

INSTRUKCJA



TIMELINE

TWIST

TRYB KOOPERACJI

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasujcie talię białą stroną do góry i weźcie z niej pierwsze 36 kart. Odlóżcie pozostałe karty do pudełka, nie będą używane podczas tej rozgrywki.



1. Każde z Was dobiera po 4 karty i kładzie je przed sobą białą stroną do góry.
2. Połóżcie 1 kartę na środku stołu czarną stroną do góry – to karta startowa osi czasu.
3. Połóżcie 1 kartę czarną stroną do góry, by stworzyć stos kart odrzuconych. Pozostałe karty ułożone białą stroną do góry stanowią talię. Zaczyna najstarsze z Was. Rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

CEL GRY

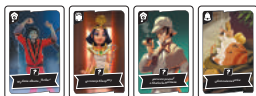
Pracujcie razem, by umieścić jak najwięcej kart na osi czasu.



STOS KART ODRZUCONYCH I TALIA



KARTA STARTOWA
OSI CZASU



PRZEBIEG GRY

W swojej turze każde z Was musi wykonać 1 z następujących akcji: umieścić 1 albo 2 karty na osi czasu (po 1) **ALBO** odrzucić 1 kartę. Na koniec swojej tury każdy gracz bierze tyle kart, aby miał ich przed sobą na stole 4 (odwróconych białą stroną do góry). Następną turę rozgrywa teraz gracz po lewej stronie pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

JAK ZAGRAĆ KARTĘ?

Gracz wybiera 1 spośród kart, które ma przed sobą, i odwraca ją czarną stroną do góry. Musi umieścić tę kartę na osi czasu zgodnie z zasadami.

Jeśli data na danej karcie jest wcześniejsza niż na każdej innej karcie na osi czasu, gracz umieszcza ją po lewej stronie osi czasu.



Jeśli data na danej karcie jest późniejsza niż na każdej innej karcie na osi czasu, gracz umieszcza ją po prawej stronie osi czasu.

Jeśli data na danej karcie jest taka sama jak na 1 z kart na osi czasu, gracz umieszcza ją na karcie z tą samą datą (karty powinny nachodzić na siebie tak, aby obie daty pozostały widoczne).



Jeśli data na danej karcie wpasowuje się pomiędzy 2 daty na kartach znajdujących się już na osi czasu, gracz umieszcza swoją kartę nad tymi 2 kartami w tzw. „pustym rzędzie”. Jeśli na tym miejscu znajduje się jakaś karta, gracz nie może wykonać tego ruchu (zob. poniżej).

Jeśli gracz nie może umieścić karty na osi czasu (ponieważ miejsce w „pustym rzędzie” jest już zajęte), odwraca ją białą stroną do góry i kładzie przed sobą na stole. Aby odróżnić tę kartę od kart, które jeszcze nie zostały zagrane, obraca ją poziomo. Ponieważ zagranie tej karty nie będzie możliwe, gracz powinien odrzucić ją przy najbliższej okazji (zob. „Jak odrzucić kartę?” poniżej). Jeśli graczowi nie udało się umieścić karty na osi czasu podczas swojej tury, musi spróbować zagrać kolejną kartę (nie może przejść do akcji odrzucania!).



Gdy gracze uda się umieścić kartę na osi czasu, może wybrać 1 z 2 opcji.

- Zakończyć swoją turę.
- Spróbować dołożyć 2. kartę. Jeśli 2. karta zostanie umieszczona poprawnie, tura gracza natychmiast się kończy.

Jeśli graczowi nie uda się umieścić 2. karty na osi czasu, może również zdecydować, że chce zakończyć turę, ponieważ udało mu się już zagrać 1 kartę. Może też dalej próbować umieścić 2. kartę.

Jeśli ktoś z Was pomimo prób nie jest w stanie umieścić ani jednej karty na osi czasu w swojej turze, gra dobiega końca (zob. „Punktacja”).

> Nie możecie podglądać dat na kartach, dopóki ich nie zagraacie!

> Nie możecie zagrzywać i odrzucać kart w trakcie tej samej tury.

JAK ODRZUCIĆ KARTĘ?

