1981
1457
657
Timeline
ASMODEE

Timeline

« L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes… quoique… Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone ? »

Dans Timeline, c'est à ce genre de questions que vous serez confronté à chaque fois que vous voudrez poser l'une de vos cartes. Ici un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.

Matériel

109 cartes, avec au recto de chacune, le nom d'une invention et son illustration et, au verso, les mêmes informations plus sa date de création.

FACE RECTO

FACE DATE

1. Illustration
2. Date de création
3. Invention
4. Thème de la carte

- Inventions
- Découvertes
- Evénements historiques
- Monuments
- Arts & Littérature
- Musique

THÈMES

But du jeu

Être le seul à ne plus avoir de carte.

Installation

1. Les joueurs s'installent autour du plan de jeu.

2. Le plus jeune est déclaré « premier joueur ».

3. On mélange les cartes.

4. Chaque joueur reçoit, face « date » cachée, le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessous. Il les place devant lui. Il ne doit en aucun cas en consulter le verso (la face « date »).

Nombre de joueurs	2 à 3	4 à 5	6 à 8
Nombre de cartes	6	5	4

Cependant, les joueurs sont libres de s'accorder sur le nombre de cartes à distribuer en fonction de leur expérience du jeu.

5. On laisse le paquet sur la table cartes faces « date » cachées.

6. On pose au centre de l'aire de jeu la première carte du paquet en la retournant face « date » visible. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.

7. Vous pouvez commencer à jouer !

1 Joueur 1
3 Carte initiale
2 Aire de jeu
4 Paquet de cartes
5 Cartes distribuées aux joueurs

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale (celle posée au centre de l'aire de jeu pendant l'installation) :

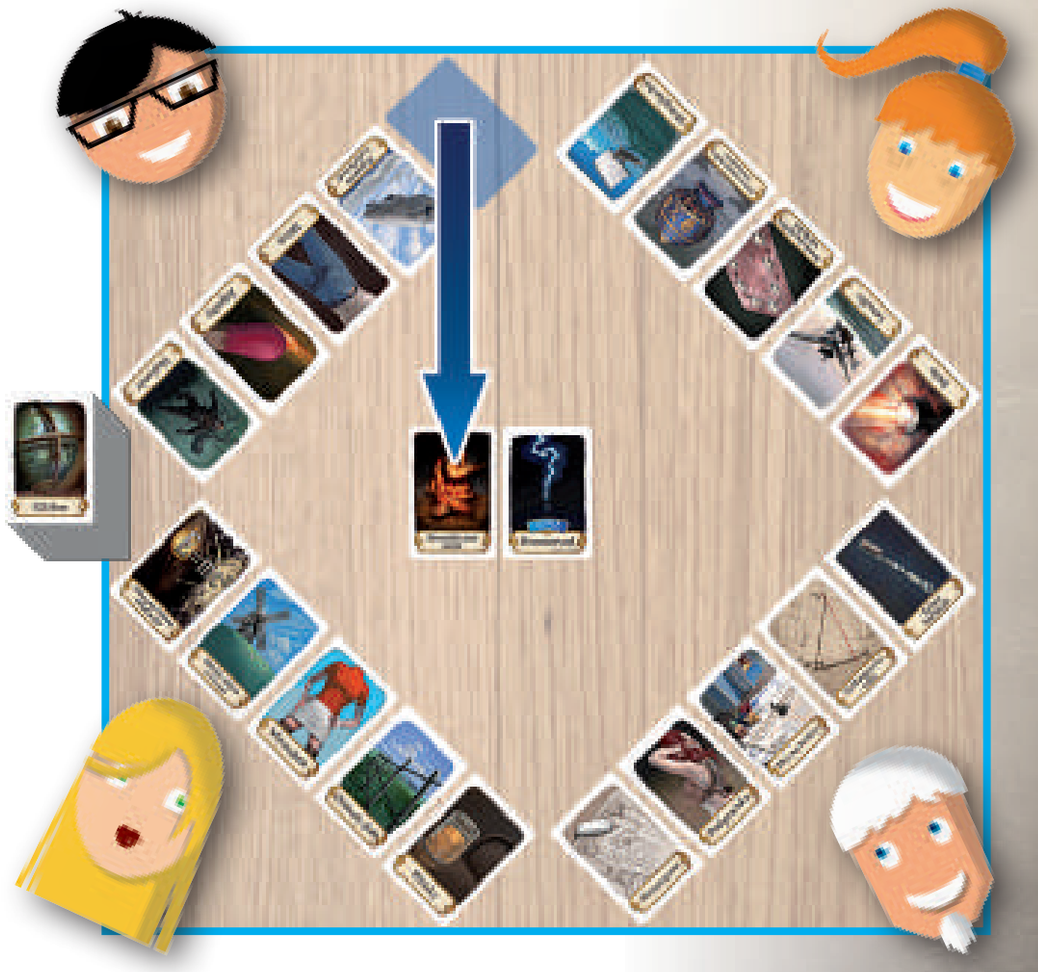
- S'il estime que l'invention sur sa carte date d'avant celle de la carte initiale, il pose sa carte à la gauche de cette dernière.

- S'il estime que l'invention sur sa carte date d'après celle de la carte initiale, il pose sa carte à la droite de cette dernière.

Une fois posée, le joueur retourne sa carte face « date » visible, afin de vérifier que sa date correspond bien à la position qu'elle occupe dans la frise chronologique :

- Si sa carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « date » visible.

