisissent leur coéquipier dans l'ordre du classement. En cas d'égalité, c'est le candidat le plus rapide qui choisit son partenaire en premier.

**Deuxième version : *Le coup de cadeaux***

Depuis les *12 Coups de Noël* en 2016, les personnalités invitées ne choisissent pas leur coéquipier : les équipes sont préalablement composées par la production.

Lors de cette manche, l'animateur pose aux quatre équipes des questions sans propositions de réponse. Pour qu'une équipe puisse répondre, il faut que ses deux membres soient les premiers à appuyer en même temps sur leurs buzzers respectifs. Si l'équipe répond correctement, un cadeau (qui sera gagné par un téléspectateur ou un membre du public) est apporté sur le plateau et une case est dévoilée sur l'*Étoile mystérieuse* de la soirée. Si elle se trompe, elle n'a plus le droit de répondre à cette question et quelqu'un d'autre peut buzzer et répondre. Si toutes les équipes se trompent, elles obtiennent toutes une nouvelle chance de buzzer et répondre, jusqu'à ce qu'une équipe donne la bonne réponse.

Lorsque douze questions ont été posées, l'équipe qui a le plus de bonnes réponses remporte la manche. Lors des *12 Coups de Noël* en 2016, cela n'affecte en rien le déroulement du jeu. A partir de la finale du *Combat des Maîtres* en 2017, l'équipe gagnante remporte un joker pour le *coup d'envoi*, symbolisé par une crème solaire ou un bonhomme de neige. Ainsi, à la première erreur au *coup d'envoi*, l'équipe utilisera la crème solaire au lieu de passer à l'« orange ». Cela lui permettra donc de ne passer au « rouge » qu'à la troisième erreur.

**Première manche : *Le coup d'envoi***

Cette manche connaît deux types de questions : *L'un ou l'autre*, qui existe depuis la création du jeu, et *Le moins faux avant qu'après* qui existe depuis novembre 2011. De novembre 2011 au 6 septembre 2016, l'un des deux types est choisi par la production et annoncé par la voix-off *Zette* au début de chaque émission. À partir du 7 septembre 2016, les deux types de questions peuvent apparaître dans une même émission.

Pour les questions du type *L'un ou l'autre*, le candidat doit choisir si la bonne réponse à une question est celle proposée ou s'il doit découvrir l'autre réponse masquée, celle-ci n'étant révélée qu'une fois que le candidat a validé son choix. À l'instar de *Crésus*, autre jeu qui a utilisé ce type de questionnaire, lorsque la réponse masquée n'est pas la bonne réponse, c'est le plus souvent une réponse dérisoire n'ayant aucun rapport avec le domaine de la question posée.

Pour les questions du type *Le moins faux avant qu'après*, le candidat doit répondre à une question dont les réponses sont soit « vrai » ou « faux », soit « + » ou « - », soit « avant » ou « après ».

Les candidats répondent tour à tour à une question chacun, en commençant par le maître de midi. Lorsqu'un candidat commet une erreur, il passe à l'« orange ». Le premier à cumuler deux erreurs passe au « rouge » et doit défier un de ses adversaires pour le duel.

Depuis le 2 juillet 2016, le maître de midi répond à sa première question avant que les autres candidats n'arrivent sur le plateau.

**Deuxième manche**

**Première version : *Le coup bas***

Cette manche était jouée à la place du coup par coup jusqu'au 8 août 2010.

Les candidats débutent au niveau « vert ». Le candidat se voit proposer trois réponses. Il a ensuite le choix entre regarder la question et y répondre, ou passer la question à un adversaire (« faire un coup bas » selon la terminologie du jeu). S'il répond à la question, il passe à l'« orange » (ou au « rouge » s'il est déjà à l'« orange ») en cas d'erreur. S'il passe la question à un adversaire, celui-ci est obligé d'y répondre. En cas d'erreur, il passe à l'« orange », mais s'il donne la bonne réponse, c'est le candidat qui a fait le coup bas qui passe à l'« orange ». À l'instar de *Crésus*, parfois, deux des trois réponses proposées n'ont aucun rapport avec le domaine de la question posée, pour piéger un candidat qui passerait la question à un adversaire.

