

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





CHRONI

LE JEU CHRONOLOGIQUE

LA BIBLE

LES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

À tour de rôle, chaque joueur tente de placer une de ses cartes dans la frise chronologique. Mais attention, s'il se trompe, il pioche. Le premier qui n'a plus de cartes en main l'emporte.

CONTENU

60 cartes événements avec un côté image sur lequel on retrouve le numéro indiquant la position de la carte dans la frise chronologique et un côté texte.



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en 5, côté texte visible, devant chaque joueur (ou seulement 3 cartes pour une partie plus courte). Les joueurs ne doivent pas retourner leurs cartes. Les cartes restantes deviennent la pioche que l'on place à côté des joueurs (côté texte visible). On retourne la première carte de la pioche, côté image, sur la table. C'est le point de départ de la chronologie.



DÉROULEMENT

Les joueurs vont jouer chacun leur tour une carte, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il choisit une de ses cartes, celle qu'il souhaite, et énonce à voix haute le titre de l'événement. Avant de la retourner, il la positionne chronologiquement, avant ou après celle déjà déposée sur la table (endroits indiqués ci-dessous par les ?).

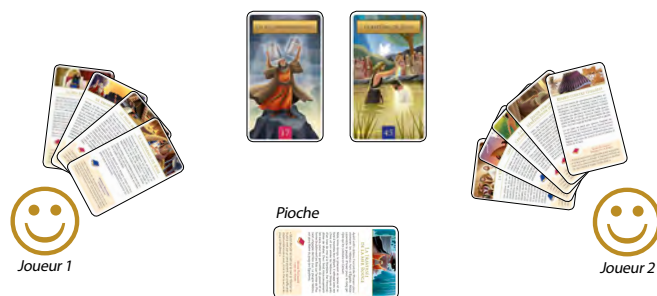


Il retourne alors la carte côté image et vérifie, grâce au numéro inscrit au bas de la carte, si elle est bien positionnée.

Si oui, il ne pioche pas de carte.

Si non, la carte est repositionnée au bon endroit dans la frise chronologique et le joueur pioche une carte.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 1 a positionné sa carte sans faire d'erreur. Il ne pioche donc pas de carte de pénalité et il ne lui reste que 4 cartes.



C'est ensuite au joueur 2 de choisir une de ses cartes. Le jeu devient un peu plus difficile car il y a maintenant 3 possibilités de positionner la carte dans la frise chronologique : avant, après et au milieu (endroits indiqués ci-dessous par les ?).



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur 2 a positionné sa carte au mauvais endroit dans la frise. La carte est remplacée au bon endroit et le joueur 2 pioche une carte de pénalité et a donc toujours 5 cartes à la fin de son tour.



Le jeu se poursuit avec le joueur suivant.

FIN

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes l'emporte. Si des joueurs terminent dans le même tour, ils continuent à jouer entre eux pour se départager. Mais la partie s'accélère car ils sont immédiatement éliminés en cas d'erreur. Le dernier joueur encore en jeu gagne.