- Si sa carte est mal placée, on la range dans la boîte. Le joueur doit alors piocher la première carte du paquet et la placer devant lui face « date » cachée, au côté de ses autres cartes.

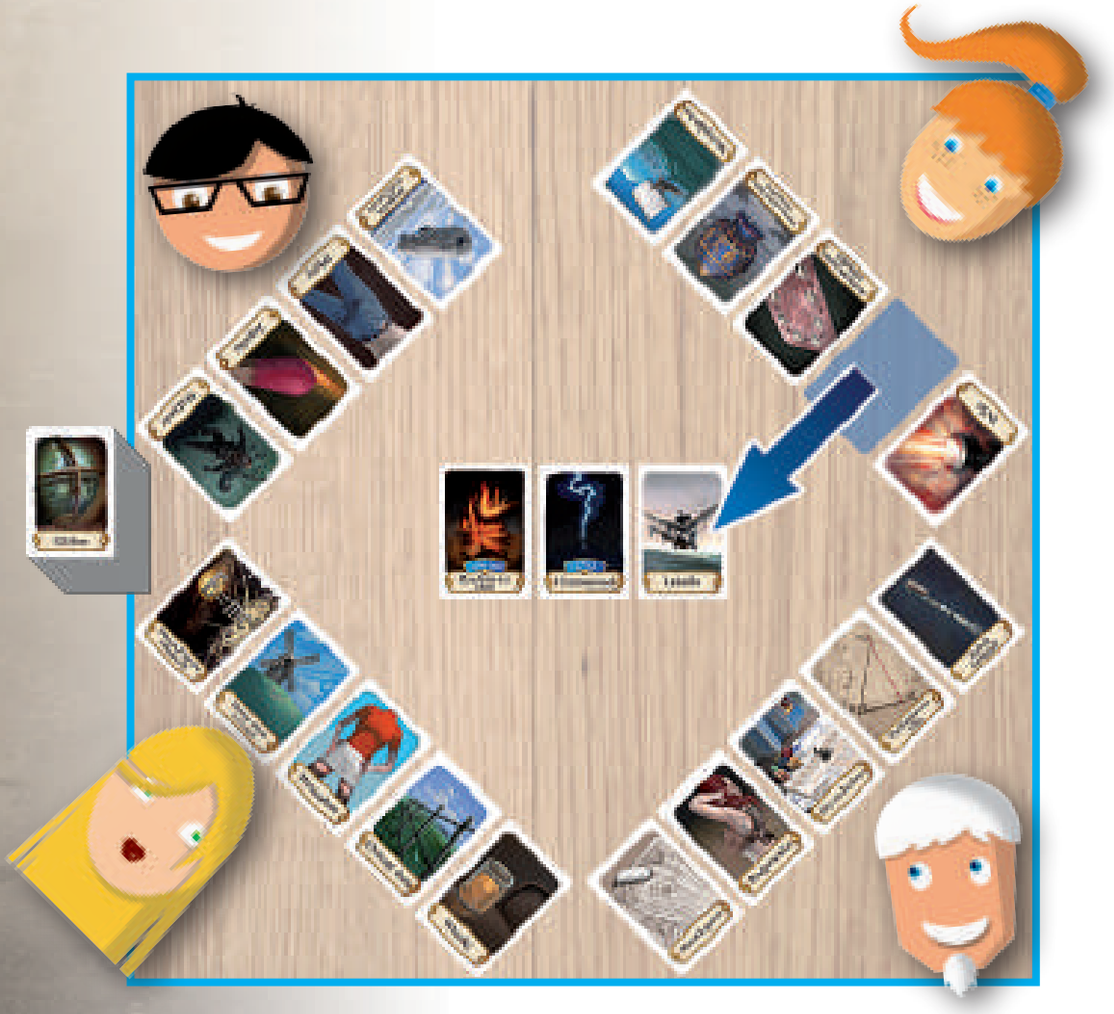


C'est ensuite au deuxième joueur (le joueur directement à la gauche du premier) de jouer.

- Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a alors le choix entre trois places pour poser l'une de ses cartes : à la gauche des deux cartes déjà posées, à leur droite, ou entre les deux.

- Si le premier joueur a mal placé sa carte, le deuxième joueur n'a alors que deux possibilités de pose (à la droite ou à la gauche de la carte initiale).

- Si le deuxième joueur place bien sa carte à son tour, elle reste ainsi, face « date » visible. On réaménage alors simplement la frise chronologique de façon à ce qu'il reste un espace entre chaque carte.



C'est maintenant au troisième joueur de jouer.

- Si les deux joueurs avant lui ont bien placé leur carte, il a maintenant le choix entre quatre places.

- Et ainsi de suite.

Cas particulier

Au cours de la partie, il se peut qu'un joueur doive placer une carte avec la même date qu'une carte déjà posée. Dans ce cas, les deux cartes doivent être placées côte à côte, sans souci d'ordre.

Fin de partie et victoire

Si un joueur est seul à poser correctement sa dernière carte au cours d'un tour de jeu, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, ils restent en jeu et les autres sont éliminés. Les joueurs restés en jeu reçoivent chacun une carte du paquet avec laquelle ils continueront à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur à poser correctement sa carte.

En résumé ...

A chaque fois que c'est à son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes dans « l'interstice temporel » adéquat. S'il échoue, il range la carte dans la boîte et doit en piocher une autre. Le premier joueur à être le seul du tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.

Interstices temporels

Crédits

Auteur : Frédéric Henry
Illustrateur des cartes : Nicolas Fructus
Illustrateur de la couverture : Xavier Collette