

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre l'arrivée en réussissant des Épreuves et des Défis basés sur les dates.

CONTENU ET MISE EN PLACE DU JEU



- 1 Le plateau de jeu est installé au centre de la table.
- 2 Chaque joueur reçoit une des 5 aides de jeu.
- 3 Les 110 cartes sont mélangées et placées, face avec la date cachée, sur la case Pioche du plateau de jeu.
- 4 Chaque joueur choisit un des 5 pions Voyageur et le place sur la case départ.
- 5 Chaque joueur prend un des 5 Tableaux temporels correspondant au pion choisi.

La partie peut commencer par l'épreuve Timeline 4 !

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est constitué de trois parties :



1 LA TIMELINE : cette partie est composée de neuf dates dans l'ordre croissant entre lesquelles s'intercalent dix chiffres (de 0 à 9). Dans certaines Épreuves, on demandera aux joueurs de situer des cartes dans la Timeline. Ils pourront le faire en programmant les chiffres sur leur Tableau temporel. Par exemple, le 0 indiquera que la carte se situe avant -500 et le 8 que la carte se situe entre 1930 et 1970.

2 L'HORLOGE : cette partie représente la piste sur laquelle avanceront les joueurs. Ils commenceront sur la case Départ (A) et progresseront vers la case Arrivée (B). La piste est composée de cases indiquant les différentes Épreuves auxquelles seront confrontés les joueurs au fil de leur avancée. De plus, elle contient deux Défis (C) qui permettront aux joueurs les moins bien classés de tenter de remonter au score.

3 LES ÉPREUVES : les Épreuves nécessitent d'installer des cartes de la pioche dans cette partie du plateau aux différents emplacements en fonction de la couleur de l'épreuve. Par exemple pour l'épreuve de « La Combinaison », on viendra placer quatre cartes dans la partie violette en bas à gauche du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Notes : le déroulement du jeu à deux joueurs et en équipes est détaillé à la fin de ce livret. Les Épreuves et les Défis sont expliqués dans les pages suivantes.

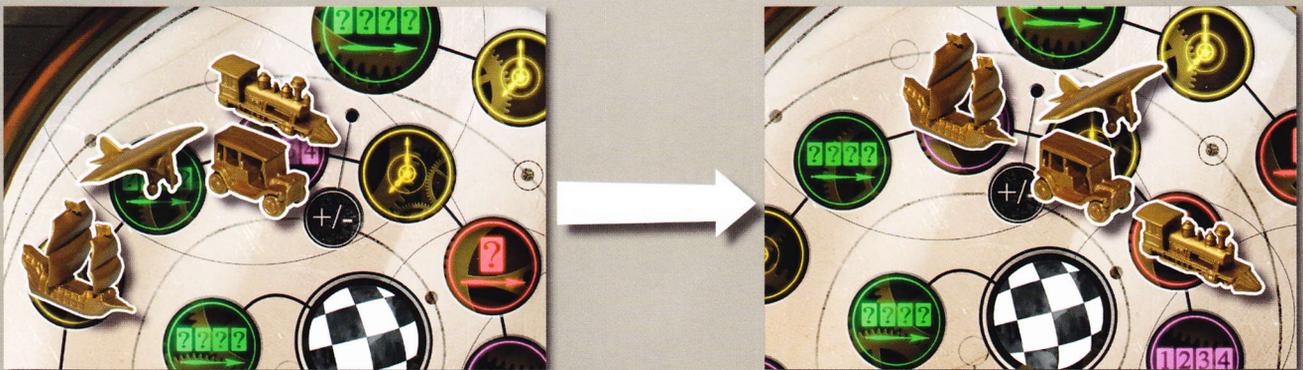
→ **LES ÉPREUVES :** une partie de Timeline Challenge consiste en une suite d'Épreuves qui permettront aux joueurs d'avancer sur l'Horloge. C'est toujours la position du ou des joueurs de tête qui détermine l'Épreuve à disputer par tous les joueurs.



