

TIMELINE

INSTRUKCJA

8+

2-6

15'

WPROWADZENIE I CEL GRY

Celem gry jest zagranie wszystkich swoich kart jako pierwszy.

Podczas swojej tury postaraj się umieścić 1 ze swoich kart we właściwym miejscu na osi czasu. Jeśli popełnisz błąd, odrzuć nieprawidłowo umieszczoną kartę i dobierz nową.

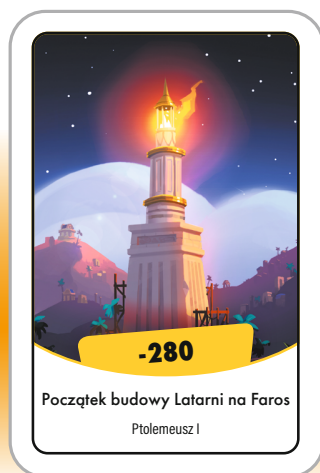


ELEMENTY:

96 ilustrowanych kart z czarną stroną, na której widnieje nazwa wydarzenia, oraz białą stroną, na której poza tym znajduje się jego **data** i dodatkowa informacja.



**CZARNA STRONA
KARTY
(BEZ DATY)**



**BIAŁA STRONA
KARTY
(Z DATĄ)**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Potasujcie karty, aby stworzyć stos dobierania. Połóżcie stos dobierania na stole czarną stroną do góry.

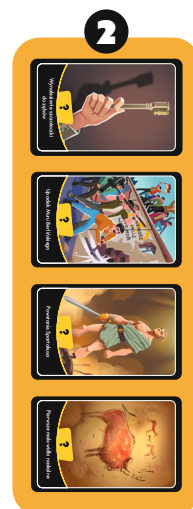
2

Każde z Was dobiera po 4 karty i kładzie je przed sobą, cały czas trzymając je odwrócone czarną stroną do góry. Nie możecie podglądać dat na kartach, dopóki ich nie zagracie!

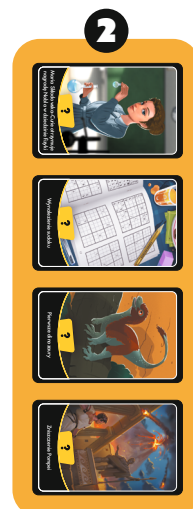
3

Weźcie wierzchnią kartę ze stosu i połóżcie ją białą stroną do góry na środku stołu. To karta startowa osi czasu, którą będziecie rozbudowywać, zagrywając karty, które macie przed sobą.

GRACZ 1



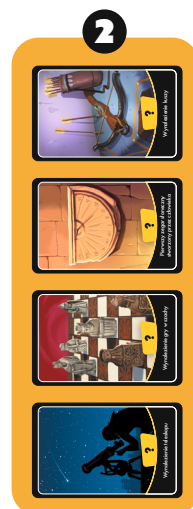
GRACZ 3



**KARTA
STARTOWA**

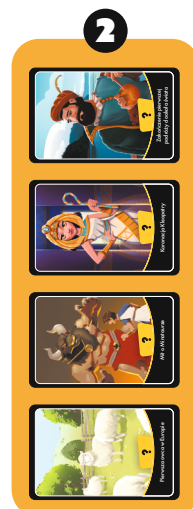


GRACZ 2



STOS DOBIERANIA

GRACZ 4



PRZEBIEG GRY

Rozgrywacie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najmłodszego gracza.

Pierwszy gracz umieszcza 1 ze swoich kart obok karty startowej.

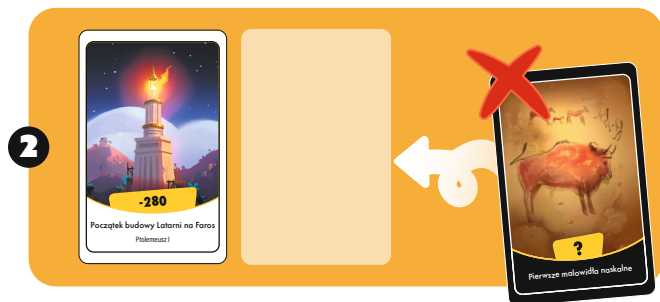
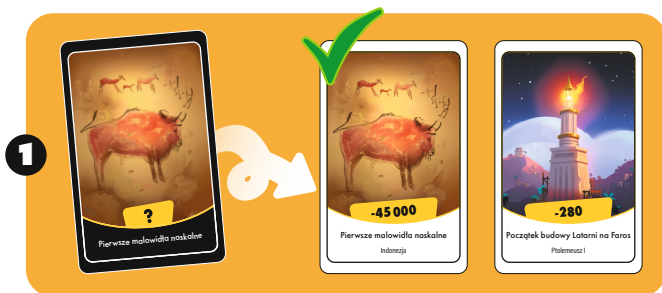
Po jej lewej stronie, jeśli uważa, że wydarzenie z jego karty miało miejsce przed wydarzeniem z karty początkowej,



albo po prawej, jeśli uważa, że przedstawione na karcie wydarzenie miało miejsce później niż to na karcie startowej.

