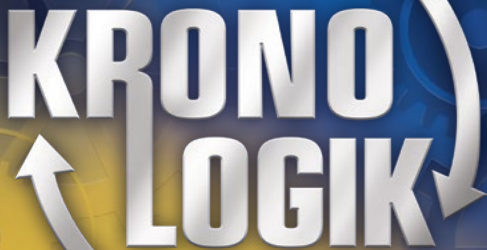


**3-6** JOUEURS

ÂGE **12+**

The logo for the board game 'KRONOLOGIK' features the title in large, bold, white, sans-serif capital letters. The text is centered within a silver, metallic-looking circular arrow that curves around the words. The background is a dark blue gradient with several interlocking gears of various sizes and colors (blue and yellow) scattered throughout. Roman numerals are visible on the top and bottom arcs of the central circular arrow.

# KRONOLOGIK

## RÈGLES DU JEU

**BUT DU JEU** : Parler, échanger et discuter afin de recréer la chronologie d'une situation en plaçant en ordre croissant toutes les cartes que vous avez en main.

# LE JEU

Imaginez une situation quelconque (un souper au resto, un accouchement, la décoration du sapin de Noël, etc.) décortiquée en 100 étapes. Vous devez communiquer tous ensemble, sans dévoiler les numéros de vos cartes en main, pour placer toutes les cartes en ordre croissant sur la table. Saurez-vous positionner vos cartes correctement, les uns par rapport aux autres, pour recréer une « ligne de temps » parfaite?

Complétez les 5 niveaux et réussissez le défi!

## PRÉPARATION

- Placez le même nombre de jetons **CHANCE** que le nombre de joueurs au centre de la table.
- Trouvez une **SITUATION**. Pour ce faire, coupez le paquet de cartes. Le chiffre obtenu (1 à 100) correspond à une situation (pages 9 à 11). Vous pouvez aussi choisir vous-même une situation sans vous référer à la liste.

Pour la situation choisie, imposez les barèmes du début (qui correspondrait à la **carte #1**) et de la fin de la situation (qui correspondrait à la **carte #100**). (Voir l'exemple de la page 5.)

- Remettez la carte pigée dans le paquet et mélangez à nouveau toutes les cartes. Distribuez-en une à chaque joueur. Le nombre de cartes à distribuer correspond toujours au niveau de difficulté auquel les joueurs sont rendus (1 à 5).

Attention de ne pas divulguer votre carte aux autres joueurs!

## LES CARTES

Les cartes sont numérotées de 1 à 100. Le but est de les placer en ordre croissant.

Il est interdit de dévoiler les numéros de vos cartes aux autres joueurs. Vous devez parler de vos numéros en faisant des liens avec la situation choisie et en expliquant pour chacun où vous pensez vous positionner sur la « ligne de temps » que vous créez au fur et à mesure.



Ligne de temps à 5 joueurs, niveau 1

La carte la plus basse doit toujours être jouée en premier.

# DÉROULEMENT

Les joueurs discutent ensemble, **sans ordre prédéfini**, pour tenter de positionner correctement leur carte dans l'histoire (la situation) en cours, toujours les uns par rapport aux autres. Il est conseillé de faire un premier tour de table pour avoir une idée de la position où chacun croit se situer.

Lorsqu'un joueur croit avoir en main la carte la plus basse, il la place face visible au centre de la table. Les cartes suivantes devront être placées à la droite de celle-ci, en ordre croissant, de façon à former la ligne de temps. Il est possible à tout moment de modifier votre discours suite à une discussion ou à la mise en place d'une nouvelle carte dans la ligne de temps.

Il n'y a pas de vérité absolue : l'important est de bien communiquer.

## EN CAS D'ERREUR...

### JETONS CHANCE

Lorsqu'un joueur place une carte qui n'aurait pas dû être découverte tout de suite, ceux qui possèdent des **cartes inférieures** à celle-ci les dévoilent et les positionnent au bon endroit dans la ligne de temps. On retire alors un jeton **CHANCE** pour chaque carte inférieure.

