

CONTENU

40 cartes événements avec un **côté image**, sur lequel on retrouve la date indiquant la position de la carte dans la frise et un **côté texte**, sur lequel on retrouve des informations de l'évènement illustré.
Une Notice de jeu.



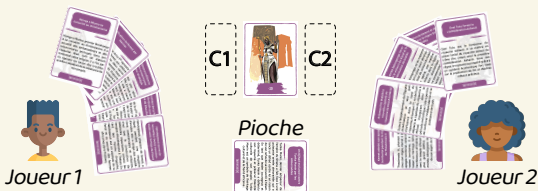
MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et chaque joueur reçoit 5 cartes **côté texte**, devant chaque joueur (3 cartes pour des parties plus courtes ou si vous êtes plus de 5 joueurs). Interdiction de retourner les cartes.

Les cartes restantes deviennent la pioche que l'on place **côté texte**.
On retourne la première carte de la pioche, côté image, sur la table.
C'est le point de départ de notre quête.

DÉROULEMENT

Le plus jeune joueur commence.. Les joueurs a tour de rôle jouer une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le premier joueur choisi une de ses cartes et énonce à haute voix le nom de l'évènement.
Avant de la retourner, il positionne la carte dans la position (C) qu'il pense être la bonne chronologiquement.

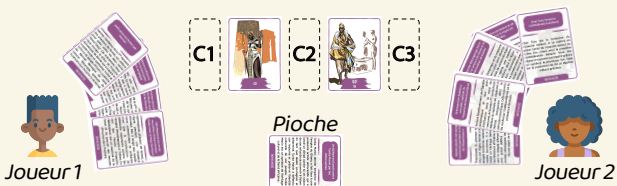


Il retourne ensuite la carte **côté image** et vérifie si elle est bien positionnée.
Si **Oui**, il ne pioche pas de carte
Si **Non**, la carte est remis au fond de la pioche et le joueur pioche une carte.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 1 a positionné sa carte correctement.
Il ne pioche pas de carte et il lui reste 4 cartes.



C'est au tour du joueur 2 de jouer. Maintenant il y a 3 possibilités pour positionner la carte dan la frise.



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 2 n'a pas positionné sa carte correctement.
Il dépose sa carte au fond de la pioche et il pioche une carte, il lui reste 5 cartes.



Le jeu se poursuit ainsi avec le joueur suivant.

FIN

Mode Sprint : Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes l'emporte.

Mode Marathon : Comptabilisé les bons placements quand la frise est complété, le joueur qui a le plus de point remporte la partie.