Exemple : après le premier tour de jeu, le joueur avec le pion Voyageur  est en tête. Comme il se trouve sur une case indiquant l'Épreuve « Le Grand Écart », les joueurs disputent maintenant cette Épreuve.

→ **LES DÉFIS :** dès que le joueur de tête dépasse une ligne de Défi, un Défi est joué entre les deux joueurs les moins avancés sur l'Horloge .

Exception : un Défi peut parfois concerner plus de deux joueurs, si par exemple trois ou quatre joueurs occupent tous une même case en dernière ou avant-dernière position.



Exemple : suite à la dernière Épreuve, le joueur avec le pion Voyageur , qui a avancé de 3 cases, est le premier à dépasser la ligne du Défi « Plus ou Moins ». Avant de jouer l'Épreuve suivante, le Défi est joué entre  (qui est dernier),  et  (qui sont avant-derniers).  n'est pas concerné.

Une fois que le Défi a été joué, le cours normal de la partie reprend (la position du joueur de tête définit l'Épreuve suivante).

Note : il y a deux Défis dans la partie et ils ne sont joués qu'une seule fois chacun (quand le joueur de tête franchit la ligne de Défi).

DESCRIPTION DES ÉPREUVES



TIMELINE 4 : les quatre premières cartes de la Pioche sont placées, date cachée, sur les quatre emplacements verts du plateau correspondants à l'Épreuve.

Les joueurs doivent maintenant utiliser leur Tableau temporel pour estimer la position de chacune des cartes dans la Timeline. Pour cela, ils tournent secrètement chaque roue afin d'indiquer à quel endroit (de 0 à 9) ils pensent que la carte doit être placée. La roue ● servira pour la carte située sur l'emplacement ●, la roue ▲ pour la carte située sur l'emplacement ▲ et ainsi de suite...

Note : la roue avec les signes + et - n'est pas utilisée dans cette Épreuve.

Quand tous les joueurs ont terminé, ils retournent leur Tableau temporel. Les dates des quatre cartes sont alors révélées et on regarde les solutions. **Chaque joueur avance ensuite d'une case par bonne réponse.**

Pour finir, les quatre cartes sont placées sur la pile de défausse du plateau, à côté de la Pioche.



Exemple : les cartes mises en place sont « l'invention de l'atlas » (●), « la création de la Croix Rouge » (▲), « l'invention du juke-box » (■) et « l'invention de la grue » (★). Les joueurs estiment la position des cartes dans la Timeline, puis retournent leur Tableau temporel pour vérifier leurs réponses. Dans l'exemple ci-dessus :

- = 4. C'est faux, car « l'invention de l'atlas » a eu lieu en 1585 et la bonne réponse est donc 3 : entre 1300 et 1600.
- ▲ = 6. C'est correct car la bonne réponse pour « la création de la Croix Rouge » est 1863 et que la carte est bien située entre 1820 et 1880.
- = 7. C'est correct car la bonne réponse pour « l'invention du juke-box » est 1889 et que la carte est bien située entre 1880 et 1930.
- ★ = 1. C'est correct car la bonne réponse pour « l'invention de la grue » est -287 et que la carte est bien située entre -500 et 850.

Au total le joueur, avec 3 bonnes réponses, avance donc de 3 cases sur l'Horloge.



LE PARI : la première carte de la Pioche est placée, date cachée, sur l'emplacement rouge du plateau correspondant à l'Épreuve.

Les joueurs doivent utiliser leur Tableau temporel pour estimer la position de cette carte dans la Timeline. Pour cela, ils tournent secrètement chaque roue afin d'indiquer à quel endroit ils pensent que la carte doit être placée. Il est possible d'utiliser les roues pour faire des propositions différentes (et ainsi augmenter ses chances de trouver la bonne réponse) ou, au contraire, de proposer plusieurs fois une même réponse sur plusieurs roues (ce qui rapportera plus de points).

