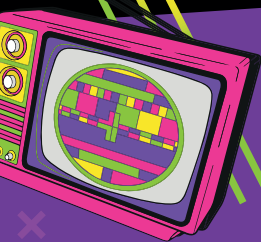


# TALAREF

## RÈGLES DU JEU



TALAREF années 80 est une extension du jeu TALAREF 90-2000.

Vous avez déjà TALAREF 90-2000 ? Alors n'hésitez pas à mélanger les deux jeux pour encore plus de Ref' et vous affronter entre générations !

## COMMENT GAGNER ?

Le but du jeu est d'accumuler le plus de Ref' (points) seul ou en équipe, en répondant correctement aux questions.

## QUI AURA LE PLUS DE REF' ?

Répondez à un maximum de questions et affrontez vos amis pour leur piquer leurs cartes !

## MISE EN PLACE

- Lors de votre première partie, sortez les cartes de chaque paquet et triez-les par catégorie. Mélangez ensuite les cartes de chaque catégorie pour mixer les niveaux de difficulté des questions (une, deux et trois Ref').
- Pour la mise en place, deux possibilités :
  - + Placez une carte de chaque catégorie de façon verticale directement dans la boîte afin de séparer chacune des catégories.
  - + Disposez simplement les cartes par catégorie en 7 piles sur la table, par terre ou sur l'un des joueurs(ses) (si vous le faites, prenez une photo avec votre polaroid !).

## DÉROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur ou la joueuse qui cite ou chante un tube des années 80 commence la partie !
- Son ou sa voisin(e) de gauche pioche une carte au hasard dans la catégorie correspondant à son choix et lui pose la question (à voix haute, c'est mieux). Si le joueur(se) répond correctement à la question, il ou elle gagne la carte et le nombre de Ref' correspondant. Dans le cas contraire, la carte est perdue et on la place dans la défausse.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque équipe ou joueur(se) ne peut jouer qu'une seule fois par tour.
- **Pour gagner, le joueur(se) doit avoir le plus de Ref', mais aussi posséder au moins 3 catégories de cartes différentes (hors duel).**

Si vous êtes compétiteur, vous pouvez limiter le temps de réponse à 30 secondes en utilisant votre téléphone, mais aussi avec votre Casio Calculator, ou votre minitel en tapant le 3612 Timer.



<https://talaref.fr/jeux/>

## LES NIVEAUX DE REF'

Dans chaque catégorie, vous allez tomber sur 3 niveaux de Ref', mais, attention, vous ne pourrez pas choisir leur niveau de difficulté !

Le niveau de difficulté correspond aux Ref' (en haut de chaque carte) que vous gagnerez en répondant correctement aux questions.



### 1 Ref'

C'est *fingers in the nose* !



### 2 Ref'

Il faut déjà s'y connaître !



### 3 Ref'

Pour les experts et les grands fans !

Les niveaux de Ref' sont subjectifs, ne nous en voulez pas si une question est trop compliquée ou trop simple pour vous.

## LES FORMATS DE JEUX

- **30 minutes chrono** : le joueur(se) qui a le plus de Ref' en 30 minutes remporte la partie.
- **Pro de la Ref'** : le premier joueur(se) à accumuler 25 Ref' remporte la partie.

En plus de ces formats, nous vous proposons deux variantes pour kiffer un max !

- **Ref' Wars** : sur n'importe quel format de jeu, lorsqu'un adversaire se trompe ou met plus de 15 secondes à répondre, vous pouvez intercepter la question et répondre à votre tour en disant « J'ai la Ref' ». Si vous répondez correctement, vous remportez la carte, et la partie continue.

(Cette règle n'est pas possible pour un duel, une question à choix multiple ou pour celui qui pose la question.)

- **La Roue de la Fortune** : si vous voulez ajouter un peu de hasard et de difficulté, scannez ce QR code et laissez la roue choisir la catégorie de la question à laquelle vous allez répondre.

# DUEL

Avec les duels, vous pouvez défier l'un(e) des joueurs(esses) pour tenter de lui prendre une de ses cartes et voler ses Ref !

En fonction des modes de jeu :

Pour le format **Roue de la Fortune**, relancez la roue si vous tombez sur « Duel » lors du premier tour.

Dans tous les autres formats, chaque joueur(esse) pourra (s'il le souhaite) provoquer un duel tous les **2 tours de jeu**.  
Par exemple, Luke choisit **Cour de récré** au 1er tour, Sport au 2e, il peut ensuite provoquer un duel contre Leia. Puis il devra rejouer deux tours avant de provoquer un autre duel.

Le joueur(esse) qui choisit ou tombe sur « Duel » tire une carte au hasard de la pioche pour annoncer la catégorie du duel (en bas de carte) **avant de choisir qui il va affronter**.

Une fois choisi, un(e) joueur(esse) neutre prend la carte pour valider les réponses.

C'est le joueur(esse) qui déclenche le duel qui commence à donner une réponse. Les questions « Duel » peuvent porter sur toutes les catégories de questions.

Un(e) joueur(esse) qui a provoqué un duel peut aussi être provoqué(e) en duel lors du même tour de jeu (et inversement).

Auteurs : Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle, Thomas Barbero-Tribout  
Illustratrice : Laura Michel / Graphiste : Amandine Baron  
Correctrice : Arnyanka

Toutes les marques et franchises, les personnages & références citées dans les jeux TALAREF® appartiennent à leurs ayants droits respectifs et ne sont en aucun cas la propriété de Pandor Games.

Attention ! Une mauvaise réponse ou une réponse déjà citée, et vous avez perdu.

**Tour à tour**, les deux joueurs(esses) devront donner une seule réponse à la fois. Ils auront à chaque fois 15 secondes pour donner une proposition.

Le joueur(esse) qui remporte le duel gagne la carte et peut également en voler une, tirée au hasard dans les mains de son adversaire.

Si les joueurs(esses) ont cité tous les noms de la liste, ils seront à égalité. Dans ce cas, le joueur(esse) qui provoque le duel gagnera uniquement la carte Duel.



Rejoignez-nous  
@PandorGames

Dans le cas où les 2 joueurs(esses) ont donné le même nombre de bonnes réponses et qu'ils n'ont plus de réponses, l'arbitre pourra déclarer une égalité.

Si aucun joueur(esse) ne donne une réponse correcte, la carte est perdue.

**Petite précision :** les réponses des duels sont parfois non exhaustives et subjectives, ou tout simplement trop nombreuses. Dans ce cas-là, les réponses se termineront par 3 petits points et Google sera votre arbitre.

## SPORT

Un condensé des moments chargés en émotion dans tous les sports.

## COUR DE RÉCRÉ

Le moment de retomber en enfance : dessins animés, BD, jouets, et jeux vidéo.

## FOURRE-TOUT

Les souvenirs des événements marquants des années 80, mais aussi des grandes avancées politiques et technologiques.

## GRAND ÉCRAN

Films, films d'animation, classiques du genre et culture pop.

## MACHINE DE HIT

Les grands classiques musicaux du Top 50 des années 80...

## PETIT ÉCRAN

Émissions et séries qui ont marqué la télé française.