**Deuxième version : *Le coup par coup***

Cette manche remplace *le coup bas* à partir du 9 août 2010.

Les candidats restants démarrant au « vert », une même question est posée aux trois candidats. Il y a sept propositions de réponse, dont six sont correctes et une mauvaise. Chacun leur tour, les candidats choisissent une proposition. Si un candidat sélectionne la mauvaise réponse, il passe à l'« orange » (ou au « rouge » s'il est déjà à l'« orange »). Une nouvelle question est posée et le candidat s'étant trompé y répond en premier. Si les six propositions correctes (deux pour chaque candidat) sont sélectionnées, personne ne passe à l'« orange » et une nouvelle question est posée. À l'origine, lorsque ce cas de figure se produisait, c'était le candidat se trouvant à la gauche du dernier à s'être trompé qui répondait en premier. Maintenant, c'est toujours le dernier à s'être trompé qui répond en premier à la nouvelle question.

**Les duels**

***Le premier duel***

Le candidat devenu « rouge » lors de l'une des deux premières manches désigne un de ses adversaires. Celui-ci a le choix entre deux thèmes de question. Quatre images, chacune correspondant à une proposition de réponse, sont dévoilées et la question est ensuite posée. Si le candidat mis en ballottage répond correctement, il élimine son adversaire passé au « rouge » et s'empare de sa cagnotte. S'il se trompe, il est éliminé et donne au candidat passé au « rouge » sa cagnotte.

Dans les émissions spéciales, il n'y a pas de cagnottes : le candidat devenu « rouge » choisit simplement un adversaire à défier pour tenter de rester en lice.

***Le second duel***

Au second duel, le candidat doit jouer avec le thème restant et les mêmes règles qu'au premier duel.

**La demi-finale : *Le coup fatal***

Les deux candidats restant en jeu s'affrontent en demi-finale (le candidat avec 30 000 € et l'autre avec 10 000 € ou 2 candidats à 20 000 € chacun). Ils disposent de 60 secondes chacun et doivent répondre à des questions sans proposition. La première question est alors posée au candidat qui a le gain le plus élevé, ou le maître de midi s'il est encore en lice. S'il répond correctement, l'écoulement du temps s'arrête et c'est au candidat adverse de répondre à une autre question. Si le candidat se trompe, une autre question lui est alors posée, et tant qu'il n'aura pas donné une bonne réponse, il lui sera posé une autre question et l'écoulement du temps continuera toujours jusqu'à ce qu'il donne une bonne réponse. Un candidat peut passer une question s'il ne connaît pas la réponse mais le chronomètre continuera de tourner. Le premier qui a épuisé son capital temps est éliminé. L'autre devient (ou reste s'il l'est déjà) le maître de midi et est assuré de revenir à l'émission suivante.

Dans les émissions spéciales en première partie de soirée, le *coup fatal* a lieu deux fois. La première partie voit s'affronter les deux célébrités invitées. Le gagnant ne remporte pas la manche, mais le temps qu'il a réussi à conserver est ajouté aux 60 secondes dont son partenaire maître de midi dispose pour la deuxième partie. À partir des *12 Coups de Noël* 2016, les invités disposent de 90 secondes. Dans tous les cas, c'est le maître de midi qui remporte la deuxième partie qui emmène son équipe en finale, que son coéquipier ait remporté la première partie ou non.

**La finale : *Le coup de maître***

**Première version**

Cette version était jouée jusqu'au 2 octobre 2010.

Le finaliste doit répondre à cinq questions. La première n'a pas de proposition de réponse, la seconde a deux propositions, la troisième a trois propositions, la quatrième a quatre propositions et la cinquième a cinq propositions. Chaque bonne réponse permet de valider un chiffre de la somme accumulée par le candidat durant l'émission, jusqu'à atteindre la totalité de la somme si le candidat répond correctement aux cinq questions. Au maximum, il peut gagner 10 000 € (s'il n'a gagné aucun duel), 20 000 € (s'il a gagné un duel contre un adversaire ayant 10 000 € dans sa cagnotte) ou 30 000 € (s'il a gagné deux fois 10 000 € ou une fois 20 000 € lors de duels).