Note : la roue avec les signes + et - n'est pas utilisée dans cette Épreuve.

Quand tous les joueurs ont terminé, ils retournent leur Tableau temporel. La carte de la Pioche est alors révélée et on regarde la solution. **Chaque joueur avance ensuite d'une case par bonne réponse.**

Pour finir, la carte est placée sur la pile de défausse du plateau, à côté de la Pioche.



Exemple : la carte mise en place est « l'invention du bikini ». Les joueurs estiment la position de cette carte dans la Timeline, puis retournent leur Tableau temporel. La carte est révélée et les joueurs vérifient leurs réponses. Dans cet exemple, le joueur a inscrit les réponses 7, 8, 8 et 9. La bonne réponse est 8 puisque la date de « l'invention du bikini » (1946) est située entre 1930 et 1970. Avec 2 bonnes réponses, il avance donc de 2 cases sur l'Horloge.



LE GRAND ÉCART : les deux premières cartes de la Pioche sont placées, date cachée, sur les deux emplacements bleus du plateau correspondants à l'Épreuve.

Les joueurs doivent utiliser leur Tableau temporel pour estimer l'écart de temps entre les dates de ces cartes. Pour cela, ils tournent secrètement chaque roue afin d'indiquer l'écart qu'ils estiment. La position des cartes n'a pas d'importance, l'écart est toujours positif.

Note : la roue avec les signes + et - n'est pas utilisée dans cette Épreuve.

Quand tous les joueurs ont terminé, ils retournent leur Tableau temporel. Les cartes sont alors révélées et on regarde la solution. **Le joueur qui a trouvé l'écart le plus proche de la solution avance de 4 cases.** Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils avancent tous de 4 cases.

Pour finir, les deux cartes sont placées sur la pile de défausse du plateau, à côté de la Pioche.



Exemple : les cartes mises en place sont « l'invention du gilet » et « l'invention de l'eau de javel ». Les joueurs estiment l'écart entre les dates, puis retournent leur Tableau temporel. Les cartes sont révélées et les joueurs vérifient leur réponse. Un joueur a indiqué 50 ans, deux autres 31 ans et le dernier 25 ans. L'écart réel entre les dates est de 23 ans (de 1762 à 1785) donc le dernier joueur, qui est à deux années près avance de 4 cases sur l'Horloge. Les autres joueurs n'avancent pas.



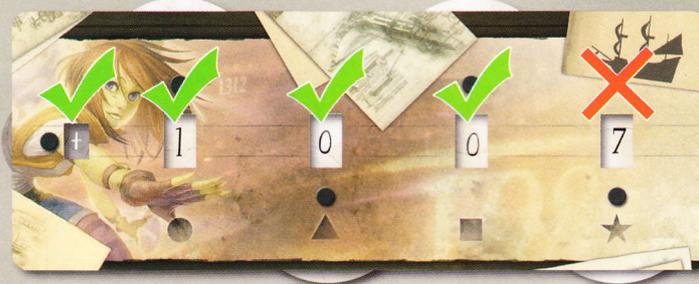
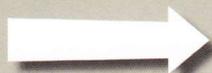
LA JUSTE DATE : la première carte de la Pioche est placée, date cachée, sur l'emplacement jaune du plateau correspondant à l'Épreuve.

Les joueurs doivent utiliser leur Tableau temporel pour estimer la date de cette carte. Pour cela, ils tournent secrètement chaque roue afin d'indiquer la date qu'ils estiment.

Note : la roue avec les signes + et - est utilisée dans cette Épreuve.

Quand tous les joueurs ont terminé, ils retournent leur Tableau temporel. La carte est alors révélée et on regarde la solution. **Chaque joueur avance d'une case par bonne réponse pour chacune de ses roues numérotées.** Une erreur sur la roue avec les signes + et - annule tous les points.

