

Objectif

- Récouter le + de cartes objectifs en trouvant la séquence d'ordres qui mène les animaux à la position demandée

Mise en place

Chaque joueur

- Un plateau Couverture
- Un pion Chrono
- 5 boutons

Commun

- Plateau Chrono au centre
- Pions Chronos des joueurs sur case de départ
- Pièces de tissu en cercle autour du plateau Chrono
- Pion neutre après la pièce de tissu la plus petite (2x1)
- Tuile spéciale de côté (7x7)
- Pièces de tissu spéciales sur cases correspondantes

Déroulement d'un tour

- Déplacement dans sens horaire
- C'est toujours le joueur dont le pion est le plus en retard qui joue (Si égalité, celui du dessus joue)
- Choix d'une action parmi :
 - OU
 - Avancer et recevoir des boutons
 - Prendre et placer une pièce de tissu

Action 1 : Avancer et recevoir des boutons

- Avancer son pion chrono sur la case précédente de celui de l'adversaire (on se place devant)
- Gain = 1 bouton par case de déplacement



Action 2 : Prendre et placer une pièce de tissu

- Choisir une des 3 pièces de tissu placées devant le pion neutre
- Placer le pion neutre à la place de la pièce de tissu
- Paiement (nombre de boutons indiqué sur la pièce de tissu)
- Placer la pièce de tissu sur son plateau Couverture
- Avancer son pion Chrono du nombre de cases indiqué sur la pièce de tissu (sablier)
 - Si même case que l'adversaire, placer son pion sur le dessus



Cas particuliers

Pion chrono franchit une case avec pièce de tissu spéciale

- Prendre la pièce de tissu spéciale et la placer immédiatement sur son plateau

Pion Chrono franchit une case avec un bouton

- Revenus en boutons = nombre de boutons représentés sur son plateau couverture



Tuile spéciale 7x7

- Le premier joueur qui remplit un carrée de 7x7 sur son plateau Couverture reçoit cette tuile (7 points en fin de partie)



Fin de partie

Condition

- Lorsque les 2 pions franchissent la dernière case du plateau Chrono.

Décompte

- Nombre de boutons + Valeur de la tuile spéciale si possédée – 2 x nombre de cases vides sur son plateau

Égalité

- Vainqueur = 1^{er} joueur ayant atteint la dernière case

