

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

S'il ne donne pas la bonne réponse, tout le monde peut à nouveau buzzer y compris le joueur qui vient de répondre. Au bout de 4 fois, si la réponse n'est pas trouvée, on arrête et on passe à une autre question.

Quand un joueur a trouvé la bonne réponse, il lance le dé en carton :

- s'il tombe sur la face «Dé», il relance le dé.
- S'il tombe sur une face «Télé», il remporte l'indice mis en jeu. Il note l'indice qu'on lui donne et récupère un jeton «Indice Quiz».
- S'il tombe sur une face avec un point d'interrogation, il ne gagne pas d'indice.

Si l'indice n'a pas été gagné, on enchaîne avec le joueur suivant qui tire une nouvelle carte "Quiz".

Si l'indice a été gagné, on passe à la séquence "Mime" avec le joueur suivant qui tire une carte "Mime" et un nouvel indice est mis en jeu.

Mime

Le joueur qui tire la carte "Mime" doit faire deviner le 1er titre d'émission inscrit en le mimant aux autres joueurs. Tout est permis, vous pouvez décomposer le titre de l'émission et le faire deviner élément par élément ou le cas échéant imiter le présentateur ou le personnage (s'il s'agit d'une série) en reproduisant ses mimiques. Il est en revanche strictement interdit de parler. Le joueur qui trouve l'émission gagne un indice ainsi que le joueur qui l'a mimée (ici il n'y a pas besoin de lancer le dé). Les 2 joueurs reçoivent chacun un jeton «Indice mime» et notent l'indice reçu sur leur "Personnalité TV". Si l'indice a été gagné, on passe à la séquence "Générique". Si l'indice n'a pas été gagné, on enchaîne avec le joueur suivant qui tire une 2ème carte "Mime".

Générique

Le joueur qui tire la carte "Générique" doit faire deviner le 1er titre d'émission inscrit en fredonnant ou en sifflant son générique. Il ne faut pas chanter les paroles car elles peuvent contenir le titre recherché. Le joueur qui trouve le titre de l'émission et le joueur qui a fredonné le générique gagnent chacun un indice.

Si le joueur, qui doit faire deviner l'émission ne connaît pas le générique, il peut inverser cette séquence de jeu. Dans ce cas, il annonce le titre de l'émission et c'est aux autres joueurs de buzzer pour fredonner ou siffler le générique. Le 1er qui peut le fredonner remporte seul un indice. Vous ferez de même si, pour le dernier tour de la séquence "Générique", il ne reste plus qu'un seul indice en jeu.

La marque "Les années Télé" ainsi que le logo sont déposés à l'INPI, Jean-Loup DRUON © 2003.
Le concept et la règle sont propriétés de Studio Jeux DRUON © 2003, dessins et modèle déposés.
Auteur des questions : Christine DRUON.
Le jeu est distribué sous licence par Editions DRUON, 85 av. Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur seine



RÈGLE DU JEU

Règle pour jouer de 2 à 4 joueurs ou plus par équipe.

BUT DU JEU

Chaque joueur doit découvrir le nom d'une personnalité de la télé et pour cela il doit remporter un maximum d'indices qui le mettront sur la voie. Les joueurs pourront gagner des indices au cours des 3 séquences de jeu :

"Quiz" : il s'agit de donner la bonne réponse à des questions à choix multiples, des questions sèches ou des "vrai ou faux" sur la télé.

"Mime" : il s'agit de faire deviner un titre d'émission aux autres joueurs en le mimant.

"Générique" : il s'agit de faire deviner un titre d'émission aux autres joueurs en fredonnant le générique.

PRÉPARATION

Avant de débiter la partie, monter le dé en carton par pliage et mettre des piles dans le buzzer comme indiqué ci-après :

Extraire le boîtier central auquel sont attachés 4 fils et 4 contacteurs. Retournez le tout et posez-le sur une surface sèche et débarrassée de tout objet. Dévissez et ôtez le couvercle puis insérez 2 piles R6 en respectant les polarités + et -. Remontez en procédant à l'inverse, en prenant soin de positionner les contacteurs au fond de leur logement et orientés vers le bas. Les 4 fils doivent aussi reposer au fond de leur logement.






Enfin, insérer les 4 buzzers rouges de sorte que leur base repose sur la plaque ronde des contacteurs. Mettez l'interrupteur sur ON et testez en exerçant une légère pression sur un des buzzers ; un son doit retentir et le témoin lumineux doit s'allumer. Renouvelez cette opération avec les 3 autres buzzers. Après utilisation repositionnez l'interrupteur sur OFF.

