

572 / 573 / 574 - Timeline

Catégorie ESAR : 408 - jeu questionnaire.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Hazgaard Editions.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, de 1 à 4 joueurs.

Présentation :

3 séries vous sont proposées pour cette version adaptée du « Timeline ».

Pour chacune d'entre elles, il s'agit de classer, en deux temps, 9 inventions célèbres dans l'ordre chronologique.

Pour les joueurs les plus calés, il est possible de combiner les inventions de plusieurs boîtes ! De plus, des légendes récapitulatives, jointes à la boîte de jeu, sont fournies en Braille et en grands caractères !

REMARQUE PREALABLE

Notre ludothèque spécialisée propose 3 séries de « Timeline » à la location (variante 2 en fin de règle).

PRINCIPE DE JEU

Former une ligne du temps composée de 9 inventions classées par ordre chronologique.

Pour cela, il s'agit d'abord d'associer les bonnes dates aux quatre inventions non datées, puis de les intercaler parmi les 5 « fiches invention » déjà datées.

La ligne du temps obtenue est disposée horizontalement sur la table de jeu, ou verticalement sous la forme d'une colonne respectant l'ordre chronologique (invention la plus ancienne en haut !).

PRESENTATION DU JEU

Le matériel est prévu pour un nombre maximum de 4 joueurs ou équipes.

Le contenu de la boîte de jeu est constitué de :

- **4 séries de 9 « fiches invention »**, plastifiées (5 datées et 4 non datées) en grands caractères, dont 2 séries également adaptées en Braille.
- **4 séries de 4 « flèches datées »**, plastifiées, amovibles et montées sur glissières, à utiliser uniquement par les joueurs voyants et malvoyants.

Une boîte de jeu est accompagnée de :

- **sa solution**, présentée en fin de règle. Soit le classement correct par ordre chronologique des 9 inventions, rédigé en grands caractères.
- **4 légendes pour joueurs**, 2 imprimées en grands caractères et 2 autres en Braille.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit une série de 9 inventions réparties en 5 fiches datées et 4 fiches non datées.

- Les joueurs voyants et malvoyants reçoivent chacun 4 flèches amovibles montées sur glissières, présentant les dates à associer.
- Les joueurs non-voyants utilisent les « fiches invention » avec leur légende en Braille, qui présente en bas de page, les 4 dates à associer.

DEROULEMENT DU JEU

L'objectif du jeu est d'établir le meilleur classement chronologique possible !

1. Chaque joueur lit et classe les 5 « fiches invention » datées, dans l'ordre chronologique.
2. Les joueurs voyants et malvoyants tentent d'associer les 4 « fiches invention » supplémentaires avec les flèches datées correspondantes.
Les joueurs non-voyants utilisent la légende fournie en Braille pour prendre connaissance des 4 dates proposées,

tenter de les associer aux « fiches invention » non datées, et finalement les intégrer dans la chronologie des 5 autres inventions.

3. Lorsque tout le monde a établi son classement définitif, un des joueurs lit à haute voix la chronologie correcte renseignée à la fin de ce carnet de règle.

FIN DE LA PARTIE

Joué seul, « Timeline » permet d'évaluer ses connaissances et de satisfaire sa curiosité.

Comme jeu d'ambiance, un système de points est proposé :

- pour chaque invention bien classée, correctement associée à sa date, un joueur ou une équipe remporte 3 points.
- chaque invention mal positionnée dans une ligne du temps, fait perdre 1 point au joueur ou à l'équipe concernée !

VARIANTE 1 : JEU DE RAPIDITE

Une fois leurs lignes du temps achevées, les joueurs ou équipes crient « Chronos » et un joueur (honnête) est désigné pour noter l'ordre des performances.

Des points supplémentaires, à convenir, sont attribués selon le classement établi
Exemple : 8 points pour la première équipe, 6 points pour la seconde, etc.

VARIANTE 2 : LES INCOLLABLES

Notre ludothèque spécialisée propose 3 séries de « Timeline » à la location.

Il est donc possible de jouer avec 1, 2 ou 3 séries de 9 inventions pour faire varier le nombre de fiches à classer, de 9 à 27, et ainsi offrir une difficulté croissante, en fonction du nombre d'inventions et de la réduction des intervalles.