

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 avait positionné sa carte (Le moulin à vent) en dernière position dans la frise. Il s'agissait donc d'une erreur et la carte a été replacée au bon endroit (entre les 2 premières cartes posées). 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

Vers -1 600 000 : Les premiers bifaces
Vers -800 000 : La domestication du feu
Vers -33 000 : La flûte
Vers -10 000 : L'arc
Vers -8000 : L'agriculture
Vers -6000 : Le vin
Vers -3500 : La roue
Vers -3300 : L'écriture cunéiforme
Vers -2600 : Le jeu de Senet
Vers -2500 : Le savon
Vers -2000 : La serrure égyptienne
Vers -1600 : La clepsydre
Vers -1500 : Le cadran solaire
Vers -650 : Les pièces de monnaie
Vers -400 : La catapulte
-265 : La poussée d'Archimède - Archimède
Vers -150 : Le globe terrestre - Cratès de Mallos
105 : Le papier - Cai Lun
Vers 800 : La poudre noire
868 : L'imprimerie
870 : Le moulin à vent occidental
Vers 1000 : La boussole
Vers 1300 : Les lunettes de vue
1313 : Le canon - Berthold le Noir
Vers 1450 : La caravelle
1461 : Le pistolet
Vers 1485 : L'ornithoptère - Léonard de Vinci
1498 : La brosse à dents
1590 : Le microscope optique Hans et Zacharias Janssen
1609 : La lunette astronomique - Galilée
1642 : La machine à calculer - Blaise Pascal
1673 : L'horloge à pendule - Christiaan Huygens
1687 : La théorie de l'attraction universelle Isaac Newton
1690 : La machine à vapeur à piston - Denis Papin
1709 : Le piano - Bartolomeo Cristofori
1724 : Le thermomètre à mercure - Gabriel Fahrenheit
1752 : Le paratonnerre - Benjamin Franklin
1759 : Le sextant - John Bird
1765 : La machine à filer manuelle - James Hargreaves
1769 : La chambre de condensation - James Watt
1776 : Le premier sous-marin militaire David Bushnell
1783, 4 juin : La montgolfière Étienne et Joseph Montgolfier
1795 : La mise en conserve - Nicolas Appert

1796, 14 mai : La vaccination - Edward Jenner
1800 : La pile électrique - Alessandro Volta
1804 : Locomotive à vapeur - Richard Trevithick
1816, 17 février : Stéthoscope - René Laennec
1826 : La photographie - Joseph Nicéphore Niépce
1829 : Le braille - Louis Braille
1838, 28 septembre : Le télégraphe électrique - Samuel Morse
1856 : La machine à coudre à usage domestique - Isaac Merritt Singer
1863, 10 janvier : La mise en circulation du métro de Londres
1865 : La pasteurisation - Louis Pasteur
1867, 25 novembre : Dynamite - Alfred Nobel
1874, 1er juillet : La machine à écrire Sholes - Christopher Latham Sholes
1876, 14 février : Le téléphone - Alexandre Graham Bell
1879, octobre : Ampoule électrique - Thomas Edison
1885, 29 janvier : L'automobile - Carl Benz
1890, 9 octobre : L'aviation - Clément Ader
1892, 15 mars : L'escalier mécanique - Reno
1893 : La radio - Nikola Tesla
1895 : Les rayons X - Wilhelm Röntgen
1895, 28 décembre : Cinéma - Frères Lumière
1896 : La radioactivité - Henri Becquerel
1907 : La Bakélite - Leo Hendrik Baekeland
1915 : Loi de la relativité générale Albert Einstein
1926, 26 janvier : La télévision - John Baird
1928, 3 septembre : La pénicilline Alexander Fleming
1935 : Le radar - Robert Watson-Watt
1938 : Le stylo à bille - László József Bíró
1942 : L'ordinateur - Atanasoff et Berry
1953, 25 avril : Structure de l'ADN Watson et Crick
1957, 4 octobre : Satellite spatial Spoutnik 1
1958, 12 septembre : Circuit intégré - Kilby
1960 : Le laser - Theodore Maiman
1973, 4 avril : Téléphone portable Martin Cooper
1974 : La carte à puce - Roland Moreno
1989 : Le World Wide Web - Tim Berners-Lee
1990, 24 avril : Le lancement du télescope spatial Hubble
1997, 11 mai : Le superordinateur Deep Blue bat le champion du monde d'échec