



RÉCRÉ

POUR CEUX QUI ONT GRANDI,



AVIS AUX JOUEURS

Ce jeu n'est qu'un prétexte pour se remémorer nos souvenirs de jeunesse : c'est pour cela que les règles en sont, à votre convenance, (largement) modifiables, le but restant de répondre à des questions, échanger des souvenirs sur les séries et les dessins animés diffusés dans les années 80 : personnages, anecdotes, génériques, ...BREF, de passer un bon moment au cours de cette balade nostalgique aux confins de notre téléviseur d'écolier.



RÈGLE DU JEU

Matériel

- 1 plateau de jeu,
- 6 pions,
- plus de 500 cartes (plus de 2000 questions),
- 2 distributeurs de cartes.



BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui atteint le premier la case centrale en répondant à des questions sur les séries et les dessins animés diffusés dans les années 80.



COMMENT JOUER ?

Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion et le place sur la case « Départ » du plateau de jeu. Après tirage au sort (le plus jeune, la plus blonde, le dernier à avoir mangé du riz cantonnais, ...), le joueur désigné commence la partie. Il choisit une couleur au hasard : bleu, rouge, jaune ou vert (les couleurs n'ayant aucune incidence sur le thème de la question). Un des autres joueurs pose alors la question relative à la couleur choisie par le joueur interrogé.

On choisit la couleur de la question uniquement pour commencer le jeu. Par la suite, la couleur de la case sur laquelle le joueur s'arrête, lui indique la question à laquelle il doit répondre.



DÉPLACEMENT

Si la personne répond correctement à la question, il avance d'un nombre de cases équivalent au chiffre indiqué à côté de la question.

Ces chiffres sont fonction de la difficulté présumée des questions. Exemple : Une question à 5 points est très difficile : la réussite à cette question vaut bien 5 glorieux points.

Une question à 1 point est plus facile.

RÉCRÉ-TÉLÉ®



AVEC LA TÉLÉ DES ANNÉES 80...

L'injustice fait partie intégrante du jeu. L'attribution des points est forcément subjective puisqu'elle repose sur la culture télévisuelle « très personnelle » des auteurs.

Aussi longtemps que le joueur répond correctement, il continue à avancer et à répondre à de nouvelles questions.

Si la réponse est jugée inexacte, (réponse erronée, peu précise ou mauvaise foi des autres joueurs), le joueur reste sur sa case et c'est à la personne qui se trouve à sa gauche de poursuivre le jeu.

LE GAGNANT

Une fois parvenu sur la case « Arrivée », le joueur est déclaré vainqueur s'il répond correctement à la question dont il aura arbitrairement désigné la couleur. Inutile d'obtenir un chiffre exact pour accéder à cette case, un chiffre supérieur fera l'affaire.

En cas de mauvaise réponse le joueur devra attendre le prochain tour pour répondre à une nouvelle question, sans bouger son pion.

LE VOYAGE DANS LE TEMPS PEUT COMMENCER...

AVERTISSEMENT :

Même si nous avons pris soin de vérifier la grande majorité des informations contenues dans ce jeu, certaines questions et réponses ne reposent que sur nos lointains souvenirs. C'est d'ailleurs l'essence même de ce jeu. Il a donc pu se glisser des erreurs dans la rédaction des questions et des réponses, c'est pourquoi nous comptons sur l'indulgence des joueurs et des auteurs de nos séries et dessins animés préférés. Ils pourront nous faire part de leur(s) remarque(s) afin que nous puissions rectifier ces erreurs.

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à **RÉCRÉ-TÉLÉ®**, que nous en avons eu à réaliser ce jeu.

Les auteurs : Julien Franc et Xavier Gayraud

Le titre de ce jeu « Récré-Télé » a pu être déposé comme marque avec l'aimable autorisation de Guy Cogné (Guy-Hachette).

Un jeu Neilax, propriétaire de la marque « Récré-Télé ». Neilax. Tous droits réservés.

Retrouvez **Récré-Télé®** sur Internet : www.recretele.com