

Lifetime

Un jeu d'Uwe Rosenberg pour à 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans.
Durée : 45 min

Contenu : 104 cartes Année numérotées de « 00 » à « 99 » sur lesquelles figurent 6 célébrités. Ces nombres représentent les deux derniers chiffres d'une année. Les cartes avec les nombres 20, 45, 70 et 95 sont en double. L'une contient des personnalités réelles ; l'autre, des personnalités fictives qui font partie d'un film ou d'un roman.

CONCEPT

Chaque joueur doit essayer de deviner la période à laquelle une célébrité a vécu en posant une carte Année comprise entre sa date de naissance et sa date de décès. A tour de rôle, chaque joueur doit compléter la rangée de cartes au milieu de la table. Le numéro de sa carte ne doit être ni inférieur à l'année de naissance, ni supérieur à l'année du décès d'une célébrité.

Le premier qui se trompe récupère toutes les cartes jouées de la manche, en fait une pile et les pose faces cachées devant lui. Le gagnant est le joueur qui a ramassé le moins de cartes.

PRÉPARATION DU JEU

Toutes les cartes sont mélangées. Un joueur en distribue 7 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche au milieu de la table. Le joueur à gauche du donneur commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pioche une carte de la pile centrale sans la montrer aux autres. Il choisit une des 6 célébrités et annonce son nom à voix haute, sans révéler sa date de naissance ni sa date de décès. Ensuite, il la pose face cachée devant lui. Il pourra la consulter quand il voudra.

Il joue maintenant une carte de sa main. Son numéro correspond aux deux derniers chiffres d'une année. La carte jouée doit être comprise entre la date de naissance et la date de décès de la célébrité qu'il a choisie. Comme celle-ci est jouée face visible, elle donne un indice aux autres joueurs. De plus, il doit préciser le siècle, en donnant l'année complète.

Exemple : Guillaume est premier joueur. Il pioche la première carte de la pile centrale, et choisit Ludwig Von Beethoven. Le compositeur a vécu de 1770 à 1827. Guillaume retient ces dates, et pose la carte face cachée devant lui. Toutes les cartes comprises entre 70 et 99 inclus (pour 1770 à 1799) et entre 00 et 27 inclus (pour 1800 à 1827) peuvent être jouées. Guillaume joue la carte « 01 » et annonce « 1801 ».

C'est maintenant à son voisin de gauche de jouer. Il doit poser une carte à gauche ou à droite de la carte du premier joueur, selon le numéro. S'il correspond à une année antérieure à celle énoncée par le premier joueur, il la place à gauche. S'il correspond à une année postérieure, il la place à droite. Le premier joueur vérifie si la carte est valable ou pas. Il ne faut pas que l'année que représente sa carte soit inférieure à la date de naissance, ou supérieure à la date de décès de la célébrité qu'il a choisie.

Si le premier joueur accepte la carte, c'est au tour du joueur suivant. Il doit compléter la rangée à gauche ou à droite en jouant une carte de sa main. On ne peut pas intercaler de cartes dans la rangée. Le premier joueur vérifie si la carte jouée est valable ou pas. On continue de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur se trompe. Dans ce cas, celui-ci ramasse toutes les cartes jouées de la manche, en fait une pile et la pose face cachée devant lui. Le perdant de la manche devient le premier joueur.

Exemple : Stéphanie joue la carte « 91 » (1791) et la pose à gauche de la carte de Guillaume. Celui-ci l'accepte. C'est à Sylvain de jouer. Il joue la carte « 90 » (1790) à gauche du « 91 ». Guillaume valide. C'est maintenant à Lucie de jouer. Elle pose la carte « 20 » (1820) à droite du « 01 ». Guillaume l'accepte, et doit à nouveau jouer une carte, car c'est son tour. Il pose le « 27 » (1827) à droite du « 20 ». Stéphanie pose le « 28 » (1828) à droite du « 27 ». Malheureusement, cette carte ne convient pas, puisque Beethoven est mort en 1827, donc elle ramasse toutes les cartes de la manche.

Au début de chaque nouvelle manche, les joueurs reconstituent leur main à 7 cartes. La personne qui a perdu la précédente devient premier joueur. Elle pioche une nouvelle carte de la pile centrale, choisit une des célébrités, puis joue une carte en annonçant l'année à laquelle elle correspond.

FIN DU JEU

Si un joueur pioche la dernière carte de la pile, on joue une dernière manche. Si le premier joueur ne peut plus piocher de carte pour choisir une célébrité, il doit utiliser la dernière qu'il a piochée.

A la fin de cette manche, le jeu se termine. Seules les cartes ramassées servent à déterminer les scores : les cartes en main ne comptent pas. Le gagnant est celui qui a ramassé le moins de cartes.

Traduction : Thomas Arlès