

## 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 à la date indiquée en haut 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 (Le Machu Picchu) en mauvaise position dans la frise. Il s'agit donc d'une erreur et la carte doit être replacée au bon endroit (avant le Taj Mahal). Le joueur 2 pioche alors 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.

## LES DATES