

TIMELINE

CÉLÉBRITÉS

8+ 2-6 15'

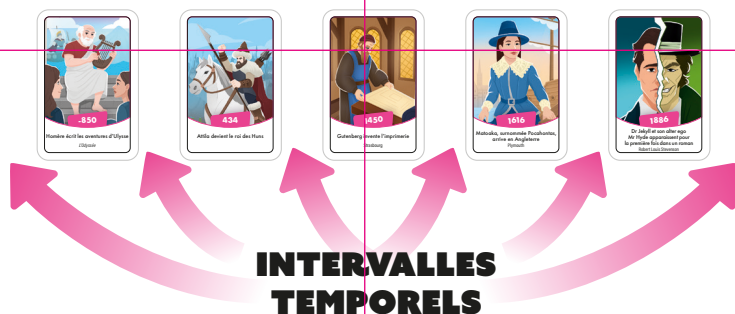
RÈGLES DU JEU

asmodee

APERÇU ET BUT DU JEU

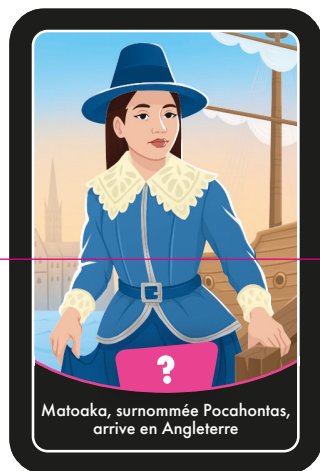
Le but du jeu est d'être le premier joueur à ne plus avoir de carte.

Lors de leur tour, les joueurs tentent de placer une de leurs cartes dans l'intervalle temporel correct. Si un joueur fait une proposition erronée, il défausse sa carte et en pioche une nouvelle.



MATÉRIEL

96 cartes avec, sur la face noire, le nom de la carte et son illustration et, sur la face blanche, les mêmes éléments **plus la date**, ainsi qu'un sous-titre donnant plus d'informations sur l'événement, quand cela est pertinent.



**FACE NOIRE
(SANS DATE)**



**FACE BLANCHE
(AVEC DATE)**

INSTALLATION

1

Mélangez les cartes pour former la pioche. Placez-la, face noire visible, sur la table.

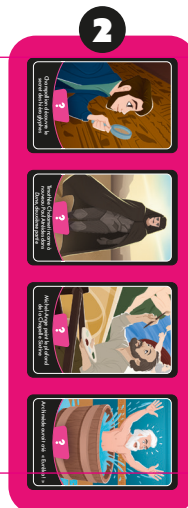
2

Chaque joueur pioche 4 cartes et les place devant soi, face noire visible. Les joueurs ne doivent pas regarder les dates de leurs cartes, tant qu'elles ne sont pas posées dans la timeline (frise chronologique).

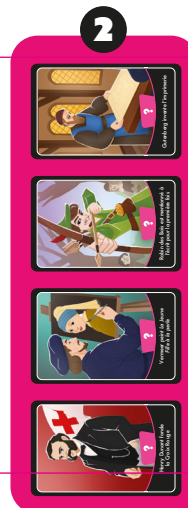
3

Piochez la carte du sommet de la pioche, retournez-la et placez-la, face blanche visible, au centre de la table. C'est la carte de départ, à partir de laquelle se constituera la timeline dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.

JOUEUR 1



JOUEUR 2

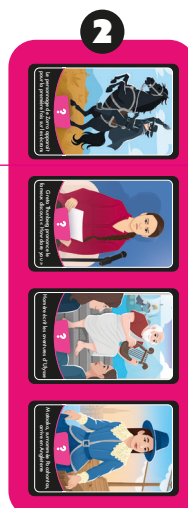


PIOCHE

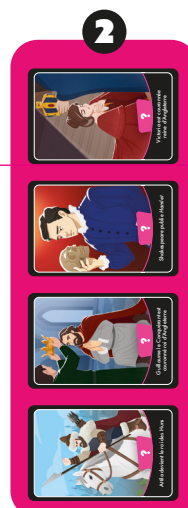


CARTE DE DÉPART

JOUEUR 3



JOUEUR 4



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur et commence.