Pour finir, la carte est placée sur la pile de défausse du plateau, à côté de la Pioche.



Exemple : la carte du sommet de la Pioche est « l'invention des chaussettes ». Les joueurs estiment la date de cette carte dans la Timeline, puis retournent leur Tableau temporel. La carte est révélée et les joueurs vérifient leur réponse. Dans cet exemple, le joueur a indiqué +1007. La bonne réponse est +1000. Le joueur n'a fait qu'une faute sur la roue des unités et avance donc de 3 cases sur l'Horloge.



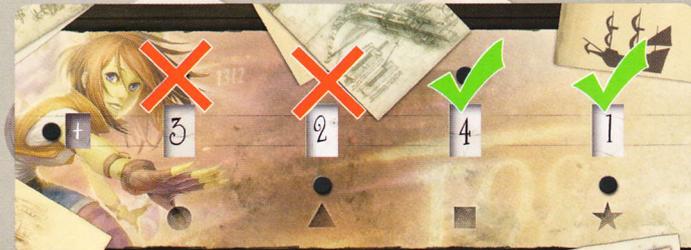
LA COMBINAISON : les quatre premières cartes de la Pioche sont placées, date cachée, sur les quatre emplacements violets correspondants à l'Épreuve.

Les joueurs doivent utiliser leur Tableau temporel pour estimer l'ordre de chacune des cartes les unes par rapport aux autres. Pour cela, ils tournent secrètement chaque roue en indiquant à quelle position (1, 2, 3 ou 4) ils pensent que la carte doit être placée.

Note : la roue avec les signes + et - n'est pas utilisée dans cette Épreuve.

Quand tous les joueurs ont terminé, ils retournent leur Tableau temporel. Les dates des quatre cartes sont alors révélées et on regarde les solutions. Pour faciliter le comptage des points, les pions numérotés sont placés sur les cartes dans le bon ordre. **Chaque joueur avance alors d'une case par bonne réponse.**

Pour finir, les quatre cartes sont placées sur la pile de défausse du plateau, à côté de la Pioche.



Exemple : les cartes mises en place sont « l'invention de l'atlas » (●), « la création de la Croix Rouge » (▲), « l'invention du juke-box » (■) et « l'invention de la grue » (★). Les joueurs estiment l'ordre des cartes entre elles, puis retournent leur Tableau temporel. Les cartes sont révélées et les joueurs vérifient leurs réponses. Pour commencer, on dispose les pions numérotés sur les cartes, dans l'ordre croissant. Le 1 est placé sur « l'invention de la grue » (-287), le 2 sur « l'invention de l'atlas » (1585), le 3 sur « la création de la Croix Rouge » (1863) et le 4 sur « l'invention du juke-box » (1889). La combinaison correcte sur le Tableau temporel est donc 2, 3, 4 et 1. Dans cet exemple le joueur a indiqué 3, 2, 4 et 1, il a donc deux réponses bien placées et avance de 2 cases.

DESCRIPTION DES DÉFIS



Les Défis sont toujours joués en une succession de tours. C'est le joueur le moins avancé sur la piste qui commence, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire. Si plusieurs joueurs sont à égalité à la dernière place, c'est celui qui est le plus proche du joueur de tête dans le sens horaire qui commence.



LA MORT SUBITE : la première carte de la Pioche est placée, date visible, à proximité du plateau de jeu.

Le premier joueur impliqué dans le Défi doit maintenant prendre la première carte de Pioche, date cachée et la placer correctement par rapport à carte initiale. Il doit placer la carte à droite de la carte initiale s'il pense que la date est supérieure et à gauche s'il pense que la date est inférieure. Puis il vérifie s'il a raison en la retournant. S'il a tort, la carte est placée sur la pile de défausse et le joueur est éliminé du Défi.