Le candidat ne gagne néanmoins que la moitié de la somme du coup de maître, l'autre moitié étant reversée à un téléspectateur.

La première fois qu'un candidat tente le *coup de maître*, les réponses sont vérifiées après chaque question, puis lors des victoires suivantes du même candidat, les réponses ne sont vérifiées qu'une fois qu'il a répondu aux cinq questions.

**Deuxième version**

Cette version est jouée depuis le dimanche 3 octobre 2010.

Le finaliste doit répondre à cinq questions. Chaque question comporte trois propositions de réponses, dont une masquée comme dans *le coup d'envoi*. Le candidat démarre le jeu avec la somme accumulée durant l'émission, et chaque erreur divise cette somme par 10. Au maximum, il peut gagner 10 000 € (s'il n'a gagné aucun duel), 20 000 € (s'il a gagné un duel contre un adversaire ayant 10 000 € dans sa cagnotte) ou 30 000 € (s'il a gagné deux fois 10 000 € ou une fois 20 000 € lors de duels), à partager avec un téléspectateur. Si le candidat se trompe trois fois, il ne remporte pas d'argent pour l'émission en cours.

Contrairement à l'ancienne version, la vérification des réponses s'effectue désormais après chaque question.

Un candidat peut passer de 10 000 € à 30 000 € en remportant le second duel où l'adversaire perdant a 20 000 € dans sa cagnotte. Celle-ci est cédée au candidat gagnant.

Le candidat ne gagne néanmoins que la moitié de la somme du coup de maître, l'autre moitié allant à un téléspectateur.

Dans les deux versions, lorsque le candidat répond correctement aux cinq questions, il réalise un *coup de maître*, selon la terminologie du jeu.

**Émissions spéciales**

Lors des émissions spéciales4, les candidats n'ont pas de cagnottes. Le vainqueur tente un coup de maître avec des règles proches de celles de la deuxième version, mais dont le montant est déjà défini. Comme dans les émissions normales, il y a cinq questions avec trois possibilités de réponses et le candidat perd un *0* de la somme avec une mauvaise réponse. La somme gagnée va aux téléspectateurs ou à une association. Lors des *12 Coups de Noël* 2011 et du *Bal des 12 Coups* 2012, un membre du public est tiré au sort pour venir sur le plateau avec les vainqueurs, et répond avec leur aide aux questions du coup de maître pour partager le gain avec un téléspectateur.

Lors du premier anniversaire, le vainqueur tentait 10 000 € à la première émission, 30 000 € à la deuxième et 50 000 € à la dernière.

Du deuxième au sixième anniversaire, le vainqueur tentait 10 000 € à la première émission, et cela grimpait de 10 000 € à chaque émission jusqu'aux 50 000 € de la dernière émission.

Lors du septième anniversaire, le vainqueur tentait 10 000 € à la première émission, et cela grimpait de 10 000 € à chaque émission jusqu'aux 60 000 € de la dernière émission du midi. Lors de la finale en première partie de soirée, le vainqueur, accompagné d'une célébrité, tente 40 000 € pour une association.

Lors des émissions spéciales en première partie de soirée, les vainqueurs tentent toujours 50 000 € (sauf lors de la finale du *Combat des Maîtres* 2017).

**Bonus : L'*Étoile mystérieuse***

Le finaliste peut remporter la vitrine aux cadeaux mise en jeu. Elle ne contient au départ que deux cadeaux, dont une voiture le plus souvent. Pour remporter la vitrine de cadeaux, le candidat doit trouver quelle célébrité se cache sur une image recouvertes de cases; à chaque bonne réponse donnée pendant la manche du Coup de Maître, une case disparaît sur la photo, permettant de candidat d'identifier un peu mieux la célébrité dissimulée derrière. Lorsque l'image apparaît sur l'écran, le candidat dispose de 12 secondes (comptées par le retentissement des douze coups de midi) pour visualiser l'image, pendant que l'animateur rappelle les propositions déjà faites. Une fois le temps écoulé, l'image est masquée et le candidat doit deviner le personnage ou le monument principal de l'image (le plus souvent caché derrière les cases non dévoilées). S'il trouve, il remporte l' *Étoile*, dont la valeur s'ajoute à ses gains. Sinon, elle est remise en jeu le lendemain, et comporte à son actif le cadeau rajouté au cours de l'émission.

