

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# TIMES

**LE JEU DE QUIZ TACTIQUE POUR 2 À 5 JOUEURS.**

Par Uwe Rosenberg.

Avez-vous appris votre leçon d'histoire? Non? Ça ne fait rien!

Avec un peu de tactique vous gagnerez sans savoir quand on a volé la Joconde du Louvre.

TIMES ne vous demande pas de connaissances approfondies. Evidemment, nous ne pouvons pas vous cacher que les "grosses têtes", les "savants", les "historiens" et les autres "petits malins" parmi vous seront avantagés - un petit peu - et seulement peut-être.

Par contre, vous devez observer minutieusement vos adversaires. Faites surtout attention aux "grosses têtes" et profitez de leurs connaissances sans pudeur. Jouez la bonne carte au bon moment. Prouvez que vous êtes meilleur que ces prétendus intelligents en jouant tactiquement. Etre fort en histoire, ce n'est pas mal, mais avec TIMES vous profiterez des connaissances des autres sans pitié, et ce pour assurer votre propre victoire.

## Le matériel de jeu

- 1 plateau en forme de montre
- 126 cartes avec plus de 750 évènements historiques
- 30 cartes-TIMES
- 9 markers-TIMES
- 5 pions
- 1 règle du jeu

Avant le premier jeu, les neuf markers-TIMES doivent être soigneusement enlevés de leur support.

## Les préparatifs

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case de départ du parcours (la case au bord jaune). Les 9 markers-TIMES sont classés selon leurs couleurs et mis en position. Les 30 cartes-TIMES sont mélangées soigneusement et chacun des joueurs reçoit six cartes retournées. Le restant des cartes est mis de coté.

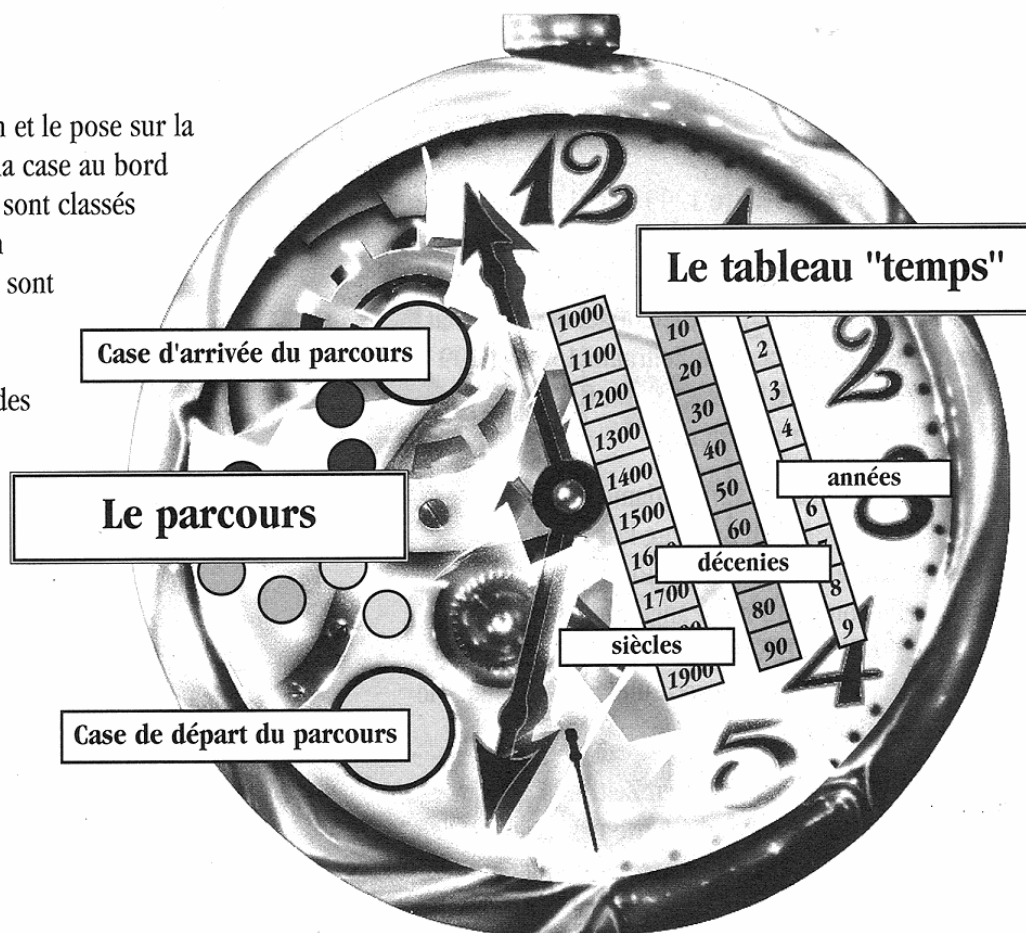
Les cartes "évènements" sont mélangées et remises à un des joueurs qui pose la pile devant lui. Le jeu peut commencer avec le premier évènement.

