

## La puce

La puce est une sorte de joker dans le jeu.

Quand un joueur ou une équipe gagne un badge qu'elle ne peut pas placer sur sa carte veste parce que le ou les emplacement(s) correspondant(s) est(ont) déjà occupé(s), elle lance la puce.



Tous les joueurs posent leurs 2 mains sur la table. La puce est retournée et placée au milieu des joueurs. Quand elle saute, si le joueur ou un membre de l'équipe dont c'était le tour la rattrape, il gagne le droit de rejouer immédiatement et de choisir la catégorie de la prochaine épreuve, en vue d'obtenir un badge qui lui manque, si l'épreuve est réussie bien entendu. Si un joueur adverse la rattrape, le tour s'achève et le joueur ou l'équipe suivant(e) joue normalement.

## Fin de la partie : The final countdown

Quand la carte veste d'un joueur ou d'une équipe est complète (ou les cartes vestes quand on joue avec plusieurs), le joueur ou l'équipe doit donner la bonne réponse à 4 questions sur les 5 d'une même carte « Question », à la suite, pour remporter la partie.

Si le joueur ou l'équipe échoue, il faut attendre un tour de jeu pour essayer à nouveau cette épreuve finale.

Le joueur ou l'équipe qui donne en premier, au moins 4 bonnes réponses sur une carte, en une seule fois, remporte la partie.



## Contenu

- 123 cartes « Questions » recto-verso + 1 carte couverture
- 25 cartes « Défis » recto-verso + 1 carte couverture
- 1 dé géant
- 42 jetons badges
- 6 cartes vestes recto-verso
- 1 puce sauteuse
- 1 main collante
- 1 bille
- 5 petits soldats
- 6 capsules



## Présentation

Plongez dans vos souvenirs des années 70 à 2000 et retrouvez votre âme d'enfant pour gagner ! Un jeu convivial et drôle pour revivre votre enfance au travers de questions 100% nostalgiques et de défis hilarants ! Les jouets de récré inclus pimenteront les défis ! Quelle que soit votre génération, vous retrouverez des émissions de votre enfance, des chansons peut-être oubliées ou remises au goût du jour, des slogans pour des produits oubliés ou qui sont toujours là. Bref, vous retrouverez peut-être votre madeleine de Proust au détour d'une carte.

GENERATION-SOUVENIRS.COM  
©2019 Génération Souvenirs



ATTENTION !  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
PETITS ELEMENTS. DANGER D'ETOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés (Barcelone) Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com) © EDUCA BORRAS, S.A.U. 2019



18264

NC899/04/18264

## Installation

Avant la première partie, collez sur le dé géant les 6 autocollants carrés reprenant les pictogrammes des badges, et collez sur les capsules les 6 autocollants ronds.

À 2 et 3 joueurs, chacun joue pour lui-même.

À partir de 4 joueurs, les joueurs se répartissent en 2 équipes.

Chaque joueur ou équipe prend une carte veste et la pose devant lui. Pour une partie plus longue, chaque joueur ou équipe peut prendre 2 ou 3 cartes vestes.

Le dé géant est placé au milieu des joueurs. Les cartes sont disposées en 2 piles de part et d'autre du dé : une pile de cartes « Questions », et une pile de cartes « Défis ». Les cartes étant recto-verso, posez sur chaque pile la carte couverture correspondante pour masquer la première carte. À chaque fois qu'une carte doit être piochée, le joueur prend la première carte sous la carte couverture. Les accessoires et les jetons badges sont également disposés sur la table.

## But du jeu

Être le premier joueur ou la première équipe à remplir sa ou ses carte(s) veste(s) avec les jetons badges nécessaires pour gagner la partie.

## Les cartes

Les cartes sont de 2 types : les cartes « Questions » et les cartes « Défis ».

**Les cartes « Questions »** comportent des questions sur les décennies 70, 80, 90 et 2000, mais aussi des « Cap ou pas cap » qui sont des actions à réaliser.

Voici les différentes catégories que vous retrouvez dans ces cartes :



**À la récré** - Jeux, jouets, BD, héros, friandises, ...



**À la maison** - Produits domestiques, alimentation, marques, publicités, mode, ...



**À la TV** - Films, séries, dessins animés, émissions...



**Sur la bande FM** - Chanteurs, titres, paroles, émissions radio, ...

**Étoiles filantes** - Objets, marques, artistes... qui n'existent plus que dans nos mémoires



**Les cartes « Défis »** vous demandent de réaliser une action bien particulière. Pour certains défis il faudra utiliser les jouets de récré fournis dans la boîte de jeu (puce sauteuse, main collante, bille, petits soldats, capsules). Les conditions pour gagner sont précisées sur chaque carte.

## Déroulement d'une partie

Le joueur le plus vieux ou l'équipe qui comporte le joueur le plus vieux commence la partie. Avantage aux joueurs « vintage » ;-)

Le joueur ou l'équipe dont c'est le tour lance le dé géant qui détermine une catégorie de question ou bien un défi à réaliser.



### Si le dé indique l'une des catégories de questions :

**À 2/3 joueurs** : Un autre joueur que celui qui doit jouer, tire une carte et lit la question de la bonne catégorie. Si le joueur dont c'est le tour donne la bonne réponse, il gagne le jeton badge associé à cette catégorie et le pose sur l'emplacement correspondant sur sa carte veste, puis c'est au joueur suivant de jouer etc.

**À 2 équipes** : Un joueur de l'équipe adverse tire une carte et lit la question de la bonne catégorie aux membres de l'équipe dont c'est le tour. L'équipe doit alors se concerter et donner une seule réponse. Si elle est correcte, l'équipe remporte le jeton badge de cette catégorie et le pose sur l'emplacement correspondant sur sa carte veste, puis c'est à l'autre équipe de jouer etc.

### Si le dé indique la catégorie des défis :

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte de la pile correspondante, et lit les instructions à voix haute pour que tous les joueurs entendent. Il y a 2 types de défis (type précisé sur l'en-tête de la carte) :

- **« Duel »** : 2 joueurs s'affrontent. Le joueur ou le représentant choisi par l'équipe dont c'est le tour, choisit l'adversaire qu'il souhaite défier.

- **« Tous en récré ! »** : tous les joueurs participent.

Selon les défis, celui qui gagne remporte le badge ou le fait gagner à son équipe / celui qui échoue perd le badge ou le fait perdre à son équipe.

**À 2 joueurs**, on ne joue qu'avec les cartes « Duel ». Les cartes « Tous en récré ! » sont rangées dans la boîte de jeu, ou défaussées si elles sont tirées pendant la partie.