

# UN GRAND VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS FANTA ORANGE

OFFERT PAR LES CONCESSIONNAIRES DE  
OU 100 ANS DE DECOUVERTES, D'APRES DES INFORMATIONS SCIENTIFIQUES...

## REGLEMENT DU JEU

Tous les pions sont posés sur la case « Départ ». A tour de rôle, chaque joueur jette le dé et avance son pion dans le temps (1 case par point). Le joueur lit à haute voix le texte se rapportant à la case où son pion aboutit, et il obéit aux ordres donnés. Si le pion aboutit sur une case Fanta, le joueur peut jouer une deuxième fois. Si le pion tombe sur une case occupée par un autre pion, ce dernier doit reculer dans le temps... (de 5 cases). Le joueur qui place son pion sur la case de l'an 2067 a gagné. Buvez tous un verre de Fanta Orange à sa santé! (Si le nombre des points dépasse la case 2067, le pion recule dans le temps d'un nombre de cases égal au nombre de points en trop).  
1967 Départ. Chacun enfourche son saute-temps et se tient prêt!  
1968 Pour la première fois, un cosmonaute survole la lune et prend des photos de sa surface à quelques kilomètres...  
1970 Grâce au lancement de quelques nouveaux « telstars », chaque téléviseur peut capter les programmes du monde entier.  
1971 Tiens, voilà Fanta! Buvez un verre de Fanta Orange. Jouez une deuxième fois.

1972 On voyage sur des coussins d'air... dans des hydroglisseurs... au-dessus des mers et des terres.

1973 Trois hommes débarquent sur la lune! Hourrah! Sautez de trois cases.

1974 Les murs des maisons sont en matière synthétique gonflable. Ils se gonflent, se dégonflent, se plient et se transportent en boîte.

1975 Appareils de télévision dans les voitures privées et les hydroglisseurs... pour les passagers arrière. Reculez d'une case.

1976 Des cosmonautes survolent Mars et Vénus et découvrent que ces planètes ne sont pas habitées.

1978 Vous volez au travail... avec un petit réacteur à air comprimé attaché dans le dos (plus de problèmes de parking!).

1979 Une colonie de dix personnes est établie en permanence sur la lune.

1980 L'industrie du jouet a pris un développement inouï. Les poupées parlent et racontent des histoires, elles marchent, elles s'asseyent. Téléguidées, elles se promènent dans toute la maison.

1981 Bonjour Fanta! Offrez une tournée de Fanta Orange et jouez une deuxième fois.

1985 Il pleut sur commande à la campagne... on rend le ciel bleu sur les villes.

1989 Un nouveau sport est né: le combat de boxe dans une vaste chambre où l'on a artificiellement supprimé la pesanteur.

1990 Quatre hommes débarquent sur Mars.

1992 On exploite les mines au fond des océans... déjà des milliers d'hommes vivent dans les villes sous-marines... dressées sous d'énormes bulles d'air.

1995 Vous n'avez pas respecté les règles de la circulation océane. La police des mers vous envoie en prison pour deux jours. Passez deux tours.

2000 Les mers sont dessalées et cultivées par des fermiers-scaphandres.

2005 Base permanente de 10 hommes sur Mars. Vous restez sur Mars avec eux et passez un tour.

2010 Votre saute-temps s'est détraqué. Retournez en 1971.

## PREPAREZ VOTRE JEU!

- Rassemblez votre matériel: de la colle qui sèche vite et sans laisser de traces, une paire de ciseaux, un grand morceau de carton blanc, quelques bouteilles Familiales Fanta Orange...
- Détachez les deux pages du jeu. Découpez (ou demandez que l'on vous découpe) l'espace blanc au centre. Collez les pages bien à plat sur le carton, l'une en face de l'autre, de sorte que les deux morceaux du jeu se rejoignent. Attendez que la colle sèche.

