

3^{ème} manche - BATTLES

La troisième manche consiste à affronter directement l'autre équipe dans de courtes épreuves de connaissance et de rapidité. Chaque **BATTLE** remportée fait gagner 3 points à votre équipe.

L'équipe qui totalise le moins de points à l'issue de la manche 2 commence. Elle pioche une carte et lit la **BATTLE** à haute voix. Elle donne ensuite sa réponse avant de lancer le timer.

L'équipe adverse a alors 1 minute pour donner une nouvelle réponse et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des deux équipes soit à court d'idée ou dépasse la minute impartie pour donner sa réponse.

À chaque réponse donnée par l'une ou l'autre des équipes, l'équipe en charge du timer doit le remettre sur 1 minute. *Pour des parties plus tendues, n'hésitez pas à réduire la durée du timer.*

C'est la dernière équipe qui a donné une réponse valide qui remporte la battle.

Au cours de cette manche, chaque réponse est valide tant qu'elle n'est pas contestée, même si elle n'apparaît pas au Top 50. Vous pouvez donc tout à fait bluffer !

Par exemple : vous devez citer des titres interprétés par Johnny Hallyday. Un joueur dit "Quand la musique est bonne". Si personne ne proteste, alors l'équipe est toujours en lice. En revanche, si l'équipe adverse conteste la réponse (avec raison, en l'occurrence), alors c'est elle qui remporte immédiatement les points.

Attention, si une équipe conteste à tort, c'est l'équipe contestée qui marque les points, mettant fin à la battle en cours.



FIN DE PARTIE

Une fois les 3 manches effectuées, comparez les points de chaque équipe. Celle qui en a le plus est l'équipe la plus au TOP et doit payer sa tournée !

Europe 1

DÉBÂCLE
Jeux

LUDISTRI

Playtesteurs : Tiffany Meilhac, Benjamin Gerotto, Morgane Vaysselier, Erwan Cornily, Benjamin Planas, Lucie Teilhet, Éric Fourment, Julien Teilhet
Éditeur : Débâcle Jeux
Distributeur (France) : Ludistri

CRÉDITS

Développement : Marianne Michel, Aurélie Raphaël, Emmanuel Soulié
Direction artistique : Monsieur l'Œil
Crédits images : Adobe Stock / Freepik

PRÉSENTATION du JEU

4-12 joueurs
20 min
14 ans et +

Top 50 se joue par équipe.

Vous avez trois manches pour marquer le plus de points et devenir les stars du Top 50 !

Le but du jeu est de passer un bon moment entre amis ou en famille. Vous pouvez donc décider ou non d'accorder les réponses approximatives. Nous vous recommandons d'être souples pour que tout le monde s'amuse.

Pour commencer à jouer, constituez 2 équipes d'au minimum 2 joueurs : l'équipe Vinyle  et l'équipe Cassette .

Les deux équipes doivent comporter à peu près le même nombre de joueurs.

Essayez de mixer les générations !



MISE EN PLACE

1/ Les cartes de manche 1 et 2 sont divisées en périodes du Top 50. Choisissez celles avec lesquelles vous voulez jouer en vous aidant du dos des cartes.

Vous pouvez ensuite décider de les mélanger ou de les diviser en plusieurs tas pour laisser le choix à chacun. **Attention, ne mélangez pas les manches entre elles !**



2/ Placez les cartes sur la table en les divisant par manches, de manière à ce que tout le monde puisse piocher.

- **MANCHE 1** : Prenez 6 cartes face cachée et mélangez-les pour former la pioche Manche 1.

- **MANCHE 2** : Prenez 2 cartes face cachée par joueur et mélangez-les pour former la pioche Manche 2.

Si une équipe compte une personne de moins que l'équipe adverse, prenez autant de cartes que l'équipe adverse.

Un de vos joueurs jouera 1 fois de plus.

- **MANCHE 3** : Prenez 4 cartes au hasard et formez une pioche face cachée.

3/ Mettez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

4/ Équipez-vous d'une feuille et d'un stylo pour compter les points (🏆).

Vous êtes prêts à jouer !

Note : Le jeu se déroule en 3 manches successives. Nous vous conseillons de jouer les manches dans l'ordre indiqué, mais rien ne vous empêche de changer l'ordre de jeu ou de retirer une manche.

1ère manche - 1, 2, 3 MUSIQUE !

Lors de la première manche, les joueurs doivent trouver un titre à l'aide d'indices énoncés par l'équipe adverse. L'équipe Vinyle 🎧 prend la première carte de la pioche de **MANCHE 1** et énonce le premier indice.

L'équipe Cassette 📼 doit alors trouver le titre correspondant. Elle peut se concerter avant de donner sa réponse.

Si la réponse donnée n'est pas la bonne, alors l'équipe Vinyle 🎧 lit l'indice suivant. Sinon, l'équipe Cassette 📼 gagne les points correspondants au niveau de l'indice donné.



C'est ensuite à l'équipe Vinyle 🎧 de tenter de deviner un titre grâce aux indices donnés progressivement par les Cassettes 📼.

Les joueurs poursuivent ainsi jusqu'à ce que les 6 cartes aient été jouées (3 par équipe). Passez ensuite à la manche suivante.



2ème manche - TO MIMME OR NOT TO MIMME

Cette manche consiste à faire deviner à son équipe un titre célèbre sorti entre 1980 et 2020, en fonction des périodes sélectionnées lors de la mise en place. Chaque joueur pioche une carte, et la regarde secrètement. Si vous avez trié les cartes par décennies, choisissez celle que vous voulez.

Les cartes indiquent deux titres différents. Le joueur dont c'est le tour choisit de faire deviner l'un ou l'autre, selon ce qu'il connaît le mieux ou ce qu'il pense que son équipe connaît le mieux.

Il existe 2 manières de faire deviner un titre à son équipe :

🎵 **EN LE FREDONNANT** (1🏆)

Le joueur fredonne l'air de la musique sans prononcer de mot.

Les "tututu" et autres "lalala" sont acceptés.

🎭 **EN LE MIMANT** (1🏆)

Le joueur peut faire des gestes qui représentent la musique, les paroles ou effectuer la chorégraphie, mais sans parler ni fredonner.

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par le joueur le plus jeune, chacun dispose d'une minute pour faire deviner le titre à son équipe de la façon dont il l'a choisi. Attention, il ne peut pas changer de méthode en cours de route.

L'équipe adverse se munit d'un smartphone pour gérer le timer pour cette manche. Elle le règle sur une minute.

Si la minute s'écoule sans que l'équipe dont c'est le tour ne trouve le titre, ses adversaires peuvent se concerter pour faire une proposition. S'ils trouvent le titre, ils remportent immédiatement 1🏆, quelle que soit la façon dont le joueur actif a décidé de faire deviner son titre.

Quand un joueur a terminé sa première performance, il pioche une nouvelle carte. Une fois que tous les participants ont joué 2 fois, passez à la manche suivante.

Si vous êtes dix joueurs ou plus, contentez-vous d'un titre par personne.

