

CES ANNÉES-LÀ...

JOUEZ AVEC VOS SOUVENIRS.

2 joueurs et plus

CONTENU

230 cartes (2300 questions), 2 plateaux de jeu, 14 "fenêtres-temps" (2 séries de 7), 2 supports de "fenêtres-temps", 1 boîte de rangement pour les cartes, 1 dé de catégories, 1 feuille d'adhésifs.

BUT DU JEU

Etre la première équipe à se défausser de toutes ses "fenêtres-temps" en devinant en quelles années se sont déroulés les événements cités.

LA PREMIERE FOIS QUE VOUS JOUEZ

1. Collez les adhésifs des catégories sur le dé comme indiqué sur la figure 1. L'ordre n'a pas d'importance.
2. Collez l'adhésif de la boîte de rangement des cartes comme indiqué sur la figure 2. Bien aligner le bord supérieur avec le rebord de la boîte.
3. Répartissez les 14 "fenêtres-temps" en 2 séries de 7 selon leur couleur.
4. Sur chacune des séries, collez les adhésifs numérotés de 1 à 7 en vérifiant qu'ils correspondent bien aux chiffres qui apparaissent en relief sur les "fenêtres-temps". L'encoche de l'adhésif doit s'ajuster avec celle de la "fenêtre-temps" (voir figure 3).

PREPARATION DU JEU

1. Regroupez les joueurs en deux équipes (l'équipe rouge et l'équipe orange). Peu importe si l'une des équipes compte un joueur de plus que l'autre. Les deux équipes doivent jouer face-à-face.

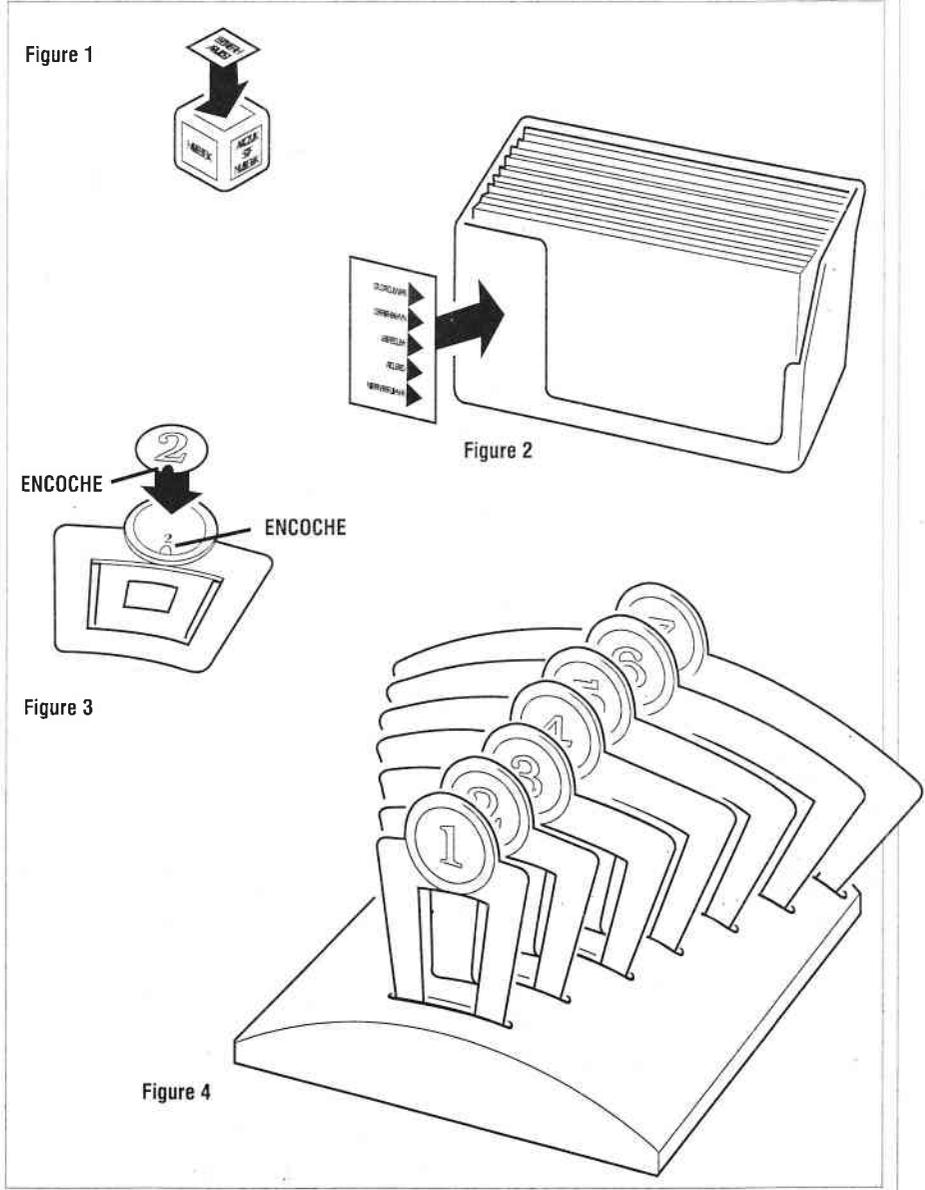
2. Placez chaque série de "fenêtres-temps" dans son support comme indiqué sur la figure 4.
3. Donnez à chaque équipe son plateau de jeu et sa série de "fenêtres-temps" de la même couleur.
4. Placez la boîte de cartes et le dé entre les deux équipes.

COMMENT JOUER?

Chaque partie se déroule en

plusieurs manches. A chaque manche, les deux équipes répondent simultanément à la même question en sélectionnant une de leurs "fenêtres-temps". Chaque manche se déroule de la façon suivante :

1. lancez le dé et lisez la question,
2. sélectionnez une "fenêtre-temps,"
3. révélez la réponse de votre équipe.