Si vous perdez tous vos jetons **CHANCE**, la partie prend fin et vous avez tous échoués.



# EXEMPLE

## SITUATION : SOUPER AU RESTAURANT

Niveau 1 - Une carte par joueur

**Le barème de début (carte #1) pourrait être :**  
L'arrivée au restaurant / Stationner la voiture / Faire la file d'attente

**Le barème de fin (carte #100) pourrait être :**  
Régler l'addition / Sortir du restaurant / Remonter dans la voiture



**Miguel a en main la carte 30**

Miguel nous révèle que, selon lui, il mange son entrée.

**Anne a en main la carte 74**

Anne nous dit qu'elle s'apprête à manger son dessert.



**Mélanie a en main la carte 22**

Mélanie nous dit qu'elle s'apprête à commander son repas.

**Louis a en main la carte 65**

Louis nous dit qu'il termine son repas.



Logiquement, Mélanie devrait déposer sur la table sa carte (22), Miguel la suivrait sans trop hésiter (30), suivi ensuite de Louis qui termine son repas (65) et d'Anne qui compléterait la ligne de temps de cette situation avec son dessert (74).

## COMPLÉTER UN NIVEAU

Un niveau est complété lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Cela vous permet d'obtenir un jeton **CHANCE** supplémentaire et de passer au niveau suivant.

Mélangez toutes les cartes et déterminez une nouvelle situation. Instaurez les nouveaux barèmes de départ (carte #1) et de fin (carte #100). Mélangez de nouveau toutes les cartes et distribuez-en deux (ou encore le nombre correspondant au niveau).

## FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque les 5 niveaux ont été complétés. Vous êtes alors tous couronnés **MAÎTRES DE KRONOLOGIK!**

# BONNE PARTIE!

# LES DÉFIS

Vous êtes rendus des **MAÎTRES DE KRONOLOGIK**? Alors, jouez les niveaux en ajoutant les défis suivants :

**NIVEAU 1** - Chaque joueur reçoit **une** carte.

## DÉFI - OUI OU NON

Placez les cartes en ordre croissant **sans** parler de vos propres cartes. Vous devez répondre à des questions des autres joueurs en n'utilisant que « **oui** » ou « **non** » comme réponse. Posez le plus de questions possible, cela vous aidera davantage à positionner vos cartes.

**Pénalité :** Si un joueur répond autre chose que oui ou non, vous perdez un jeton **CHANCE**.

QUESTION?

× BLA BLA  
✓ OUI / NON



**NIVEAU 2** - Chaque joueur reçoit **deux** cartes.

## DÉFI - VITESSE

Démarrez un minuteur à ... (nombre de joueurs) minutes. Vous devez compléter le niveau avant la fin du compte à rebours.



**3 MINUTES**

**NIVEAU 3** - Chaque joueur reçoit trois cartes.

94	56	23
94	56	23

### DÉFI - DÉCROISSANT

Vous devez créer la ligne de temps en **ordre décroissant** (donc, jouer vos cartes de la plus haute vers la plus basse).



**NIVEAU 4** - Chaque joueur reçoit quatre cartes.

### DÉFI - DEUX / DEUX

Prenez vos quatre cartes dans vos mains en vous assurant d'en placer **deux face à vous et deux face aux autres joueurs (que vous n'avez pas le droit de voir)**. Ce sont les autres joueurs qui vous guideront pour placer ces deux cartes sur la ligne de temps.



**NIVEAU 5** - Chaque joueur reçoit cinq cartes.

### DÉFI - CARTE EN RETRAIT

Prenez quatre cartes dans vos mains et placez la cinquième carte devant vous, face cachée, sans l'avoir regardée.

Lorsque toutes les cartes en main ont été placées en ordre croissant, vous devez, un joueur à la fois, dévoiler votre carte mise de côté aux autres joueurs **sans la regarder et la placer vous-même** dans la ligne de temps à l'aide des indications des autres joueurs. Ces derniers doivent vous guider en utilisant les informations qui ont été dites lors de la mise en place de la ligne de temps.