## Le but du jeu

Les joueurs doivent se débarrasser des cartes-TIMES le plus vite possible. Le premier à avoir joué toutes ses cartes sauf une, gagne un tour. Le joueur qui, après plusieurs tours, atteint le premier la case d'arrivée, a gagné.

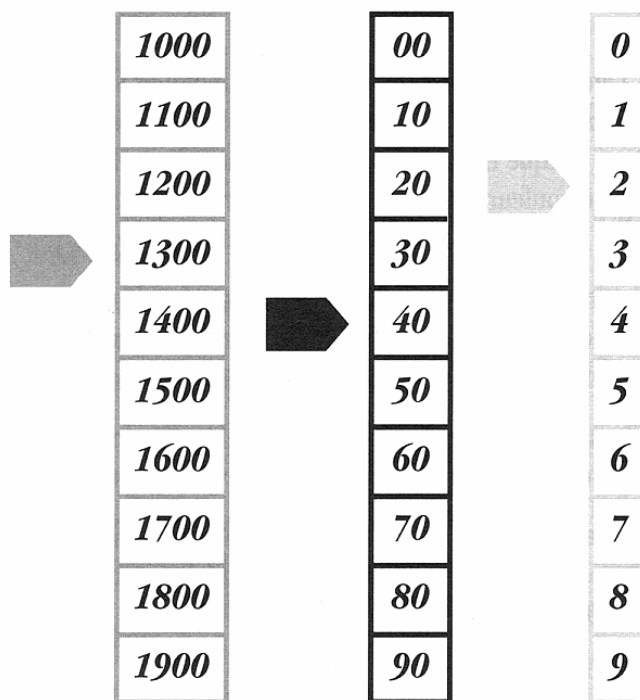
## Le plateau du jeu

Le plateau est divisé en deux parties: le tableau "temps" et le parcours.



### Le parcours

Le parcours reflète la situation actuelle. Selon le succès obtenu à la fin de chaque tour, les pions des joueurs sont avancés. Les pions partent de la case ronde au bord jaune. La case ronde au bord rouge est la case d'arrivée. Le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée, gagne le jeu.



### Le tableau "temps"

Le vrai jeu se déroule sur le tableau "temps". Les joueurs doivent déterminer à l'aide des markers-TIMES et des cartes-TIMES l'année de chaque événement.

Le tableau "temps" est composé de trois colonnes de différentes couleurs. Sur la colonne rose on indique avec le marker-TIMES correspondant le siècle de l'évènement, sur la colonne bleue la décennie et sur la colonne jaune l'année exacte.

Ci-contre, l'année 1342 est indiquée.

### Les cartes "évènements"

Sur chaque côté d'une carte "évènements" se trouvent trois évènements en français numérotés. L'année exacte qui correspond à une question se trouve respectivement au verso de la carte sous le même numéro.

Les évènements datent des années 1000 à 1999 - donc aussi des années à venir jusqu'à 1999!

On y trouve des évènements auxquels on peut facilement associer une date.

