

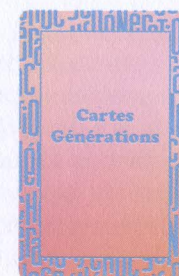
CHOC Des générationS

RÈGLES DU JEU

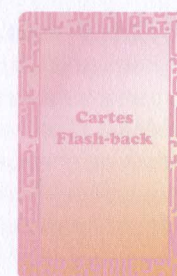
COMPOSITION DU JEU



35 cartes
Objets



18 cartes
Générations



17 cartes
Flash-back

PRINCIPE DU JEU

En famille ou entre amis, affrontez-vous dans ce choc générationnel ! Soyez le plus rapide et trouvez les bonnes réponses pour marquer le plus de points et être le champion des générations !

MISE EN PLACE

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les regroupe en un tas au centre de la table. Il faut que chaque joueur puisse toucher le tas de cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour se déroule de la même façon : un maître du jeu retourne rapidement la première carte du tas et la pose sur la table, face visible. Le premier joueur qui touche la carte peut donner une réponse. S'il donne une mauvaise réponse, c'est au joueur qui a touché la carte en deuxième de donner une réponse et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte et on passe au tour suivant. La partie s'arrête lorsque toutes les cartes ont été remportées.

Le maître du jeu change à chaque tour du plus jeune au plus âgé. Il ne peut pas proposer de réponse à la carte qu'il retourne, mais il fait office d'arbitre pour le tour. C'est à lui de décider si la réponse donnée par le joueur est correcte.

Il existe trois catégories de cartes avec des principes différents :

Les cartes Objets :

Le premier joueur à toucher cette carte doit dire si le dessin représenté sur la carte est un objet vintage, récent, ou les deux à la fois ! C'est au maître du jeu de décider de la réponse, elle peut donc changer d'une personne à l'autre ! Néanmoins, si vous le souhaitez, il est aussi possible de se référer au tableau situé en fin du livret des règles qui répertorie et classe tous les objets.

Les cartes Générations :

Le premier joueur à toucher la carte répond à la question qui y figure. C'est au maître du jeu du tour de vérifier si la réponse donnée est correcte.

Les cartes Flash-back :

Les deux premiers joueurs à toucher une carte Flash-back doivent raconter un souvenir ou une anecdote personnelle correspondant à la question citée sur la carte. Le maître du jeu qui a retourné la carte doit choisir l'anecdote qu'il préfère et attribuer le point au joueur à qui elle correspond.

FIN DE LA PARTIE

Une fois toutes les cartes remportées, comptabilisez le nombre de cartes par joueur. Le joueur qui a remporté le plus de cartes gagne la partie !

VARIANTES

Détente :

Pas de concours de vitesse pour cette variante ! Le maître du jeu change de tour en tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le maître du jeu retourne une carte et la soumet à son voisin de gauche. Si celui-ci donne la bonne réponse, il remporte la carte. S'il se trompe, c'est à son voisin de gauche de donner une réponse et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur donne la bonne réponse et remporte la carte. Le tour se termine une fois la carte remportée. Si aucun joueur ne donne de bonnes réponses, le maître du jeu remporte la carte.

En duo :

Pour cette variante, il faut enlever les cartes Flash-back du paquet. Mélangez les cartes Objets et Générations et répartissez-les de manière égale entre les deux joueurs. Chacun leur tour, les joueurs retournent la première carte de leur paquet et la soumettent à leur adversaire. Si celui-ci répond correctement, il gagne la carte. S'il se trompe, la carte est défaussée. Au tour suivant, les rôles s'inversent et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. Pour corser la partie, vous pouvez vous donner un temps de réponse maximal et vous chronométrer.