

★ Règles du jeu ★

1/2

Ordre de jeu : le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mise en place : chaque joueur reçoit des cartes *Événement* et des cartes *Action*.

Pour 5 joueurs, distribuer **5 cartes Événement** et **2 cartes Action**. **Pour 4 joueurs,** distribuer **6 cartes Événement** et **2 cartes Action**. **Pour 3 joueurs,** distribuer **8 cartes Événement** et **3 cartes Action**. **Pour 2 joueurs,** distribuer **10 cartes Événement** et **4 cartes Action**.

Les joueurs disposent leurs cartes *Événement* devant eux. Ils ne doivent pas regarder les faces « date ».

Les cartes *Événement* restantes composent la pioche. Les cartes *Action* restantes ne seront pas utilisées. La première carte de la pioche est placée face « date » visible au centre de la table, elle est appelée « carte de référence ».

★ Règles du jeu ★

2/2

Déroulement : l'objectif est de remettre les événements dans le bon ordre chronologique. Le premier joueur choisit une carte de sa main et la place soit à gauche, soit à droite de la « carte de référence ». Une fois sa carte *Événement* placée, il la retourne côté « date ». Si la carte est correctement placée, elle reste sur la table et c'est au joueur suivant de jouer. Si la carte n'est pas au bon endroit, elle est placée en bas de la pioche et le joueur en pioche une nouvelle. À tout moment, les joueurs peuvent consulter les indices des cartes placées dans la chronologie.

Cartes Action : durant son tour, le joueur peut jouer l'une de ses cartes *Action*. Chacune des cartes *Action* ne peut être jouée qu'une seule fois.

Fin de la partie : le premier joueur qui ne possède plus de cartes remporte la partie.

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques