

On compte alors les points de chaque joueur et celui qui en obtient le plus remporte la partie.

Combinaison.....	1 pt
Paire.....	2 pts
Paire avec personnage.....	3 pts
Personnage noir et blanc.....	1 pt
Personnage couleur.....	3 pts

Par exemple, total pour un joueur à la fin d'une partie :



1 point (noir & blanc)



3 points (couleur)

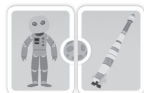
**TOTAL :**  
17 points



3 points



1 point



1 point



3 points



3 points



2 points



# CHRONO FOUILLES

## But Du jeu

Collecter le plus possible de paires ou de combinaisons d'artefacts avec ou sans personnage.

## LES SYMBOLES



Préhistoire



Antiquité



Moyen Âge



Temps  
modernes



époque  
contemporaine

## LES CARTES



10 cartes « personnage » (5 couleur + 5 noir et blanc)



50 cartes « artefacts » (25 paires)



6 cartes « objet inutile »

**Nathan**

Un jeu de Valérie Clément, illustré par Prisca Le Tandé  
pour Roxane et Timothé

© 2021 Diset - Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona, Espagne. Groupe Jumbodiset - www.diset.fr  
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

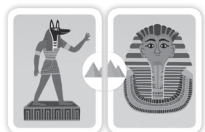
réf. 31 355

## PRÉPARATION

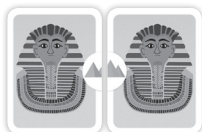
Mélangez puis étalez les cartes au centre de la table, face cachée.  
Tous les joueurs doivent avoir accès aux cartes de la même manière.

## OBJECTIF

- Créer des **paires** ou des **combinaisons**, qui rapporteront des points à la fin de la partie.
- Chaque période de l'Histoire est représentée par un personnage et un symbole.
- Un joueur peut réaliser, au choix :



**une combinaison :**  
même symbole,  
2 artefacts différents



**une paire :**  
même symbole,  
2 artefacts identiques



On ne peut pas associer 2 cartes avec des symboles différents : c'est une **combinaison non valide**.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Au « top départ », tous les joueurs **commencent en même temps**. Ensuite, ils jouent le plus vite possible, sans attendre les autres. Attention : on joue avec **une seule main** !

- Chaque joueur retourne une carte et décide s'il la garde ou non :
  - S'il ne la garde pas, il la repose au centre de la table, face cachée et continue ses fouilles.
  - S'il décide de la garder, alors il la pose devant lui.
- Une fois que le joueur a posé une première carte, il ne peut plus commencer un nouvel assemblage et doit d'abord finir celui qu'il a commencé :
  - soit en trouvant la carte qui lui permettra de faire **la paire**
  - soit en réalisant une **combinaison**.(Si le joueur a du mal à compléter un assemblage commencé, il a le droit de remettre la carte dans la pioche pour commencer un nouvel assemblage.)
- Il peut également **déplacer une carte** qu'il a déjà posée dans une combinaison pour compléter une paire (qui rapporte plus de points). Il doit ensuite compléter la carte restée seule.
- Les paires ou combinaisons de même période sont posées en colonnes devant le joueur, dans l'ordre chronologique pour les plus grands.
- Dès qu'un joueur a posé devant lui **2 combinaisons et/ou paires d'une même période**, il ne peut plus collectionner d'artefacts de cette période. Il peut alors chercher le **personnage** de cette période.
- Poser un personnage (en couleur ou en noir et blanc) valorise chaque paire de cette période d'un point supplémentaire.
- Poser un personnage en couleur est plus intéressant car il rapporte plus de points, mais si vous avez déjà posé le personnage en noir et blanc, vous ne pouvez plus l'enlever. Un seul personnage par période !

## FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin dès qu'un joueur possède 3 personnages dans sa collection ou s'il ne reste que les cartes « objet inutile ».