

Valais*Wallis Digital - Règles de jeu



Mise en place

Les 200 cartes de Valais*Wallis Digital sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 4, 5, ou 6, selon le nombre de joueurs, qu'il pose devant lui, face « date » cachée. Les cartes restantes sont placées, en pioche face « date » cachée, sur la table.

La première carte de la pioche est ensuite piochée et posée au centre de la table, face « date » visible. Les joueurs vont construire une ligne chronologique à partir de celle-ci, en plaçant leurs cartes.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à son tour et dans le sens horaire, doit poser l'une de ses cartes dans la ligne chronologique formée par les cartes déjà placées. Pour ce faire, il doit évaluer au mieux la date de l'événement représenté sur la carte.

Le joueur intercale sa carte entre deux cartes déjà présentes sur la table, en fonction de son évaluation, puis retourne la carte pour que la face « date » soit visible :

Si la carte a été bien placée, elle reste sur la table et le joueur s'est débarrassée de l'une de ses cartes.

Si la carte a été mal placée, elle est retirée de la table et le joueur termine son tour en piochant une autre carte qu'il place devant lui face « date » cachée, à côté de ses autres cartes.

Au fur et à mesure que les joueurs placent des cartes sur la table, la ligne chronologique s'agrandit, ce qui rend les choix plus difficiles pour les joueurs.

Note : Certaines cartes ont des dates identiques. Dans le cas où un joueur doit poser une carte dont la date est la même qu'une carte déjà posée, il lui suffit de la placer à côté de celle-ci (à droite ou à gauche) sans se soucier de l'ordre.

Fonctionnalités des jokers

Les cartes jokers sont des cartes normales qui ont un effet supplémentaire qui s'active quand la carte est posée correctement dans la ligne de temps.

- Joker 1815: Retourne une de tes cartes pour en lire la date.
- Joker 1865: Pioche autant de cartes que de joueurs. Choisis-en une et donne les autres à chaque joueur.
- Joker 1915 : Retire une carte de la ligne du temps.
- Joker 1965 : Jette une de tes cartes, pioches-en 3 et gardes-en une (jette les deux autres).
- Joker 2015 : Prends une carte à un autre joueur et donne-lui une des tiennes.

Fin de la partie

Si, à la fin d'un tour, un joueur est seul à avoir placé sa dernière carte correctement, il gagne.

Si deux ou plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte durant le même tour, ils restent en jeu et les autres joueurs sont éliminés. Les joueurs encore en jeu piochent chacun une carte et continuent à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur à avoir posé correctement sa carte.

Anatomie d'une carte