D'autres évènements, par contre, sont choisis de sorte que presque personne ne puisse les dater exactement. Ce qui compte, ce sont les cartes-TIMES. Se débarrasser de ces cartes ne correspond pas forcément à de bonnes connaissances historiques.

Ci-contre, l'année de l'évènement no. 2 se trouve au verso de la carte dans la colonne droite sous le ② :1692

#### Recto

D	1 Winston Churchill erhält den Nobelpreis für Literatur.	④ 1925
	2 In einem englischen Wochenblatt erscheint die erste Wettervorhersage.	⑤ 1894
	3 Die Stadt Wien wird als "Vienni" erstmals urkundlich erwähnt.	⑥ 1792
F	1 Winston Churchill reçoit le Prix Nobel de littérature.	④ 1925
	2 Les premières prévisions météorologiques paraissent dans un journal anglais.	⑤ 1894
	3 Pour la première fois on trouve mention de la ville de Vienne.	⑥ 1792
NL	1 Winston Churchill ontvangt de Nobelprijs voor literatuur.	④ 1925
	2 In een Engels weekblad verschijnt de eerste weersvoorspelling.	⑤ 1894
	3 De stad Wenen wordt als "Vienni" voor het eerst in een document genoemd.	⑥ 1792
I	1 Winston Churchill ottiene il Premio Nobel per la Letteratura.	④ 1925
	2 Su un settimanale inglese escono le prime previsioni del tempo.	⑤ 1894
	3 La città di "Vienni" viene menzionata per la prima volta su un documento.	⑥ 1792
E	1 Winston Churchill recibe el Primo Nobel en literaturas.	④ 1920
	2 Un periódico inglés publica por primera vez una previsión meteorológica.	⑤ 1894
	3 La ciudad de Vienna mencionado como "Vienni" por primera vez en escrituras.	⑥ 1792

#### Verso

D	4 Charlie Chaplin dreht den Film "Goldrausch".	① 1953
	5 In Paris wird das "Internationale Olympische Komitee" gegründet.	② 1692
	6 In den USA wird der Dollar zum einheitlichen Währungssystem.	③ 1030
F	4 Charlie Chaplin réalise son premier film "La Ruée vers l'or".	① 1953
	5 A Paris, le "Comité International Olympique" est fondé.	② 1692
	6 Aux Etats-Unis, le dollar devient l'unique monnaie des états fédératifs.	③ 1030
NL	4 Charlie Chaplin maakt de film "Goldrush".	① 1953
	5 In Parijs wordt het "Internationaal Olympisch Comité" opgericht.	② 1692
	6 In der Verenigde Staten wordt de dollar als officiële munteenheid ingevoerd.	③ 1030
I	4 Charlie Chaplin gira il film "Febbre dell'oro".	① 1953
	5 A Parigi si fonda il "Comitato Internazionale Olimpico".	② 1692
	6 Negli USA il dollaro diventa la valuta unitaria per tutti gli stati federali.	③ 1030
E	4 Un terremoto en Kansu trae la muerte a 100.000 personas.	① 1953
	5 Se establece el "Comité Olímpico Internacional" en Paris.	② 1692
	6 En los EEUU se establece el dólar como sistema monetario uniforme.	③ 1030