Cette épreuve a connu trois versions :

* Du 28 juin au 30 octobre 2010, les cases recouvraient toute la surface de l'écran en forme d'étoile. Cinq cases étaient dévoilées d'office, auxquelles s'ajoutent les cases dévoilées grâce aux bonnes réponses au *coup de maître*. Le sujet à identifier sur l'image pouvait être un personnage ou un monument. Après que le candidat ait fait sa proposition, c'était la fée Eulalie qui lui annonçait si sa réponse était bonne ou mauvaise ;
* Du 31 octobre 2010 au 19 janvier 2018 , l'*Étoile mystérieuse* change. L'image n'occupe plus qu'un rectangle de 130 cases (10×13) au centre de l'écran. Vingt cases sont dévoilées d'office, auxquelles s'ajoutent les cases dévoilées grâce aux bonnes réponses au *coup de maître*. Le sujet à identifier est cette fois-ci obligatoirement un personnage. Lorsque le candidat a proposé une réponse, si elle est fausse, un jingle descendant se fait entendre et le rectangle avec l'image masquée disparaît. Si la réponse est correcte, l'image intégrale (sans aucune case la masquant) apparaît. Ce même 31 octobre 2010, le maître de midi, Pierre-Marie, découvre l'Étoile du premier coup en proposant Jean-Pierre Pernaut.
* Depuis le 20 janvier 2018, l'*Étoile mystérieuse* est toujours sous forme d'un rectangle de 130 cases (10×13) au centre de l'écran avec vingt cases dévoilées d'office, mais elle adopte un nouveau concept. Plusieurs éléments sont placés en photomontage et sont des indices pour découvrir la personne elle aussi rajoutée sur l'image. Lorsque le candidat a proposé une réponse, si elle est fausse, un jingle descendant se fait entendre et le rectangle avec l'image masquée disparaît. Si la réponse est correcte, l'image intégrale (sans aucune case la masquant) apparaît, cela ne change pas.

À partir de 2012, lorsqu'une nouvelle *Étoile mystérieuse* est proposée à l'approche de l'été, durant celui-ci ou à l'approche des fêtes de fin d'année, les cases sont plus petites et sont au nombre de 204 au lieu de 130. Cependant, dès le début, les cadeaux proposés ont plus de valeur que pour les *Étoiles* classiques.

Le 28 novembre 2017, l'*Étoile mystérieuse* qui a mis le plus de temps à être découverte, est apparue pour la première fois5. Il s'agissait de Franck Provost, découverte par Océane le 19 janvier 2018, soit 52 jours après sa première apparition6. C'est également le plus de temps que l'étoile mystérieuse a été totalement découverte du 13 janvier 2018 au 19 janvier 2018, soit 7 jours après toutes les cases qui ont été dévoilées7. Et elle valait au total 65 961 €.

La plus grande *Étoile mystérieuse* en termes de valeur a été mise en jeu à partir du 9 décembre 2016, et a été découverte le 26 janvier 2017 (soit 48 jours après sa première apparition, ce qui égale le deuxième record précédent) par Luciano. Elle valait au total 81 133 € et il s'agissait du Prince Charles du Royaume-Uni.

