

Nauka i odkrycia



# Timeline

 REBEL

# W skrócie...

- W trakcie swojej tury gracz próbuje umieścić jedną ze swoich kart w odpowiednim miejscu na osi czasu.
- Jeśli mu się powiedzie, pozbędzie się jednej z leżących przed nim kart.
- Jeśli mu się nie powiedzie, odkłada zagrąną kartę do pudełka i dobiera nową z talii.
- Jeśli podczas danej rundy gracz jako jedyny prawidłowo zagrał swoją ostatnią kartę, wygrywa!

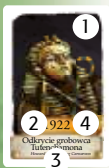


## Zawartość pudełka

110 dwustronnych kart; po jednej stronie znajduje się nazwa odkrycia i przedstawiająca je ilustracja, po drugiej te same elementy wraz z datą danego wydarzenia.



PRZÓD KARTY  
(STRONA BEZ DATY)



TYŁ KARTY  
(STRONA Z DATĄ)

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

Tematyka poruszona  
w tym zestawie:



# Cel gry

Celem gry jest zostanie jedynym graczem, który nie ma już przed sobą kart.

## Przygotowanie do gry

1. Gracze powinni zasiąść wokół stołu.
2. Najmłodszy spośród nich zostaje pierwszym graczem.
3. W tym momencie należy potasować karty (stroną bez dat ku górze, tak aby nikt nie mógł ich podejrzeć).
4. Każdemu z graczy należy rozdać po cztery karty (stroną bez dat ku górze). Pod żadnym pozorem gracze nie mogą podglądać rewersów otrzymanych kart (stron z datami).

**Uwaga!** Gracze mogą dowolnie zmieniać liczbę rozdawanych poszczególnym graczom kart, biorąc pod uwagę ich doświadczenie. Rozdanie większej liczby kart na początku rozgrywki uczyni ją trudniejszą.

5. Pozostałe karty utworzą talię, którą należy umieścić na środku stołu (stroną bez dat ku górze).



6. Pierwszą kartę z talii (nazywaną od tej pory kartą początkową) należy umieścić w środku stołu i odwoić tak, żeby widoczna była strona z datą. To od tej karty gracze rozpoczną budowę osi czasu – na tę oś będą musieli zagrywać znajdujące się przed nimi przedmioty i odkrycia.

7. W tym momencie gracze są gotowi do rozgrywki!



## Przebieg gry

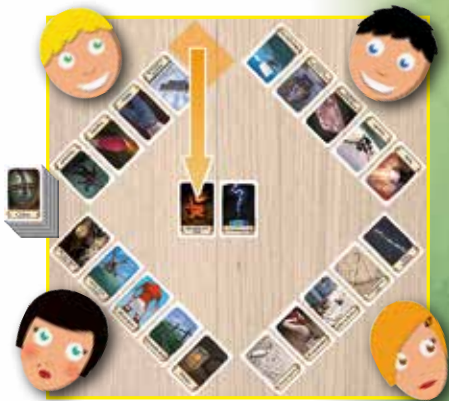
Gra składa się z serii rund. W każdej rundzie gracze odbędą swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Runda kończy się, gdy każdy z graczy odbędzie swoją turę.

Aby rozpocząć grę, pierwszy gracz musi zagrać jedną ze swoich kart obok karty początkowej (umieszczonej na środku stołu podczas przygotowania do gry):

- ☀️ Jeśli uważa, że wydarzenie z jego karty miało miejsce wcześniej niż wydarzenie z karty początkowej, umieszcza swoją kartę po lewej stronie karty początkowej.
- ☀️ Jeśli uważa, że wydarzenie z jego karty miało miejsce później niż wydarzenie z karty początkowej, umieszcza swoją kartę po prawej stronie karty początkowej.

Kiedy gracz zagra już swoją kartę, odwraca ją na stronę z datą, aby sprawdzić, czy karta została umieszczona w odpowiednim chronologicznym miejscu na osi czasu:

- ☀️ Jeśli karta została zagrana prawidłowo, pozostaje na swoim miejscu stroną z datą ku górze. Gracz nie musi dobierać nowej karty z talii. Kolejka przechodzi na następnego gracza.



- Jeśli karta nie została zagrana prawidłowo, należy ją odłożyć do pudełka. Następnie gracz musi dobrać wierzchnią kartę z talii i umieścić ją przed sobą, obok innych kart (stroną z bez daty ku górze).

Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza (gracza siedzącego po lewej od pierwszego gracza).

- Jeśli pierwszy gracz zagrał swoją kartę poprawnie, drugi gracz może zagrać swoją kartę w jedno z trzech miejsc: na lewo od obu znajdujących się już w grze kart, na prawo od tych kart albo pomiędzy obiema kartami.
- Jeśli pierwszy gracz nie zagrał swojej karty poprawnie, drugi gracz może zagrać swoją kartę tylko w jedno z dwóch miejsc: na prawo lub na lewo od karty początkowej.



- ☀ Jeśli drugi gracz zagrał swoją kartę poprawnie, to karta ta pozostanie na swoim miejscu (stroną z datą ku górze). Jeśli gracz zagrał kartę pomiędzy dwie inne karty, oś czasu należy rozsunąć, aby zrobić dla niej miejsce. W związku z tym należy pamiętać, że pomiędzy kartami zawsze znajduje się miejsce, w które można zagrywać inne karty.

Teraz przychodzi kolej na trzeciego gracza.

- ☀ Jeśli dwaj pierwsi gracze zegrali poprawnie swoje karty, trzeci gracz może zagrać swoją kartę na jedno z czterech miejsc... i tak dalej.
- ☀ Gracze kontynuują rozgrywkę w ten sposób, dopóki jeden lub kilku z nich nie umieści na osi czasu wszystkich swoich kart (patrz „Koniec gry”).



## Wyjątkowa sytuacja

W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że gracz zagra kartę, której data będzie identyczna z datą innej już zagranej karty. W takim wypadku obie karty muszą się znaleźć obok siebie. Kolejność, w jakiej leżą na osi czasu, nie ma znaczenia.

# Koniec gry

Pod koniec rundy należy sprawdzić, czy któryś z graczy nie pozbył się już wszystkich leżących przed nim kart (innymi słowy, czy któremuś z graczy udało się prawidłowo zagrać swoją ostatnią kartę):

- Jeśli nikomu nie udało się zagrać poprawnie ostatniej karty, rozpoczyna się następna runda.
- Jeśli jednemu z graczy udało się poprawnie zagrać ostatnią ze swoich kart, natychmiast wygrywa grę!
- Jeśli kilku graczom udało się poprawnie zagrać swoje ostatnie karty, gra toczy się dalej.

Gracze, którzy poprawnie zegrali swoje ostatnie karty, grają dalej, a wszystkie inne osoby zostają wyeliminowane z gry. Pozostali w grze gracze otrzymują po jednej karcie z talii i kontynuują rozgrywkę, dopóki jeden z nich nie zagra poprawnie swojej karty jako jedyny w danej rundzie!

## Opracowanie

**Autor:** Frédéric Henry

**Ilustracje:** Nicolas Fructusi Xavier Collette

**Tłumaczenie:** Marcin Welnicki

**Konsultacja naukowa wersji polskiej:** Łukasz Wiliński

**Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia.**

**Zawiera drobne elementy, które mogą zostać połknięte.**

**Należy zachować tę informację.**

Dystrybucja w Polsce:



Rebel Sp. z o.o.

Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

[www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)