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur doit poser une de ses cartes à côté de la carte de départ :

S'il estime que la date de sa carte est antérieure à la carte de départ, il la pose à la gauche de celle-ci.



S'il estime que la date de sa carte est postérieure à la carte de départ, il la pose à la droite de celle-ci.

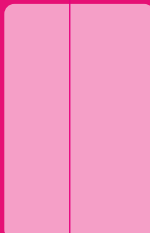
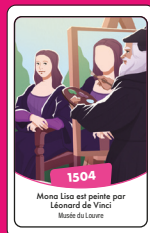
Une fois sa carte posée, le joueur la **retourne** afin de vérifier si elle est correctement placée sur la timeline :

- Si la carte est bien placée, elle reste en place, face blanche visible **(1)**.
- Si la carte est mal placée, elle est défaussée **(2)**. Le joueur doit alors piocher la première carte de la pioche et la placer, sans la retourner, à côté de ses autres cartes. Si la pioche est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche (dates faces cachées).

1

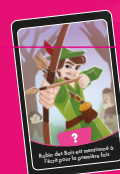


2

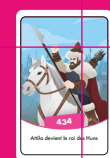


C'est ensuite au deuxième joueur de jouer :

- Si le premier joueur a mal placé sa carte, le deuxième joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte de départ.
- Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a le choix entre trois intervalles temporels pour poser l'une des siennes : à la gauche des deux cartes déjà posées **(A)**, à leur droite **(B)**, ou entre elles **(C)**. La timeline est réaménagée de façon à placer une carte entre d'autres cartes.



A



C



B

C'est maintenant au tour du troisième joueur :

- Si les deux joueurs avant lui ont bien placé leur carte, le troisième joueur a maintenant le choix entre quatre intervalles temporels, et ainsi de suite.



Au cours de la partie, il se peut qu'un joueur place une carte ayant la même date qu'une carte déjà posée. Dans ce cas, celle-ci peut être posée à gauche ou à droite de la carte déjà présente dans la timeline.

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Une manche se compose d'un tour de chacun des joueurs, en commençant par le premier joueur et en terminant par le joueur situé à sa droite. Lorsqu'un joueur parvient à placer correctement sa dernière carte dans la timeline, les joueurs finissent la manche en cours.

S'il est le seul à avoir placé sa dernière carte, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs ont réussi à placer correctement leur dernière carte, tous les joueurs qui n'y sont pas parvenus sont éliminés : ils ne participent pas aux prochaines manches.

Les joueurs toujours en lice continuent de jouer afin de se départager : à leur tour, ils piochent une carte et tentent de la placer dans la timeline. Si tous les joueurs (ou aucun) ont réussi à placer leur carte lors de la même manche, ils rejouent. Si des joueurs ont réussi, mais que d'autres non, ces derniers sont éliminés. Lorsqu'un seul joueur place correctement sa carte lors d'une manche, il est déclaré vainqueur.

NOTE FINALE

En l'état actuel de la connaissance, certaines dates restent sujettes à caution et sont donc approximatives. N'oubliez pas que ce jeu a avant tout été créé à des fins de divertissement. Bonnes parties !

BARBIE® et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de Mattel, Inc. et sont utilisés avec son autorisation. © 2025 Mattel, Inc.

Un jeu de Frédéric Henry
Illustrations de Mikmak Studio
Graphisme : Laura Borée
Un jeu édité par Asmodee Group - Zygomat
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaro
• BP 40119 • 78041 Guyancourt • FRANCE
www.asmodee.com • www.zygomat-games.com
© Asmodee Group 2025. Tous droits réservés.



Scan & access benefits

asmodee
players only



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ZYGO
matic



FR

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE

NOTICE

