

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

12 +
À partir de 4 joueurs

LES ENFANTS DE LA TELE

LE JEU

CONTENU DU JEU

- 1 « plateau-toupie »
- 220 cartes dont :
 - 50 cartes « Savoir ou deviner »
 - 50 cartes « Mimer »
 - 50 cartes « Chanter »
 - 50 cartes « Casserole »
 - 20 cartes « Chance » dont 4 cartes « Joker »
- 60 jetons
- 1 sablier

BUT DU JEU

Rire, s'amuser, passer un agréable moment en famille ou entre amis et accessoirement être la première équipe à totaliser 30 jetons !

THÈMES DU JEU

- **SAVOIR OU DEVINER**
Les joueurs doivent par leur savoir ou grâce à leur bon sens, répondre aux questions qui leur sont posées. 2 types de questions sont proposés: questions directes et questions à choix multiples.
- **CHANTER**
Les joueurs doivent fredonner ou siffler des airs de chansons ou de génériques célèbres puis trouver les réponses aux questions qui leur sont relatives.

- **MIMER**

Les joueurs doivent mimer des titres d'émissions, des personnages connus de la télévision ou par la télévision, des titres de films etc...

- **CASSEROLE**

Dans Les Enfants de la Télé, les casseroles sont en fait des vidéos qui font référence aux souvenirs des célébrités, des souvenirs qu'elles auraient préféré garder pour elles : début de carrière un peu honteux, pub TV oubliée, chute sur un plateau TV, etc.... Le but n'est évidemment pas de blesser mais bien de rire gentiment car comme le dit si souvent Arthur « Je veux bien que l'on rigole, mais pas que l'on se moque ! ».

Pour les cartes « Casserole », les joueurs doivent donc répondre à des questions sur des casseroles de célébrités, raconter des anecdotes drôles ou surprenantes ou effectuer des gages.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

Trier les cartes par catégorie, mélanger chaque paquet et positionnez-les dans la boîte de façon à voir les couleurs des 5 catégories de cartes. Garder les jetons à proximité durant la partie, dans le compartiment de la boîte de jeu prévu à cet effet.

Constituer ensuite les 2 équipes qui s'affronteront pour le meilleur et pour le rire. Chaque équipe prend une carte « Joker » et ajoute les cartes « Joker » restantes au paquet de cartes « Chance », puis le mélange. Cette carte « Joker » peut être conservée et utilisée lorsque l'équipe ne souhaite pas répondre à une question ou effectuer une épreuve. L'équipe peut alors rejouer.

L'équipe à laquelle le plus jeune joueur appartient commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Deux équipes s'affrontent. Elles jouent à tour de rôle.

Un joueur de la première équipe fait tourner la toupie et tire la carte dont le thème correspond à la couleur qui est désignée sur le plateau, la lit, puis la pose face cachée sur la table. Pour éviter tout risque de tricherie, le joueur qui tire la carte lit la face qui n'était pas visible dans la boîte. Pour que tout le monde participe de manière égale, les membres de chaque équipe tirent une carte à tour de rôle.

Le tour de la première équipe s'achève lorsqu'elle a répondu (ou a tenté de répondre) à la question ou a effectué (ou a tenté d'effectuer) l'épreuve proposée. (Ne lire qu'une seule face de la carte).



- **SAVOIR OU DEVINER**

Le joueur dont c'est le tour tire une carte « Savoir ou deviner » et lit la question aux autres membres de son équipe. Dès qu'il a fini de lire la question il retourne le sablier : ses coéquipiers disposent alors d'environ 30 secondes pour proposer leur(s) réponse(s). La bonne réponse est inscrite au bas de la même face de la carte, mais attention, à l'envers !

- Si l'un des coéquipiers trouve la bonne réponse, l'équipe gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte.

- Si, au bout de 30 secondes, aucun coéquipier n'a trouvé la bonne réponse, l'équipe ne gagne pas de jeton et l'équipe concurrente a l'opportunité de se concerter et de donner une seule réponse. S'il s'agit d'une bonne réponse, elle gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte. S'il s'agit en revanche d'une mauvaise réponse, elle ne gagne pas de jeton non plus.

Attention ! Pour les questions à choix multiples, chaque équipe n'a le droit de proposer qu'une seule réponse.

- **CHANTER**

Le joueur dont c'est le tour tire une carte « Chanter » et la lit. Il retourne le sablier et a alors 30 secondes pour fredonner ou siffler la chanson dont le titre est inscrit sur la carte. Ses coéquipiers doivent trouver ce titre mot pour mot dans le temps imparti.

- Si l'un des coéquipiers trouve la bonne réponse, l'équipe gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte. Elle gagne également le droit de répondre à la question complémentaire qui se rapporte à la chanson et a donc

l'opportunité de gagner un jeton supplémentaire si elle trouve la bonne réponse.

- Si au bout de 30 secondes aucun coéquipier n'a trouvé le titre de la chanson, le joueur arrête de fredonner ou siffler, l'équipe ne gagne pas de jeton et l'équipe concurrente a l'opportunité de se concerter et de donner une seule réponse. S'il s'agit d'une bonne réponse, elle gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte et peut tenter de répondre à la question complémentaire pour gagner 1 jeton supplémentaire. S'il s'agit en revanche d'une mauvaise réponse, elle ne gagne pas de jeton non plus.