1. Lancer le dé et lire la question

Choisissez une des équipes pour lancer le dé. Un des membres de cette équipe lance le dé et annonce la catégorie désignée. Un membre de l'équipe adverse lit alors à haute voix la question de la catégorie correspondante, sur la première carte placée dans la boîte de rangement.

IMPORTANT: Ne pas retirer la carte de la boîte pour lire la question.

EXEMPLE: Diane, membre de l'équipe rouge, lance le dé et annonce la catégorie "Spectacles". Pierre, de l'équipe orange, lit la question : "Le Dernier Empereur" de B. Bertolucci est un grand succès cinématographique.

Après chaque manche, il faut alterner les équipes et les joueurs pour le lancer de dé et la lecture de la question.

Si le Joker apparaît sur le dé, l'équipe qui a lancé le dé choisit une des cinq catégories ; mais c'est toujours l'équipe adverse qui lit la question à haute voix. (Ceci pour empêcher l'équipe qui lance le dé de choisir sa question.)

2. Sélectionner une "fenêtre-temps".

Les deux équipes doivent maintenant simultanément, mais chacune de son côté, essayer de déterminer l'année durant laquelle s'est déroulé l'événement qui vient d'être énoncé. Les membres d'une même équipe doivent bien sûr discuter et échanger leurs idées.

Mais attention! Ne révélez pas vos indices à l'autre équipe !

La réponse de votre équipe peut couvrir une période allant de une à sept années. Dès que votre équipe a déterminé sa réponse, choisissez une "fenêtre-temps" sur le support et fixez-la sur le plateau de jeu.

La "fenêtre-temps" fera apparaître l'année ou les années que votre équipe a choisi de donner comme réponse. Celles-ci apparaissent au centre de la fenêtre.

Mais attention, ne montrez pas encore votre réponse à l'autre équipe!

REMARQUE: L'année "1990 +" sur le plateau de jeu comprend

l'année 1990 et les années qui suivent.

"LES FENETRES-TEMPS"

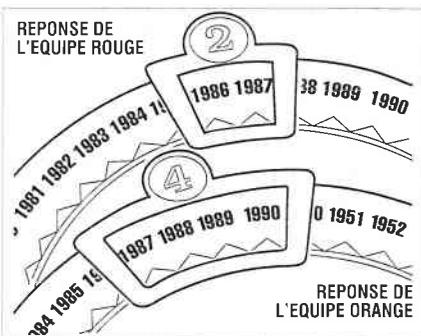
Le chiffre qui apparaît sur chaque "fenêtre-temps" correspond au nombre d'années qui vont apparaître dans la fenêtre une fois qu'elle sera fixée sur le plateau. Par exemple, le chiffre 7 couvre une période de 7 années.

SUGGESTION DE STRATEGIE:

Si vous êtes sûr de connaître en quelle année un événement s'est déroulé, utilisez une petite fenêtre pour indiquer votre réponse. Si, en revanche, votre équipe doute de sa réponse, choisissez une fenêtre plus large de façon à couvrir une période de plusieurs années.

EXEMPLE: L'équipe rouge pense que le film intitulé "Le Dernier Empereur", est sorti sur les écrans en 1986 ou 1987. Se sentant sûre de sa réponse, elle fixe la fenêtre N° 2 sur son plateau de jeu, pour que la réponse couvre les deux années.

L'équipe orange pense que ce film est sorti vers la fin des années 80. N'étant



pas très sûre, elle utilise la fenêtre N° 4 de façon à couvrir la période allant de 1987 à 1990.

3. Révéler votre réponse

Après que les deux équipes aient fixé leur "fenêtre-temps" sur leur plateau de jeu, elles doivent simultanément révéler leur réponse. Les équipes annoncent d'abord leur réponse verbalement, puis montrent leur plateau de jeu à plat pour que la position de leur fenêtre puisse être vue de tous les joueurs.

Le joueur qui a lu la question révèle la bonne réponse en retirant la carte de la boîte et en lisant la réponse à haute voix.

La carte utilisée est alors retournée

et placée au fond de la boîte.

Aviez-vous deviné la bonne année?

Si l'année exacte apparaît dans l'espace délimité par la "fenêtre-temps" de votre équipe, votre réponse est correcte ! Enlevez cette fenêtre de votre plateau et placez-la, face cachée, sur la table.

Cette fenêtre ne pourra plus être utilisée lors de cette partie.

Mauvaise réponse

Si l'année exacte n'apparaît pas dans l'espace délimité par la fenêtre de votre équipe, votre réponse est mauvaise. Enlevez votre "fenêtre-temps" du plateau de jeu et remettez-la dans le support de votre équipe. Vous devrez essayer de vous en débarrasser lors d'une autre question.

EXEMPLE: Pierre lit : "Le Dernier Empereur" de B. Bertolucci est un grand succès cinématographique" en 1987. Les deux équipes ont trouvé la bonne réponse ! L'équipe rouge doit se débarrasser de la fenêtre N° 2 et l'équipe orange de sa fenêtre N° 4.

Continuez à jouer les manches suivantes, jusqu'à ce que l'une des équipes ait utilisé toutes ses fenêtres.

LE GAGNANT

La première équipe qui réussit à se défaire de toutes ses fenêtres gagne la partie.

PROLONGATION

Si les deux équipes se débarrassent de leur dernière fenêtre simultanément, il faut jouer une ou plusieurs manches de prolongation. Les équipes reprennent toutes leurs fenêtres respectives, et les replacent dans leur support. Continuez à jouer comme auparavant. La première équipe qui se débarrasse d'une fenêtre, sans que l'équipe adverse en fasse autant, gagne la partie.