



RÈGLES DU JEU



TALAREF

Années 90-2000

COMMENT GAGNER ?

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

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

ALORS, QUI AURA LE PLUS DE REF' ?

MISE EN PLACE

- ➡ Lors de votre première partie, sortez les cartes de chaque paquet et trie-les par catégorie. Mélangez ensuite les cartes de chaque catégorie pour mixer les niveaux de difficulté des questions (un, deux et trois refs).
- ➡ Pour la mise en place, deux possibilités :
 - Une fois le dé sorti, placez une carte de chaque catégorie de façon verticale 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 (si vous le faites, envoyez-nous une photo !).
- ➡ Le dé est composé de 8 faces, 6 couleurs correspondantes aux catégories de questions et 2 faces duel.

DÉROULEMENT DU JEU

- ➡ Le joueur ou la joueuse né(e) le plus près du 12 juillet 1998 (finale de la coupe du monde) commence en lançant le dé.
- ➡ Son ou sa voisin(e) de gauche pioche une carte au hasard dans la catégorie correspondant à la face du dé et lui pose la question (à voix haute c'est mieux). Si le joueur ou la joueuse répond correctement à la question, il ou elle gagne la carte et le nombre de refs (points) correspondant. Dans le cas contraire, la carte est perdue.
- ➡ 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. Si vous êtes compétiteur, vous pouvez limiter le temps de réponse à 30 secondes en utilisant votre smartphone, une montre à gousset, ou le timer de votre micro-onde.

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 !

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

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



1 ref'

C'est finger in the noze



2 ref'

Il faut déjà s'y connaître



3 ref'

C'est pour les experts ou les grands fans !

FORMATS DE JEU

- ➡ Contre la montre : Le joueur qui a le plus de ref' en 30 minutes remporte la partie.
- ➡ Pro de la ref' : le premier joueur à accumuler 25 ref' remporte la partie.

Des règles alternatives sont disponibles dans l'onglet "Les Règles" de notre site web : talaref.fr



C'EST L'HEURE DU DUDUDUDU ... DUEEEL !

Lors du premier tour, si vous tombez sur une face Duel, relancez le dé.

Avec les faces duels, vous pouvez défier l'un des joueurs ou joueuses pour tenter de lui prendre une de ses cartes et voler ses ref'.

Le joueur ou la joueuse qui tombe sur la face 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 joueur(se) neutre prend la carte pour valider les réponses.

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

COUR DE RÉCRÉ

Le moment de retomber en enfance, dessins animés, BD, les jouets, et les jeux vidéos

FOURRE-TOU

Les souvenirs des événements marquants des années 90-2000, mais aussi des grandes avancées technologiques

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

Pour la limite de temps, vous pouvez utiliser votre smartphone ou compter en mississippi comme Ross !

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

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

➡ **Si jamais les joueurs ont cité tous les noms de la liste, ils seront à égalité. Dans ce cas, le joueur qui provoque le duel gagnera uniquement la carte DUEL.**

SPORT

Un condensé des moments chargés en émotion dans tous les sports

GRAND ÉCRAN

Films, films d'animation, classique du genre et culture pop

MACHINE DE HIT

Les grands classiques des années 90-2000

PETIT ÉCRAN

Émission et série tv diffusés en France



➡ **Dans le cas où les 2 joueurs(ses) 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 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 terminent par 3 petits points et Google sera votre arbitre.