Chaque joueur se munit d'une petite télé sur laquelle il écrira le moment venu les indices gagnés à l'aide du crayon effaçable à sec.

Avant de commencer, vous devez déterminer les années télé avec lesquelles vous allez jouer.

Cartes «Quiz», «Mime» et «Générique» :

Elles sont répertoriées par tranches de 5 ans. Il y a des couleurs différentes pour vous aider à vous repérer :

-  années 55-60, 60-65 et 65-70
-  années 70-75 et 75-80
-  années 80-85 et 85-90
-  années 90-95 et 95-2000
-  années 2000- 200...

Pour une carte de couleur, il y a au recto une 1ère tranche de 5 ans et au verso une tranche avec les 5 années suivantes.

Exemple : pour les cartes de couleur orange, les questions des années 70-75 sont au recto de la carte tandis que les questions des années 75-80 sont au verso.

Il y a une exception pour les cartes de couleur jaune parmi lesquelles certaines comportent au recto et au verso des questions des années 55-60 ainsi que pour les cartes de couleur bleue qui comportent toutes au recto et au verso des questions des années 2000-200...

C'est l'année de naissance du joueur le plus jeune qui détermine les années avec lesquelles la partie va se jouer.

Exemple : si le joueur le plus jeune est né en 1978, vous ajoutez 10 ans, ce qui fait 1988. Vous jouerez donc avec les années 85-90 et les suivantes.

Si le plus jeune est né en 1954 : $1954 + 10 \text{ ans} = 1964$. Vous jouerez avec les années 65-70 et les suivantes.

Les cartes que vous avez sélectionnées sont rangées, par couleur et par séquence de jeu dans les trieurs du sabot de la boîte.

Exemple : vous jouez avec les années 85-90, 90-95/95-2000, 2000-2003 ; vous rangez dans une case les cartes «Quiz 85-90», dans une autre case les cartes «Quiz 90-95/95-2000» et ainsi de suite. Vous avez donc 9 cases remplies ; les cartes «Quiz» occupent 3 cases (une pour chaque couleur) et de la même manière, il y a 3 cases pour les cartes «Mime» et 3 cases pour les cartes «Générique».

En cours de partie, vous alternerez les années chaque fois que vous passerez à une nouvelle question ou à une nouvelle séquence.

Les cartes «Personnalité TV» :

Elles sont ainsi répertoriées par tranches de 5 ans et sont repérables par les mêmes couleurs que les cartes «Quiz», «Mime» et «Générique».

Chacun jouera avec une carte qui correspond aux années télé de son choix puisque chacun cherche une personnalité différente.

Exemple : si vous êtes né en 1972, vous ajoutez 10 ans, ce qui fait 1982, vous pourrez choisir une «Personnalité TV» des années 85-90 ou des suivantes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En début de partie, une fois que chacun a déterminé les années pour sa «Personnalité TV», le joueur d'en face pioche une carte correspondante, la conservera face à lui pour délivrer les indices, sans qu'à aucun moment le joueur concerné ne puisse la voir.

Les jetons «Indices» sont regroupés par séquence de jeu. Il y en a 4 pour le Quiz, 6 pour le Mime et 6 pour le Générique. Un jeton représente un indice ; chaque fois qu'un joueur en gagne un, il reçoit un jeton et le joueur qui détient sa carte «Personnalité TV», lui lit la 1ère indication de la carte.

La partie débute avec une séquence «Quiz». Un Indice Quiz est donc mis en jeu et l'ensemble des joueurs doivent tenter de le remporter. Dès que l'indice a été gagné, on passe à une séquence «Mime» où là encore un indice est mis en jeu. On passe ensuite à une séquence «Générique» et ainsi de suite. On alterne les 3 séquences de jeu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun indice à gagner.

Chaque joueur aura alors plus ou moins d'indices qu'il aura notés sur sa télé et qui lui permettront ou non de découvrir la «Personnalité TV». C'est seulement une fois que tous les indices ont été remportés que les joueurs pourront faire une proposition et une seule. Le joueur qui trouve le nom de sa «Personnalité TV», gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont trouvé, on les départage ; le gagnant étant celui qui a remporté le plus de jetons «Indice» au cours de la partie.

LES SÉQUENCES DE JEU

Quiz

Le joueur le plus jeune commence ; il tire une carte «Quiz» et lit la 1ère question. Tous les autres joueurs sont en compétition pour répondre à cette question. Pour pouvoir répondre, il faut être le premier à buzzer, le plus rapide étant celui dont le témoin lumineux est allumé.

Le joueur en question peut alors tenter de donner une réponse ; il a 3 secondes pour le faire, le temps que son témoin lumineux s'éteigne.