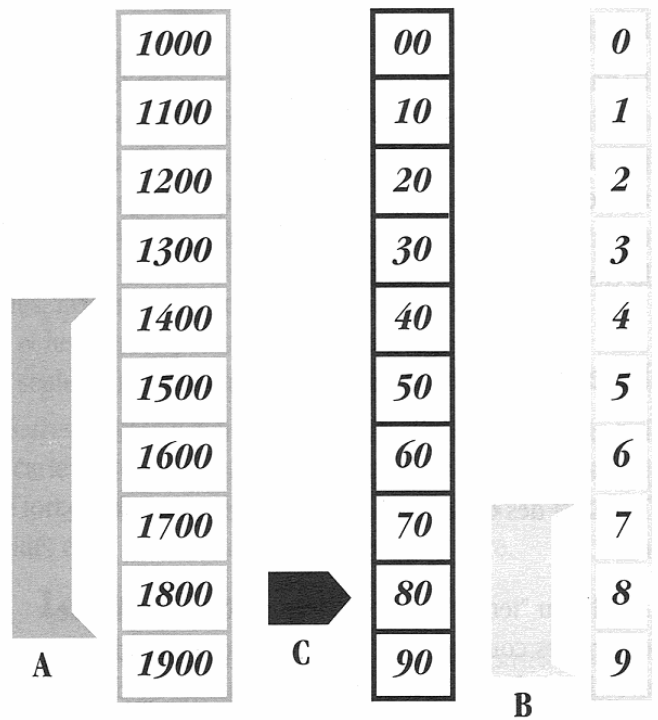
**Les markers-TIMES**

A l'aide des markers-TIMES, on peut indiquer sur le tableau "temps" toutes les années de 1000 à 1999. Pour chaque colonne vous avez trois markers de la même couleur. Selon la taille des markers-TIMES, 5, 3 ou 1 cases des colonnes sont couvertes.

Un grand marker-TIMES (A) couvre la période de cinq cases: Dans l'exemple, le grand marker indique les années de 1400 à 1899.

Un moyen marker-TIMES (B) couvre la période de trois cases, ici les années de 7 à 9.

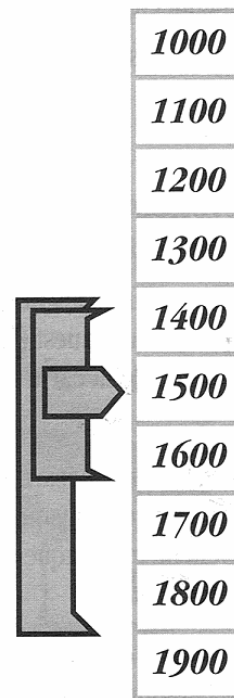
Un petit Marker-TIMES (C) couvre une seule case: Dans l'exemple, le petit marker indique les années de 80 à 89.



Au cours du jeu, les trois markers d'une colonne sont souvent posés l'un sur l'autre. Chaque marker est alors valable pour la période qu'il indique.

Le grand marker couvre les années de 1400 à 1899, le moyen de 1400 à 1699 et le petit de 1500 à 1599.

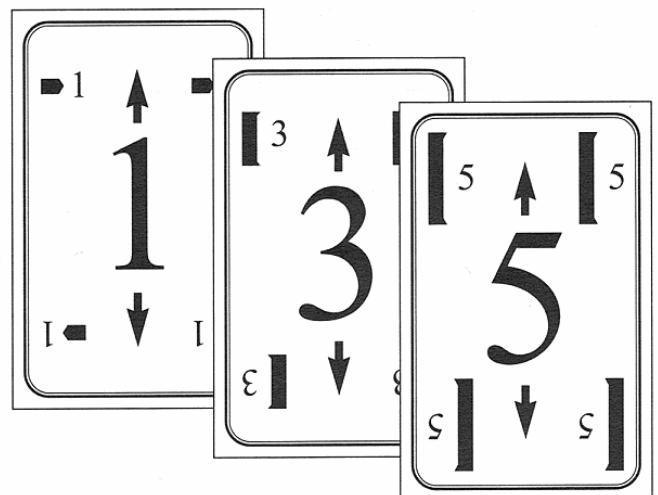
**Attention:** Il est impossible de placer un marker-TIMES à cheval entre la dernière et le première case d'une colonne. Le grand marker par exemple doit être employé de 50 à 90 mais n'est pas valable de 70 à 10.



**Les cartes-TIMES**

Chacune des cartes-TIMES représente un marker-TIMES et ainsi une période de temps dans la colonne correspondante.

A chaque évènement chacun des joueurs joue une des cartes. Celui qui indique une période de "temps" correcte, peut se débarrasser de sa carte. Si par contre la période indiquée est incorrecte, le joueur est obligé à reprendre sa carte en main.



## Le déroulement du jeu

### 1. Lire l'évènement

Un évènement historique est lu à haute voix par un des joueurs.

