



Inventar der Fundmünzen der Schweiz
Inventaire des trouvailles monétaires suisses
Inventario dei ritrovamenti monetali svizzeri

ANNO DOMINI – MONNAIES Brève introduction

T. BOSCHETTI-MARADI – J. DIAZ TABERNERO, ANNO DOMINI – MÜNZEN.
Jeu contenant 336 cartes (idée : U. Hostettler). Abacusspiele 2002.

L'histoire vous passionne ? Vous êtes imbattable au bluff ? Alors c'est le jeu qu'il vous faut ! Le jeu contient 336 cartes pour 2 à 10 joueurs (idéalement de 3 à 6), à partir de 12 ans. Une partie dure environ 60 minutes. *ANNO DOMINI – MONNAIES* combine images et textes, ce qui le rend particulièrement fascinant : 280 cartes-images illustrent l'immense variété des monnaies, de l'Antiquité à nos jours, et 56 cartes-textes posent aux joueurs des questions sur l'histoire monétaire.

En dépit du titre *ANNO DOMINI*, il n'est pas question d'années. *ANNO DOMINI* gravite autour d'événements étonnants, confus, importants, sans aucun lien les uns avec les autres, et ne requiert aucune connaissance préalable. Mais il est essentiel de faire preuve de bons sens et de ne pas avoir peur de bluffer ! Le jeu devient encore plus passionnant lorsque l'on mélange les cartes de plusieurs séries d'*ANNO DOMINI*.

Les événements ou les illustrations doivent être replacés dans le bon ordre chronologique. Ou, plutôt, dans un ordre dont les autres joueurs pensent qu'il est plausible. Si votre voisin accepte la série proposée, vous vous en sortez bien, et c'est à lui à présent de placer une autre monnaie ou un autre événement historique à un endroit crédible. Le jeu se poursuit de la sorte jusqu'à ce qu'un joueur ait le cran de faire s'écrouler la chimère historique.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit 9 cartes qu'il place à l'endroit (côté image ou texte en noir) devant lui. Il est interdit de tricher en retournant ses cartes pour en vérifier les dates ! Pour débiter la partie, on prélève une carte du talon et on la pose, côté face vers le haut, au milieu de la table. Le joueur suivant choisit l'une de ses propres cartes, en lit le texte à haute voix, et la

pose à droite de la première carte s'il pense que l'événement ou la monnaie représentés sur sa carte sont plus récents, et à gauche s'il estime qu'ils sont plus anciens. Chaque joueur pose à son tour l'une de ses propres cartes en respectant l'ordre chronologique, donc en l'insérant s'il le faut entre des cartes déjà posées.

Lorsque c'est à son tour de poser une carte, tout joueur peut annoncer que la chaîne chronologique est fautive. On retourne alors toutes les cartes pour vérifier. S'il y a effectivement une erreur, le joueur précédent doit prendre 3 cartes du talon ; par contre, s'il s'avère que la chaîne était correcte, c'est au joueur qui a annoncé une erreur d'en prendre 2. Les cartes retournées sont alors mises de côté, et l'on recommence une nouvelle chaîne.

Le gagnant est celui qui a déposé le premier toutes ses cartes.

Informations complémentaires

Cas particulier : si un joueur ne possède plus qu'une seule carte et que c'est à lui de recommencer une chaîne, on complique quelque peu sa situation : il devra prendre 2 cartes du talon, les placer dans le bon ordre, et insérer sa dernière carte au bon endroit.

Données chronologiques

Jh. = siècle. *Im 12. Jh.* signifie *au XIIe siècle* (entre 1101 et 1200) ; la carte peut donc être placée à n'importe quel endroit entre des cartes correspondant à ce laps de temps.

v. u. Z. = avant notre ère, soit avant J.-C. (av. J.-C.). *Im 7. Jh. v. u. Z.* équivaut à *au VII av. J.-C.* (700–601 av. J.-C.).

um = vers. *Um 1900* signifie *vers 1900* (entre 1985 et 1995) ; la carte peut donc être placée à n'importe quel endroit entre des cartes correspondant à ce laps de temps.