

1981

657

1457

Timeline



W skrócie...

- W trakcie swojej tury podejmujesz próbę umieszczenia jednej ze swoich kart w odpowiednim miejscu na osi czasu.
- Jeśli Ci się powiedzie, będziesz posiadał o jedną kartę mniej przed sobą.
- Jeśli Ci się to nie uda, odkładasz kartę do pudełka i dobierasz nową z talii.
- Jeśli jesteś jedynym graczem w rundzie, który prawidłowo zagra swoją ostatnią kartę, wygrywasz!



Zawartość

109 kart zawierających nazwę i ilustrację z przodu karty oraz te same informacje wraz z datą, na jej odwrocie.



PRZÓD KARTY



TYŁ KARTY
(z datą)

- 1 Ilustracja
- 2 Data
- 3 Nazwa karty
- 4 Kolorowe tło dla łatwiejszego skłasyfikowania kart

Tematyka poruszona w tym zestawie:

- Wynalazki
- Sztuka
- Muzyka
- Nauka
- Zabytki

Cel gry

Zostać pierwszym graczem, który nie będzie posiadał przed sobą kart.

Przygotowanie

1. Gracze siadają wokół stołu.
2. Najmłodszy spośród graczy zostaje pierwszym graczem.
3. Potasuj karty upewniając się, że strona z datą na wszystkich kartach jest niewidoczna (na spodzie).
4. Każdy z graczy otrzymuje 4 karty i kładzie je przed sobą stroną z datą do dołu. Pod żadnym pozorem gracz nie może podglądać dat na kartach. Doświadczeni gracze mogą zdecydować się na rozpoczęcie gry z większą ilością kart w zależności od poziomu znajomości gry. Większa ilość kart na początku czyni grę bardziej wymagającą.
5. Pozostałe karty tworzą talię, którą kładzie się na środku stołu.



6. Odkryj pierwszą kartę z talii tak, aby strona z datą była widoczna. Rozpoczynasz tym samym budowę osi czasu, względem której gracze będą próbowali dopasować posiadane przed sobą przedmioty i odkrycia.

7. Możecie rozpocząć rozgrywkę!



- 1 Pierwszy gracz
- 2 Obszar gry
- 3 Karta startowa
- 4 Talia kart
- 5 Karty rozdane graczom

Przebieg gry

Partia rozgrywana jest w ciągu kilku rund. W każdej z nich, gracze rozgrywają swoje tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Runda kończy się po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje tury.

Aby rozpocząć grę, pierwszy gracz musi zagrać jedną ze swoich kart obok karty początkowej (umieszczonej na środku obszaru gry w trakcie przygotowania):

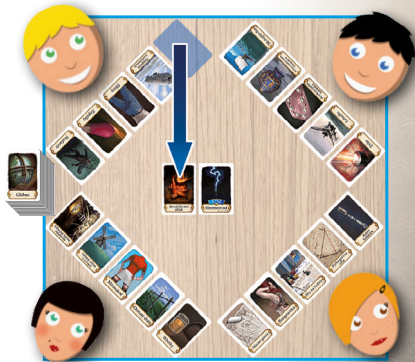
Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na jego karcie miało miejsce wcześniej niż to, ukazane na pierwszej karcie osi czasu, umieszcza swoją kartę na lewo od niej.

Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na jego karcie miało miejsce później niż to, ukazane na pierwszej karcie osi czasu, umieszcza swoją kartę na prawo od niej.

Po położeniu karty, odwróć ją tak, aby data była widoczna i sprawdź czy karta została prawidłowo umieszczona - chronologicznie na osi czasu:

Jeśli karta została umieszczona prawidłowo, pozostaje na swoim miejscu stroną z datą do góry, a tura gracza się kończy.

Jeśli karta nie została umieszczona prawidłowo, zostaje zwrócona do pudełka. Następnie, gracz musi dobrać pierwszą kartę z talii i położyć przed sobą (stroną daty do dołu), obok swoich pozostałych kart.