C'est maintenant au joueur suivant dans le sens horaire de placer une carte (le première de la Pioche). Cependant, toutes les cartes précédentes restent en place et il devient de plus en plus dur de placer correctement les cartes puisqu'elles pourront s'insérer entre deux cartes.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice. Ce joueur remporte le Défi et avance de trois cases. Le cours du jeu reprend par une Épreuve déterminée par la position du joueur actuellement en tête.



Exemple : Cyril et Fred sont opposés dans ce Défi. La première carte de la Pioche « la création de la Croix Rouge » (1963) est placée à proximité du plateau de jeu.

- 1 Fred, qui est dernier sur l'Horloge, tire « l'invention de la grue » et la place à gauche de la carte initiale. Il la révèle et c'est une bonne réponse.
- 2 Cyril tire « l'invention de l'atlas » et la place entre les deux cartes. Il la révèle et c'est une bonne réponse.
- 3 Fred tire « l'invention des chaussettes » et la place tout à droite. C'est une erreur. Cyril remporte le Défi et avance de 3 cases sur l'Horloge.



PLUS OU MOINS : le joueur de tête prend la première carte de la Pioche, consulte sa date et annonce le nom de celle-ci. Il sera l'arbitre de ce Défi.

Le premier joueur impliqué dans le Défi doit maintenant énoncer à voix haute la date qu'il estime correcte pour la carte annoncée. L'arbitre doit alors répondre « plus » si le joueur est en dessous de la véritable date ou « moins » si le joueur est au-dessus.

C'est maintenant au joueur suivant dans le sens horaire de proposer une date. Là encore l'arbitre répondra « plus » ou « moins ».

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur trouve la date exacte. Ce joueur remporte le Défi et avance de trois cases. Le cours du jeu reprend par une Épreuve déterminée par la position du joueur actuellement en tête.

Exemple : Cyril et Fred sont opposés dans ce Défi. Philippe est le joueur de tête et sera donc arbitre. Il tire la première carte de la Pioche et annonce son titre : « l'invention du gilet ». Cyril, qui est dernier sur la piste, commence et annonce « 1750 ». La bonne date est 1762, donc Philippe répond « plus ». C'est au tour de Fred qui annonce « 1764 ». Philippe répond « moins ». Cyril et Fred continuent d'alterner les réponses jusqu'à ce que l'un d'eux annonce « 1762 ». Celui qui annoncera précisément cette date avancera de 3 cases sur la piste.

FIN DE PARTIE



La partie se termine dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée. Ce joueur est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent se serrer la main ou décider de se départager avec un Défi « Mort Subite ».

RÈGLES À DEUX JOUEURS



Les règles sont identiques au jeu de 3 à 5 avec deux ajustements :

- Le Défi « Plus ou Moins » est remplacé par un Défi « Mort Subite ».
- Au cours des Défis « La Mort Subite », seul le joueur classé dernier peut marquer trois points. Si c'est le joueur en tête qui remporte le Défi, il empêche simplement son adversaire d'avancer.

RÈGLES EN ÉQUIPES



Les joueurs peuvent bien entendu jouer en équipes, en se partageant un pion Voyageur et un Tableau temporel. Lors des Épreuves et des Défis, ils se concertent pour répondre.

JOUER À TIMELINE CHALLENGE AVEC DES CARTES DE TIMELINE



Les joueurs peuvent utiliser toutes les boîtes de Timeline pour jouer à Timeline Challenge. Cependant :

- il est conseillé de retirer toutes les cartes avec une date inférieure à -8000.
- il est possible que dans certaines Épreuves plusieurs cartes avec des dates identiques sortent. Dans ce cas, plusieurs réponses sont possibles et rapportent des points.

Auteurs : Frédéric Henry et Cyril Demaegd

Illustrateur des cartes : Jérémie Fleury

Illustrateur de la couverture et du plateau : Xavier Collette

Graphiste : Loïg Hascoët