### 2. Jouer les cartes-TIMES

Chacun des joueurs choisit maintenant une des cartes-TIMES parmi les siennes et la pose retournée sur la table. Quand chacun a fait son choix, les joueurs découvrent leurs cartes en même temps. S'il y a plusieurs cartes identiques (même couleur et même chiffre), celles-ci s'annulent mutuellement et les joueurs les reprennent. Ces joueurs ne participent plus à l'évènement actuel et doivent attendre le prochain évènement pour essayer de jouer.

#### Situations spéciales:

■ Si toutes les cartes s'annulent mutuellement, tous les joueurs reprennent leur carte en main et refont leur choix. L'évènement reste identique. Si toutes les cartes s'annulent mutuellement trois fois de suite, le tour prend fin et de nouvelles cartes-TIMES sont distribuées. L'évènement reste toujours le même.

■ Si toutes les cartes sauf celle d'un seul joueur s'annulent, ce joueur peut tout de suite se débarrasser de sa carte et chacun rejoue une nouvelle carte sans qu'on ne change d'évènement.

### 3. Fixer l'ordre

Les cartes ont l'ordre suivant:

rose 5 (cinq siècles), rose 3, rose 1,  
bleu 5 (cinq décennies), bleu 3, bleu 1,  
jaune 5 (cinq années), jaune 3, jaune 1.

Normalement, les cartes qui montrent les markers roses pour les siècles sont les premières. Le joueur qui peut couvrir la plus grande période de temps commence. Si personne n'a joué une carte rose, le joueur qui peut couvrir la plus grande période dans la deuxième colonne commence. Et si il n'y a ni cartes roses ni cartes bleues on commence par la carte jaune qui porte le plus grand chiffre.

### 4. Placer le Marker-TIMES ou Doubter

Le joueur qui doit jouer prend le marker-TIMES qu'indique sa carte, choisit une période de temps dans la colonne correspondante et place son marker à la gauche des années.

Le premier joueur doit toujours placer son marker. Le premier est celui qui a joué la carte qui couvre la

plus longue période de temps dans la première colonne possible.

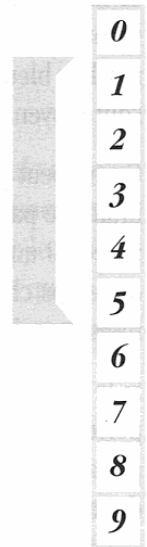
Les autres joueurs ont chacun deux possibilités pendant le même évènement historique:

#### A) Préciser:

On accepte la période indiquée par le joueur précédent et on la précise par un marker-TIMES (voir "Préciser").

#### B) Doubter:

On met en doute la période indiquée par le joueur précédent. Alors, on ne place pas de marker et le suivant fait son choix.



0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

## Préciser

Si un joueur accepte le placement du marker-TIMES du joueur précédent, il doit en tout cas préciser la période de temps. Deux situations sont possibles:

■ Le joueur a joué une carte qui suit directement la carte du joueur précédent. Alors, il précise la période de temps en prenant le marker correspondant à sa carte et en le plaçant dans le tableau "temps". S'il s'agit de la même colonne, il le pose sur le marker du joueur précédent. Les markers qui sont déjà placés ne peuvent plus être bougés. On ne peut préciser que dans la période de temps indiquée par le joueur précédent.

■ Le joueur a joué une carte qui ne suit pas directement la carte du joueur précédent et qui correspond à une autre colonne. Le joueur est alors obligé de placer un petit marker-TIMES supplémentaire pour déterminer dans la colonne précédente un seul siècle (ou une seule décennie). Ce n'est qu'après cela qu'il peut placer dans sa colonne le marker correspondant à sa carte. Rarement, un joueur doit même placer deux petits markers supplémentaires pour déterminer l'année exacte et la décennie exacte.

**Exemple:** Le joueur précédent a placé dans la colonne des siècles un grand marker rose qui couvre cinq cases. Le joueur suivant veut placer le moyen marker jaune dans la colonne des années. Comme, à ce moment, ni siècle ni décennie ne sont déterminés, le joueur doit placer un petit marker rose et un petit marker bleu. Ce n'est qu'après cela qu'il peut placer son moyen marker jaune.