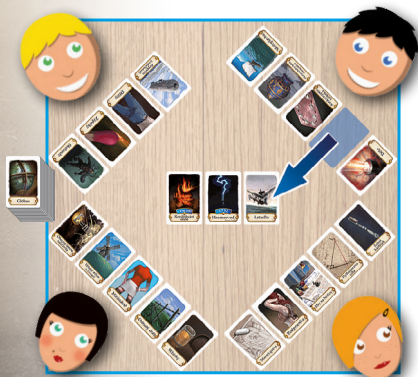


Teraz swoją turę rozgrywa następny gracz (siedzący po lewej stronie pierwszego gracza).

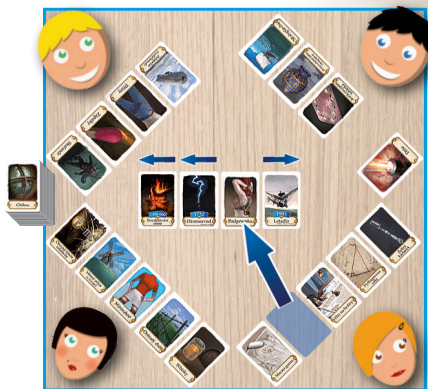
Jeśli pierwszy gracz prawidłowo zagrał swoją kartę na osi czasu, drugi może teraz wybrać pomiędzy trzema polami, gdzie umieści swoją kartę: na lewo od dwóch zagranych już kart, na prawo, lub pomiędzy nimi.

Jeśli pierwszy gracz nie zagrał swojej karty prawidłowo, drugi gracz ma do wyboru tylko dwa miejsca (na prawo, bądź na lewo od pierwszej karty na osi czasu).

Jeśli drugi gracz prawidłowo umieści swoją kartę, pozostaje ona na miejscu, stroną z datą do góry. Karty tworzące oś czasu należy układać w taki sposób, aby pozostawiać między nimi przestrzeń na nową kartę.



Następuje tura trzeciego gracza.



- Jeśli pierwsi dwaj gracze prawidłowo zegrali swoje karty, trzeci gracz może już teraz wybrać pomiędzy czterema polami... i tak dalej.
- Gracze kontynuują wykonywanie swoich tur w ten sam sposób od momentu, w którym jednemu lub więcej z nich uda się umieścić wszystkie swoje karty na osi czasu. Patrz «Koniec gry».

Sytuacja wyjątkowa

W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że gracz umieści na osi kartę z taką samą datą, jak karta już się tam znajdująca. W takim przypadku, gracz umieszcza swoją kartę po dowolnej stronie tej karty.

Koniec gry

Na końcu każdej rundy, sprawdź czy któryś z graczy nie pozbył się wszystkich swoich kart (innymi słowy, czy któryś gracz nie zagrał prawidłowo swojej ostatniej karty):

- Jeśli żaden gracz nie był w stanie prawidłowo zagrać swojej ostatniej karty, rozpocznijcie kolejną rundę.
- Jeśli tylko jeden gracz nie posiada już kart to natychmiast wygrywa grę!
- Jeśli więcej niż jeden gracz prawidłowo zagra swoją ostatnią kartę w tej samej rundzie, gra toczy się dalej.

Wszyscy gracze, którzy prawidłowo zegrali swoje ostatnie karty pozostają w grze, reszta jest wyeliminowana. Każdy z pozostałych graczy dobiera po jednej karcie z talii, a rozgrywka jest kontynuowana do momentu, w którym tylko jeden gracz w rundzie zagra swoją ostatnią kartę prawidłowo!



Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Matejki 6

80-232 Gdańsk

www.wydawnictwo.rebel.pl

Autor: Frédéric Henry

Ilustracje: Nicolas Fructus & Xavier Collette

Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy, łatwe do połknięcia. Prosimy o zachowanie tej informacji.