Lors des émissions spéciales masters pour l'anniversaire de l'émission, il n'y a pas d' *Étoile mystérieuse* à découvrir : l'émission se termine directement après le *coup de maître*. Il en va de même pour les émissions des *12 Coups de Noël* 2011 et du *Bal des 12 Coups* 2012. Depuis le 24 décembre 2012, lors des émissions spéciales en première partie de soirée, une *Étoile* spéciale (appelée *Étoile mystérieuse*ou *Étoile de Noël* selon les émissions), pour laquelle les candidats doivent trouver le titre du film dont est tirée l'image, est mise en jeu pour les téléspectateurs : un téléspectateur tiré au sort remporte les cadeaux si les candidats trouvent le nom du film. L' *Étoile* est rectangulaire et comporte 130 cases, chaque bonne réponse au coup de maître dévoilant vingt cases. À ce jour, toutes ces étoiles ont été découvertes. A partir des *12 Coups de Noël* 2016 et désormais pour toutes les émissions spécial Noël, l' *Étoile* est également rectangulaire et comporte 130 cases, mais douze cases sont dévoilées dès le début, ainsi qu'une case par bonne réponse lors du *coup de cadeaux* et vingt cases par bonne réponse au *coup de maître*. Pour la première fois dans l'histoire du jeu, cette *Étoile* se compose uniquement d'une somme d'argent (25 000 €) ou d'un voyage pour un téléspectateur. Lors de la semaine du *Combat des Maîtres* 2017, une étoile de 130 cases est mise en jeu et chaque bonne réponse de chaque coup de maître de la semaine dévoile une case de l'étoile (avec 12 cases dévoilées dès le début); et lors de la finale, chaque bonne réponse du *coup de cadeaux* dévoile une case et lors du coup de maître final, ce sont 12 cases qui sont dévoilées par bonne réponse. A noter que le nom du film ne peut être proposé que lors de la finale. Ce sont alors des voyages en vacances qui sont mis en jeu. Pour remporter la somme ou un voyage, ils doivent, par téléphone ou par SMS, reconnaître le film représenté sur l'image. Les candidats sur le plateau ne découvrent l' *Étoile* que pour confirmer la bonne réponse aux téléspectateurs.

Le gagnant de l'émission — devenu le *maître de midi* — remet son titre en jeu le lendemain pour tenter d'augmenter ses gains qu'il cumulera jusqu'à son élimination8.

**Somme inscrite sur l'écran pour le maître de midi**

La somme inscrite sur l'écran pour le total des gains du maître de midi est l'ensemble de ses gains après partage avec un téléspectateur par émission + les cadeaux qu'il a remportés lors de l' *Étoile mystérieuse*. Par exemple, pour un candidat ayant gagné 30 000 €, la somme inscrite sur l'écran ne sera augmentée que de 15 000 €, mais le montant total de l' *Étoile* sera augmenté de la valeur inscrite avant ce jeu bonus. La somme indiquée pour le total des gains correspond donc aux gains réels du candidat, et non à la somme qu'il doit partager avec un téléspectateur.

Maîtres de midi

**Record de participations**

Christian dit « Le professeur », de l'Ain, participant pour la première fois le 4 juillet 2016 et éliminé le 14 janvier 2017 avec 193 participations, détient le record de participations ainsi que le record de gains de 809 392 €. Il perd au coup fatal, face à une candidate prénommée **Claire** (qui a terminé la manche avec 0,40 seconde d'avance) sur la question : "Quel chanteur de rock américain a été l'époux de Dita Von Teese de 2005 à 2007 ?", à laquelle il n'a pas pu répondre dans le temps imparti. Il est également 1er du classement des candidats ayant fait le plus de participations dans un jeu télévisé en France, battant ainsi Julien de *Tout le monde veut prendre sa place* avec ses 156 participations (152 victoires, 3 négociations et l'ultime défaite).

Il devient ainsi le deuxième plus grand gagnant de l'histoire des jeux télévisés en France en termes de gains, devant un candidat de l'émission *À prendre ou à laisser* qui avait remporté 620 000 € à l'été 2004, et derrière une candidate prénommée Marie qui avait gagné 1 000 000 € dans l'émission *Qui veut gagner des millions ?*, là aussi en 2004.

Christian est le premier maître de midi à atteindre les 100 victoires, le 12 octobre 2016. Il reçoit à cette occasion une médaille en forme d'étoile, distribuée pour la première fois dans l'histoire du jeu.

Timothée dit « L'Aveyronnais ou Mister Meuh Meuh », de l'Aveyron, est le premier maître de midi à faire 7 coups de maître consécutifs, c'est une première dans l'histoire du jeu.