On ne peut préciser que dans la période de temps indiquée par le joueur précédent et selon la carte jouée. Si un joueur n'est pas d'accord avec la période de temps choisie par le joueur précédent, il doit la mettre en doute.

Si le joueur précédent a déjà mis en doute une période de temps et le joueur qui doit jouer ne partage pas ce doute, celui-ci doit préciser la période de temps du dernier joueur qui a placé un marker.

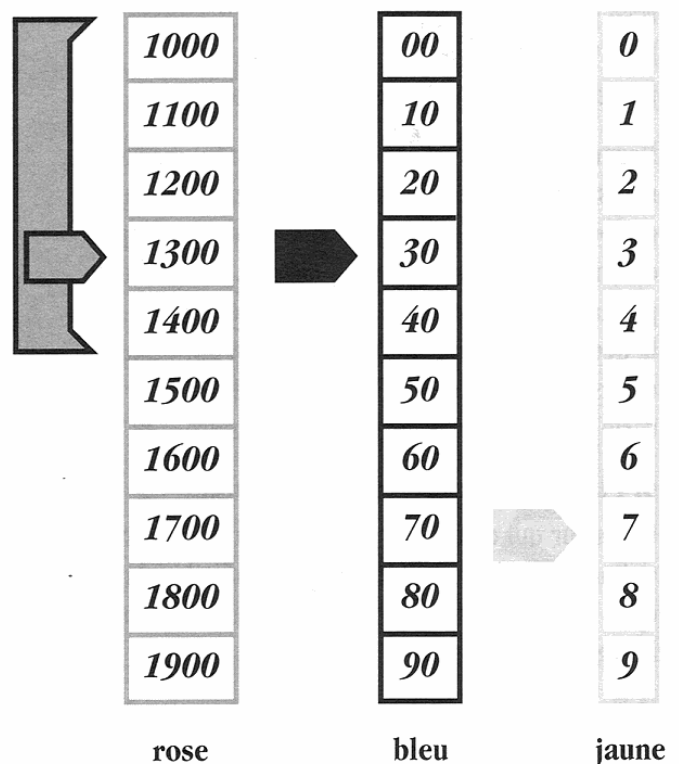
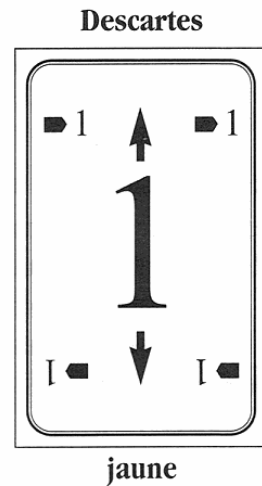
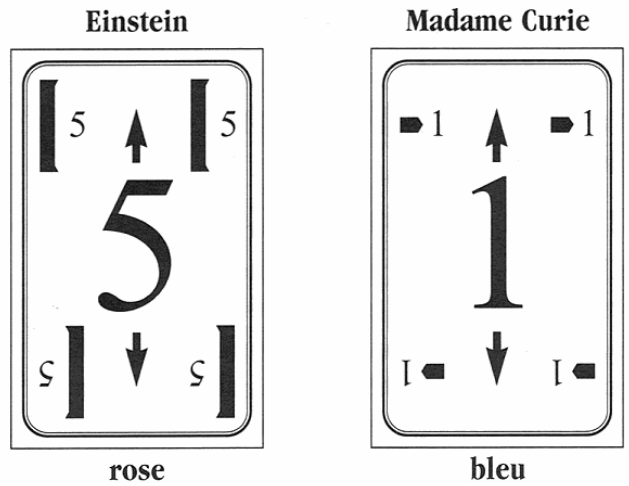
Il peut arriver que même la première carte soit une carte jaune pour les années. Le joueur qui commence doit alors non seulement préciser le siècle par un petit marker rose mais aussi la décennie par un marker bleu. Le premier joueur ne peut jamais passer son tour.