# LISTE DE SITUATIONS

- 1- Un mariage
- 2- Un baptême
- 3- Un accouchement
- 4- Un anniversaire
- 5- Un bal des finissants
- 6- L'achat d'une maison
- 7- Un enterrement de vie de fille
- 8- Un « shower » de bébé
- 9- Une journée dans un festival de musique
- 10- Un souper au restaurant
- 11- Un souper au buffet chinois
- 12- Un premier rendez-vous amoureux
- 13- Une partie de... (jeu de société)
- 14- Une partie de... (jeu vidéo)
- 15- Un voyage tout inclus
- 16- Une soirée pizza
- 17- Une journée au parc d'attractions
- 18- Une journée au parc aquatique
- 19- Chez l'optométriste
- 20- Chez le dentiste
- 21- Chez la coiffeuse
- 22- Un party de Noël
- 23- Un 5 à 7
- 24- Une journée à la plage
- 25- Une randonnée en montagne
- 26- Faire un casse-tête
- 27- Un spectacle d'humour
- 28- Une sortie au cinéma
- 29- Une sortie à la crèmerie
- 30- Une partie de quilles

- 31- Jouer à un jeu d'évasion**
- 32- Aller prendre un café**
- 33- Une visite au musée**
- 34- Une visite à l'aquarium**
- 35- Une sortie au cirque**
- 36- Se faire donner une manucure**
- 37- Une sortie au mini-golf**
- 38- Faire l'épicerie**
- 39- Préparer le repas**
- 40- Faire un gâteau**
- 41- Faire la vaisselle**
- 42- Remplir la voiture d'essence**
- 43- Changer la couche du bébé**
- 44- Un déménagement**
- 45- Se préparer pour une soirée**
- 46- Préparer un cocktail**
- 47- Commander à l'auto**
- 48- Décorer le sapin de Noël**
- 49- Passer l'Halloween**
- 50- Regarder le Super Bowl**
- 51- Une partie de... (sport)**
- 52- Les Olympiques**
- 53- Aller au gym**
- 54- Courir un marathon**
- 55- Courir un triathlon**
- 56- Un cours de spinning**
- 57- Un cours de Zumba**
- 58- L'évolution de l'Homme**
- 59- La vie d'un des joueurs**
- 60- La vie d'un animal**
- 61- La carrière de... (acteur)**
- 62- L'histoire de votre pays**
- 63- Une saison**
- 64- Une journée au travail / école**
- 65- La construction d'une maison**
- 66- La routine du matin**

- 
- 67-** Le congé des Fêtes  
**68-** Une année  
**69-** Une semaine  
**70-** Un mois  
**71-** Une grossesse  
**72-** La journée d'un des joueurs  
**73-** La vie de la Terre  
**74-** Durée d'un rhume  
**75-** L'évolution des téléphones  
**76-** La route entre (une ville)  
et (une autre ville)  
**77-** Un film quelconque  
**78-** Un conte quelconque  
**79-** Montage d'un meuble IKEA  
**80-** La routine du soir  
**81-** Préparer une sauce à  
spaghetti  
**82-** Une journée en ski  
**83-** Laver sa voiture  
**84-** Une série télé quelconque  
**85-** Une journée de chasse  
**86-** Un échange de cadeaux  
**87-** Un souper raclette  
**88-** Une randonnée à cheval  
**89-** La veille du jour de l'An  
**90-** Une croisière  
**91-** Faire des emplettes  
**92-** Réveillon de Noël  
**93-** Une journée de ménage  
**94-** Rénovation d'une pièce  
**95-** Faire un potager  
**96-** Une fête d'enfants  
**97-** Faire son lavage  
**98-** Une journée au zoo  
**99-** Un pique-nique  
**100-** Un party piscine



---

[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2021

**Idée originale : Maxime Gauthier**

Informations à conserver.