

FIN DE LA PARTIE

LE CHOC DES GÉNÉRATIONS : La première équipe qui marque dix points l'emporte !

UNE SEULE GÉNÉRATION : Le premier joueur qui marque cinq points l'emporte !

PRÉCISIONS

CONSEIL : Libre à vous d'être plus ou moins tolérants concernant l'exactitude des réponses.

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Les couleurs et les détails peuvent varier. Fabriqué en Chine.

Visitez notre site :

www.goliathgames.com



FR

NOTICE
D'INSTRUCTIONS



9262570-0-10_V03_0322

A PARTIR DE 14 ANS
2-4 JOUEURS
DUREE : 15 MIN.

OK BOOMER!™

Quiz Old School vs New School

CONTENU

- 220 cartes
- 1 bloc de feuilles de score
- 2 crayons

BUT DU JEU

Brisez les stéréotypes en devenant le joueur (ou le coéquipier) qui en sait le plus sur l'autre génération !

MISE EN PLACE

Il y a deux manières de jouer. Répartissez-vous en deux groupes, selon votre génération (« Old School » vs « New School »). Si tout le monde est de la même génération, alors c'est chacun pour soi ! Battez chaque paquet de cartes séparément. Donnez à chaque équipe une feuille de score et un crayon.

QUI EST « OLD SCHOOL » ?

Les « Baby Boomers » et la « Génération X » — c'est-à-dire toutes les personnes nées avant 1980.

QUI EST « NEW SCHOOL » ?

Les membres des « Générations Y » et « Z », soit les personnes nées après 1980.

LE CHOC DES GÉNÉRATIONS : Battez chaque paquet de cartes séparément. Les équipes lisent les cartes de question sur leur génération à l'équipe rivale : donnez le paquet de cartes « Old School » à l'équipe « Old School », et le paquet de cartes « New School » à l'équipe « New School ». Donnez à chaque équipe une feuille de score et un crayon.

UNE SEULE GÉNÉRATION : Si vous êtes tous de la même génération, vous pouvez toujours jouer ! Mélangez le paquet de cartes de l'autre génération et répondez aux questions. Donnez une feuille de score à chaque joueur. Il faudra aussi que vous trouviez un crayon par joueur !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LE CHOC DES GÉNÉRATIONS : L'équipe « Old School » joue la première. Eh oui, on ne changera pas le monde ! Un joueur de l'équipe « New School » tire une carte du paquet de sa génération et la lit à l'équipe adverse. Si la carte contient une image, la personne qui lit la question doit couvrir la réponse de sa main pour pouvoir montrer la carte à l'autre équipe. Cette équipe a alors 30 secondes pour débattre de la question avant de donner sa réponse. En cas de bonne réponse, l'équipe marque un point, qu'elle note sur sa feuille de score. Sinon, tant pis ! La carte est défaussée, et c'est à l'équipe « Old School » de poser une question à sa rivale. Les joueurs d'une même équipe peuvent se relayer pour lire les questions, ou pas... Vous êtes tous adultes, de toute façon, donc organisez-vous !

UNE SEULE GÉNÉRATION : Le joueur le plus jeune joue le premier en répondant à une question. C'est le joueur à sa droite qui la lui pose. Pour ce faire, ce joueur pioche une carte et lit la question à voix haute. Si la carte comporte une image, le joueur qui pose la question doit veiller à masquer la réponse de sa main pour pouvoir montrer la carte à celui qui répond. Ce joueur a alors 30 secondes pour donner une réponse. S'il donne la bonne réponse, il marque un point sur sa feuille de score. Sinon, tant pis ! La carte est défaussée, et le joueur qui vient de répondre pose une question à son voisin de gauche.