Następnie ją **odwraca**, żeby sprawdzić, czy została poprawnie umieszczona na osi czasu:

- Jeśli karta została umieszczona poprawnie, zostawia ją na miejscu białą stroną do góry **(1)**.
- Jeśli została umieszczona niepoprawnie, odrzuca ją **(2)**, a następnie dobiera wierzchnią kartę ze stosu dobierania i kładzie ją obok swoich pozostałych kart bez ujawniania daty przedstawionego na niej wydarzenia. Jeśli stos się wyczerpie, potasujecie odrzucone karty i położyście je czarną stroną do góry, aby stworzyć nowy stos dobierania.



Następnie turę rozpoczyna kolejny gracz.

- Jeśli pierwszy gracz nie umieścił swojej karty poprawnie, drugi gracz ma do wyboru tylko 2 miejsca (po lewej albo prawej stronie pierwszej karty na osi czasu).
- Jeśli pierwszy gracz umieścił swoją kartę poprawnie, drugi gracz wybiera między 3 miejscami, w których może umieścić swoją kartę: po lewej stronie obu zagrzanych kart **(A)**, po prawej stronie **(B)** albo pomiędzy nimi **(C)**. Rozsuńcie karty na osi czasu tak, aby można było dołożyć kartę pomiędzy 2 innymi.



Zaczyna się тура trzeciego gracza.

- Jeśli dwoje pierwszych graczy poprawnie umieściło swoje karty na osi czasu, trzeci gracz wybiera między 4 miejscami, w których może umieścić swoją kartę, itd.



W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że gracz zagra kartę z taką samą datą co karta, która znajduje się na osi czasu. W takim przypadku umieszczenie karty zarówno po prawej, jak i lewej stronie tej karty jest poprawne.

KONIEC GRY – ZWYCIĘSTWO

Runda kończy się, gdy każdy z graczy, zaczynając od pierwszego i kończąc na graczu po jego prawej stronie, rozegra swoją turę. Gdy gracz poprawnie umieści swoją ostatnią kartę na osi czasu, reszta graczy rozgrywa swoje tury pozostałe do końca rundy.

Jeśli temu graczowi jako jednemu udało się poprawnie umieścić wszystkie swoje karty, gra dobiega końca, a ten gracz wygrywa.

Jeśli co najmniej 2 graczy poprawnie umieściło wszystkie swoje karty, reszta graczy odpada z gry i nie bierze udziału w następnych rundach.

Gracze, którzy pozostali w grze, rozgrywają nową rundę w celu wyłonienia zwycięzcy. Ich tury polegają na dobraniu karty i zagranie jej na osi czasu. Jeśli wszyscy gracze (albo żaden z nich) poprawnie umieścił swoje karty w nowej rundzie, rozgrywają kolejną rundę na tych samych zasadach. Jeśli niektórym (ale nie wszystkim) graczom udało się poprawnie zagrać karty, z gry odpadają ci gracze, którzy niepoprawnie umieścili swoje karty. Gracz, który jako jedyny poprawnie umieścił swoją kartę w rundzie, zostaje zwycięzcą.

INFORMACJA KOŃCOWA

Obecny stan wiedzy nie pozwala nam z pełną dokładnością określić dat niektórych wydarzeń. Pamiętajcie, że ta gra powstała przede wszystkim w celach rozrywkowych. Bawcie się dobrze!

Autor gry: Frédéric Henry
Ilustracje: Mikmak Studio, Philippe Caseiro, Gaël Lannurien, Ludovic Sanson i UmbreoNoctie
Opracowanie graficzne: Laura Borée
Redakcja wersji oryginalnej: Marie Chaplet

Producent: Zygomat – Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy •
BP 40119 • 78041 Guyancourt • Francja
www.asmodee.com • www.zygomat-games.com
© Asmodee Group 2024. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Tłumaczenie: Marek Gross
Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel
Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl



rebel