**Déroulement d'un tour:**

Einstein a placé un grand marker rose sur les années 1000 à 1499. Le tour est à Madame Curie qui a joué la carte correspondant au petit marker bleu. Avant de placer celui-ci, elle doit préciser la période de temps choisie par Einstein en plaçant un marker supplémentaire. Pour la colonne des siècles elle doit employer le petit marker rose car le siècle exact doit être indiqué. Elle le place sur la case 1300 et couvre ainsi la période de 1300 à 1399. Maintenant elle peut placer son petit marker bleu et elle le met sur la case 30. En tout, elle a donc choisi la période de 1330 à 1339.

Monsieur Nobel, qui participe aussi au jeu, ne place pas de marker car il "doute", situation nouvelle décrite ci-dessous.

Le joueur suivant est Descartes. Il a joué la carte correspondant au petit marker jaune et il accepte la période de temps indiquée par Madame Curie. Il n'a plus besoin de préciser cette période dans la colonne bleue car le petit marker bleu a déjà été joué. Il place donc son petit marker jaune sur la case 7. En tout, l'année 1337 a été indiquée.



## Mettre en doute

On ne peut mettre en doute que la période de temps du joueur précédent. Le joueur précédent est déterminé par l'ordre des cartes-TIMES qui ont été jouées.

La période de temps indiquée par le joueur précédent peut être aussi bien une seule case que cinq cases. Cela n'a pas d'importance pour pouvoir la mettre en doute car on met toujours en doute toute la période couverte par le joueur précédent. Celui qui doute, retourne simplement sa carte-TIMES et passe le tour au suivant.

Si le joueur précédent a déjà douté, on peut faire de même.

## Le Résultat

Quand chacun a fait son jeu, la carte "événements" est retournée pour révéler l'année correcte. Tous les joueurs qui ont indiqué une période de temps exacte peuvent se débarrasser de la carte qu'ils avaient jouée. Les autres doivent reprendre leur carte en main.

Les joueurs qui ont eu raison de mettre en doute la période de temps indiquée par le joueur précédent peuvent aussi se débarrasser de leur carte jouée.

### Exemple:

L'évènement a eu lieu en 1299. Einstein a couvert la période de 1000 à 1499. Il a raison, il peut donc se débarrasser de sa carte. Madame Curie a placé son petit marker bleu sur les années 1300 à 1399. Elle s'est trompée, elle doit donc reprendre sa carte en main.

Monsieur Nobel a mis en doute la période de temps de Madame Curie. Cette décision est correcte, il peut se débarrasser de sa carte. Descartes ne s'est pas joint au doute de Monsieur Nobel et a placé son marker sur l'année 1337. Lui aussi, il s'est trompé et doit reprendre sa carte en main.

Si quelqu'un a eu tort de mettre en doute ce que le joueur précédent avait déterminé, il reçoit la carte de celui-ci. Si plusieurs joueurs ont mis en doute une période de temps qui s'est révélée correcte, le dernier à avoir douté reçoit la carte.

Quand chacun s'est débarrassé de sa carte ou l'a reprise en main, un nouvel évènement d'une nouvelle carte "événements" est lu à haute voix. Les markers-TIMES sont mis à côté du tableau "temps".

## Fin du tour

Quand un des joueurs n'a plus qu'une seule carte en main, le tour est terminé. Ce joueur avance de trois cases sur le parcours. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes en main n'avance que d'une case. Les autres joueurs avancent leurs pions de deux cases.

Si, à la fin, plusieurs joueurs n'ont plus qu'une carte en main, ils avancent tous de trois cases. Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de cartes en main, ils avancent tous que d'une seule case sur le parcours.

Si aucun des joueurs n'a atteint la case d'arrivée, un nouveau tour commence. Chacun reçoit de nouveau six cartes-TIMES et un nouvel évènement est lu à haute voix.

## Fin du jeu

Le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée a gagné. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps sur la case d'arrivée, il y a plusieurs gagnants.