

Timeline

Cel gry

Być jedynym graczem, który w danej rundzie pozbył się ostatniej karty.

- W trakcie swojej tury gracz podejmuje próbę umieszczenia jednej ze swoich kart w odpowiednim miejscu na osi czasu.
- Jeśli mu się to nie uda, odkłada kartę do pudełka i dobiera nową kartę ze stosu.
- Pierwszy gracz, który jako jedyny w danej rundzie pozbędzie się swojej ostatniej karty zostaje zwycięzcą.



możliwe miejsca umieszczenia kart

Zawartość

220 kart zawierających nazwę karty i ilustrację, a na odwrocie dodatkowo datę prezentowanego wydarzenia.



PRZÓD KARTY

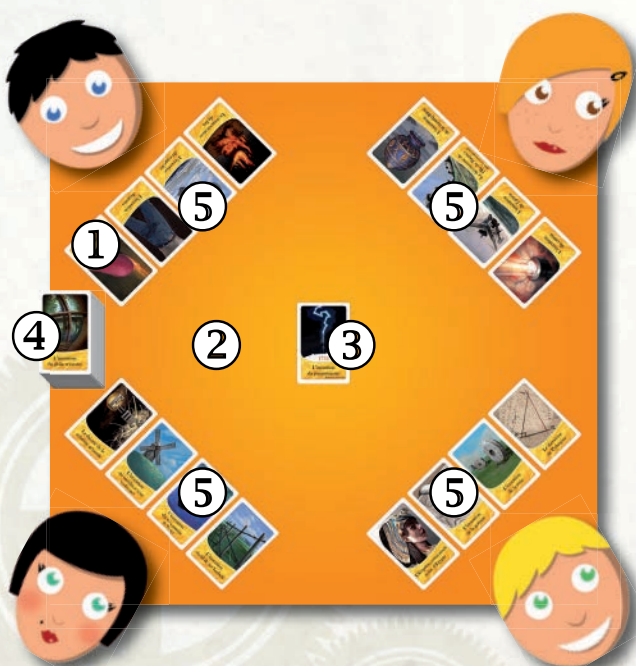


TYŁ KARTY (z datą)

- 1 Ilustracja
- 2 Data
- 3 Nazwa karty

Przygotowanie

- 1 Usiądźcie wokół stołu.
- 2 Najmłodszy z graczy zostaje graczem startowym.
- 3 Potasujcie karty.
- 4 Każdy z graczy otrzymuje 4 karty i kładzie przed sobą stroną z datą do dołu. Pod żadnym pozorem gracze nie mogą zaglądać na tył kart (z datą).
- 5 Pozostałe karty tworzą stos ułożony stroną z datą do dołu.
- 6 Połóżcie pierwszą kartę ze stosu na stole stroną z datą do góry. Będzie ona pierwszą kartą osi czasu, względem której gracze będą umieszczać pozostałe karty.
- 7 Możecie rozpoczynać rozgrywkę!



- 1 Gracz 1
- 2 Obszar gry
- 3 Pierwsza karta osi czasu
- 4 Stos kart
- 5 Karty rozdane graczom

Przebieg gry

Gracze rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz startowy umieszcza jedną ze swoich kart obok pierwszej karty osi czasu (karta wyłożona na stół w fazie przygotowania):

- Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na karcie miało miejsce wcześniej od daty ukazanej na pierwszej karcie osi czasu, umieszcza ją na lewo od tej karty.
- Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na karcie miało miejsce później od daty ukazanej na pierwszej karcie osi czasu, umieszcza ją na prawo od tej karty.

Po położeniu karty gracz odwraca ją, aby sprawdzić, czy zapisana na niej data zgadza się z umiejscowieniem karty na osi:

- Jeśli karta została umieszczona na osi prawidłowo, zostaje na swoim miejscu, stroną z datą do góry.
- Jeśli karta nie została umieszczona prawidłowo na osi, gracz odkłada ją do pudełka. Następnie, dobiera nową kartę ze stosu i kładzie przed sobą stroną z datą do dołu.



Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący po lewej stronie gracza startowego.

- Jeśli gracz startowy prawidłowo umieścił swoją kartę na osi czasu, kolejny gracz ma trzy możliwe miejsca umieszczenia jednej ze swoich kart na osi: na lewo od obu położonych kart, na prawo, lub między nimi.
- Jeśli gracz startowy nie umieścił swojej karty prawidłowo, kolejny gracz ma do wyboru dwa miejsca, gdzie może umieścić jedną ze swoich kart (na prawo, bądź na lewo od pierwszej karty osi czasu).
- Jeśli drugi gracz prawidłowo umieścił swoją kartę, pozostaje ona na miejscu jako część osi stroną z datą do góry. Karty tworzące oś należy układać w taki sposób, aby pozostawiać między nimi przestrzeń na nową kartę.



Następuje tura trzeciego gracza.

Jeśli obaj poprzedni gracze prawidłowo umieścili swoje karty na osi, trzeci gracz ma już cztery możliwe miejsca umieszczenia jednej ze swoich kart. I w taki oto sposób toczy się dalsza rozgrywka.

Sytuacja wyjątkowa

Może się zdarzyć, że gracz umieszcza na osi kartę z taką samą datą jak data jednej z kart już znajdujących się na osi. W takim przypadku, gracz umieszcza swoją kartę po dowolnej stronie tej karty.

Koniec gry i zwycięstwo

- Jeśli gracz jako jedyny w trakcie danej rundy umieścił na osi czasu swoją ostatnią kartę, natychmiast zostaje zwycięzcą.
- Jeśli kilku graczy umieściło na osi prawidłowo swoją ostatnią kartę w czasie tej samej rundy, pozostali gracze zostają wyeliminowani i nie biorą już udziału w rozgrywce. Gracze, którzy pozostali w grze dobierają po jednej karcie ze stosu i kontynuują rozgrywkę do momentu, aż tylko jeden z nich umieści prawidłowo swoją kartę na osi.

Autor: Frédéric Henry
Grafiki: Nicolas Fructus
CD Deweloper: Stéphane Maurel

Rebel
ul. Matejki 6,
80-232 Gdańsk
Polska



© 2012 Asmodee / All rights reserved.