• CARTES « GRAND N'IMPORTE QUOI ! »



Attention ! Le symbole « Grand n'importe quoi ! » apparaît dans le coin inférieur gauche de certaines cartes « **Chanter** ». Dans ce cas tout le monde participe ! Un joueur de chaque équipe doit lire la carte et tous deux doivent fredonner ou siffler l'air de

la chanson (oui, oui en même temps !) pour en faire deviner le titre à leurs coéquipiers. Gare à vos oreilles ! Le premier joueur qui donne la bonne réponse fait gagner à son équipe le nombre de jeton(s) indiqué sur la carte ainsi que le droit de répondre à la question complémentaire qui s'y rapporte et donc de peut-être gagner un jeton supplémentaire.

.....

• MIMER

Le joueur dont c'est le tour tire une carte « **Mimer** » et la lit. Avant de mimer, le joueur doit dire ce dont il s'agit (personnage de série, personne, titre de série ou d'émission etc...) Il retourne le sablier et a alors 30 secondes pour faire deviner à ses coéquipiers ce qui est inscrit sur la carte.

- Si l'un des coéquipiers trouve la bonne réponse, l'équipe gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte.
- Si au bout de 30 secondes aucun coéquipier n'a trouvé la bonne réponse, le joueur arrête de mimer, l'équipe

ne gagne pas de jeton et l'équipe concurrente a l'opportunité de se concerter très rapidement et de donner une seule réponse. S'il s'agit d'une bonne réponse, elle gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte. S'il s'agit en revanche d'une mauvaise réponse, elle ne gagne pas de jeton non plus.

• CARTES « GRAND N'IMPORTE QUOI ! »



Attention ! Le symbole « Grand n'importe

quoi ! » apparaît dans le coin inférieur gauche de certaines cartes « **Mimer** ».

Dans ce cas tout le monde participe ! Un joueur de chaque équipe doit lire la carte et tous deux doivent mimer (oui, oui, toujours en même temps !) pour faire deviner le bon mot à leurs coéquipiers. Attention les yeux ! Le premier joueur qui donne la bonne réponse fait gagner à son équipe le nombre de jeton(s) indiqué sur la carte.

.....

• CASSEROLE

Le joueur dont c'est le tour tire une carte « **Casserole** » et la lit.

S'il s'agit d'une « **Casserole people** » ses coéquipiers doivent répondre à une question à choix multiples sur une casserole de célébrité (début de carrière un peu honteux, pub TV oubliée, chute sur un plateau TV,...).

Attention ! S'agissant de questions à choix multiples, chaque équipe n'a le droit de proposer qu'une seule réponse.

- Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte.
- Si l'équipe donne une mauvaise réponse, l'équipe concurrente a l'opportunité de se concerter et de donner une seule réponse. S'il s'agit d'une bonne réponse, elle gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte. S'il

s'agit en revanche d'une mauvaise réponse, elle ne gagne pas de jeton non plus.

S'il s'agit d'une « **Casserole perso** », le joueur qui a tiré la carte a le choix entre raconter une anecdote drôle ou surprenante qu'il a vécu lui-même ou à laquelle il a assisté en fonction du thème indiqué sur la carte ou effectuer le gage mentionné.

- S'il choisit de raconter une anecdote, c'est à l'équipe adverse de juger impartialement et de voter pour décider si oui ou non, l'anecdote était suffisamment drôle ou surprenante. Il est évidemment dans l'intérêt de l'équipe qui juge d'être juste car la situation sera probablement amenée à être inversée !
- S'il effectue l'une ou l'autre des épreuves, son équipe gagne le nombre de jeton(s) mentionné sur la carte.
- Si en revanche il n'effectue ni l'une ni l'autre des épreuves, son équipe ne gagne pas de jeton.

.....

• CHANCE

Lorsqu'une équipe tombe sur la case « **Chance** », elle tire une carte « **Chance** », la lit et en suit les instructions. Il y a dans les cartes « **Chance** » des cartes « **Joker** ». Les cartes « **Joker** » peuvent être conservées et utilisées lorsque l'on ne souhaite pas répondre à une question ou effectuer une épreuve. L'équipe peut alors rejouer. Une fois la carte « **Joker** » utilisée, elle doit être remise dans le paquet de cartes « **Chance** ».

Si la carte « **Chance** » vous demande de rendre des jetons et que vous n'en avez pas, vous ne rendez pas de jeton et votre tour s'arrête là. Si vous n'en avez pas suffisamment, vous rendez tous ceux que vous avez et votre tour s'achève.

• CHOIX DU THÈME

Lorsqu'une équipe tombe sur la case « **Choix du thème** », elle tire la carte du thème de son choix.

(FR) Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.
Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de trente-six mois en raison de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.

(NL) Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.
Dit speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan zesentertig maanden wegens de aanwezigheid van kleine verwijderbare onderdelen die kunnen ingeslikt worden.

(D) Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.
Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es abnehmbare Kleinteile enthält, die verschluckt werden können.



© 2008 Case productions. «Licensed by Endemol International BV».



112, quai de Bezons
95100 Argenteuil - France

REF. 75011