



# LE QUIZ de la télé

Tout le petit écran  
en 500 réponses  
et anecdotes

**CHRONIQUE**  
ÉDITIONS

# PRÉFACE

Émissions, présentateurs, séries, dessins animés... Le petit écran s'adresse à tous, et chacun d'entre nous a été ou est encore téléspectateur. Avec ses moments fétiches, ses souvenirs amusants ou dramatiques parallèles à l'évolution du petit écran qui ne cesse de changer depuis sa création. Passage à la couleur, fin des speakers, naissance de la télé-réalité : toutes ces transformations correspondent aussi à des transformations sociétales. Retrouvez à travers 500 questions et leurs réponses documentées votre quotidien et vos souvenirs de télé, mais aussi toute l'histoire du petit écran et les événements qui ont fait l'Histoire.

Ce jeu vous permettra de retrouver tout en vous amusant les petits et grands événements d'un appareil qui nous accompagne tous les jours depuis des décennies. 5 thèmes de 100 questions chacun pour se rappeler, les personnalités, les séries en tous genres, la politique et bien d'autres choses encore ! Un classement chronologique des questions à l'intérieur de chaque thème permet de jouer de différentes façons et d'adapter les règles au niveau des joueurs.

# RÈGLES DU JEU

Ce quiz de la télévision permet de jouer simplement et facilement, seul ou par équipes, entre 2 et 12 joueurs. Nous vous donnons ici quelques conseils mais chacun peut imaginer ses propres règles : un maître du jeu pour régler les différends et jouer le rôle d'arbitre, un temps limité pour répondre à la question posée...

Individuellement ou par équipes, les joueurs déterminent l'ordre de passage : sens des aiguilles d'une montre, ordre alphabétique des prénoms des joueurs ou des meneurs d'équipe, tirage au sort... Cet ordre sera le même pour toute la partie. Les joueurs décident également du nombre de « chances » offertes à chacun des joueurs dans la partie : élimination à la première ou à la troisième erreur, possibilité d'utiliser un joker.

## QUELQUES VARIANTES

### **CHACUN SON TOUR**

Selon l'ordre de jeu défini précédemment, le premier joueur pioche une carte au hasard et pose une question à son voisin de droite sur le premier thème et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des joueurs ait répondu à une question sur ce premier thème. Le deuxième tour est

# RÈGLES DU JEU

consacré au deuxième thème et ainsi de suite jusqu'au cinquième thème. Chaque joueur accumule autant de points que de bonnes réponses. Le cinquième tour est la fin de la partie, ou la fin de la première manche s'il y a égalité ou si les joueurs décident de continuer.

Un joueur est éliminé au delà de 3 réponses fausses dans une manche.

## QUELQUES VARIANTES

### LE DÉFI CHRONOLOGIQUE

(5 joueurs ou équipes maximum)

Le joueur ou l'équipe s'engage à trouver un nombre de réponses défini, dans l'ordre des cartes, sur un thème choisi par lui. Par exemple, répondre aux cartes 1 à 5 sur le thème **ANIMATEURS & ÉMISSIONS**.

Cette variante peut également se jouer par le biais du record : le premier joueur ou la première équipe choisit un thème. Elle répond au maximum de questions possibles dans l'ordre des cartes. À la première réponse fausse, c'est au deuxième joueur ou à la deuxième équipe de prendre le relais sur ce thème en essayant d'apporter au moins une réponse de plus. Si le nombre de cartes restant n'est pas suffisant, le joueur ou l'équipe choisit une autre thématique.

# RÈGLES DU JEU

## LE NIVEAU

La réponse à chaque question est indiquée en gras dans le livret d'accompagnement. Elle est accompagnée d'indications supplémentaires (la date de naissance d'une personnalité, un événement lié à la réponse, une précision...). Ces éléments permettent de poser une question subsidiaire, ou de préciser la réponse et donc d'ajuster le niveau dans le cas d'une différence flagrante entre les joueurs ou les équipes (adultes/enfants par exemple). Les joueurs peuvent alors décider de donner un handicap à certains d'entre eux : le ou les joueurs / équipes les plus forts doivent donner la réponse et la précision associée via la question subsidiaire pour gagner un point, les joueurs / équipes les plus faibles gagnent un point avec la réponse simple, et peuvent accumuler des « chances » lorsqu'ils répondent également à la question subsidiaire.

### Exemple carte 22

**Question :** Où se situe le mythique Studio 102 ?

**Réponse :** À la maison de la Radio.

**Question subsidiaire :** Citez des émissions qui y ont été enregistrées.

**Réponse :** Du *Palmarès de la chanson* à *Cadence 3*, Guy Lux y a enregistré toutes ses émissions. *Coucou c'est nous* ou *Ça se discute* y ont aussi été tournées.

**À vous de jouer !**