Gracz wybiera ze swoich kart 1 kartę, na której ikona w lewym górnym rogu karty jest taka sama co ikona wierzchniej karty na stosie kart odrzuconych. Gracz odrzuca wybraną kartę i odwraca ją czarną stroną do góry. (Uwaga! Symbol na czarnej stronie będzie inny).



> Odrzucanie kart to taktyczny sposób na zbudowanie większej i bezpieczniejszej osi czasu, dzięki czemu unikniecie tworzenia dużych i niebezpiecznych przerw czasowych pomiędzy kartami.

> Karty na stosie kart odrzuconych muszą być zawsze odwrócone czarną stroną do góry!

KOMUNIKACJA

Nie bójcie się komunikować między sobą ani rozmawiać o posiadanych kartach. W swojej turze każde z Was samo podejmuje decyzję co do wyboru wykonywanej akcji, ale może wspierać się radą innych.

KONIEC GRY

Jeśli talia się wyczerpie, dokończcie rozgrywkę, używając pozostałych przed Wami na stole kart. Jeśli komuś z Was skończą się karty na stole, a talia jest pusta, ten gracz nie rozgrywa już tur. Pozostali kontynuują swoje tury do momentu, gdy:

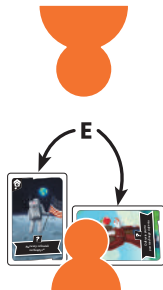
- Wszystkie karty zostaną umieszczone na osi czasu albo odrzucone.
- Komuś z Was nie uda się ani zagrać, ani odrzucić karty podczas swojej tury.

Jeśli wydarzy się którakolwiek z opisanych sytuacji, gra dobiega końca.

PUNKTACJA

Gdy gra dobiegnie końca, podliczacie swój wynik.

- Każda karta w dolnym rzędzie osi czasu jest warta **2 punkty (A)**.
- Każda karta w „pustym rzędzie” jest warta **1 punkt (B)**.
- Każda karta w stosie kart odrzuconych (**C**), w talii (**D**) i przed graczami (**E**) jest warta **-1 punkt**.



PRZYKŁAD

Na koniec gry, w której brało udział 2 graczy, w dolnym rzędzie osi czasu znajduje się 15 kart (**30 punktów**), w „pustym rzędzie” znajduje się 8 kart (**8 punktów**), w talii nie została żadna karta, jeden gracz nie ma przed sobą żadnych kart, drugiemu zostały 2 karty (**-2 punkty**), a 11 kart zostało odrzuconych (**-11 punktów**). Ich wynik to **30 + 8 - 2 - 11 = 25 punktów**.

RANKING

-0	0 do 10	11 do 20	21 do 30	31 do 40	41 do 50	51 do 60	61+
DRUŻYNA DO NICZEGO	ZBIERANINA NOWICJUSZY	UZNANI KLUBOWICZE	WPRAWIONA EKIPA	ODDZIAŁ WETERANÓW	PRZYMIERZE EKSPERTÓW	KOLEGIUM GENIUSZY	PODRÓŻNICY W CZASIE

Możecie spróbować pobić swój najlepszy wynik w przyszłych grach albo pochwalić się nim w sieci!

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski, Aleksandra Paczkowska, Kacper Podliński

TRYB RYWALIZACJI

W trybie rywalizacji zignorujcie ikony w lewych górnych rogach kart.



OPIS ROZGRYWKI

W trakcie swojej tury każde z Was podejmuje próbę umieszczenia 1 ze swoich kart w odpowiednim miejscu na osi czasu. Jeśli któryś z graczy się pomyli, odkłada kartę do pudełka i dobiera nową z talii. Wygrywa gracz, który jako jedyny w rundzie prawidłowo zagra swoją ostatnią kartę.



CEL GRY

Zostać jedynym graczem, który pozbył się wszystkich swoich kart.

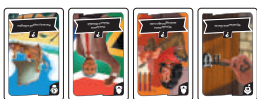
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Usiądźcie dookoła stołu.

1. Potasujcie karty, aby stworzyć talię. Połóżcie talię na stole białą stroną do góry.
2. Każde z Was otrzymuje po 4 karty odwrócone białą stroną do góry i kładzie je przed sobą. Nie możecie podglądać dat na kartach, dopóki ich nie zagraacie!
3. Połóżcie wierzchnią kartę z talii czarną stroną do góry na środku stołu.

To karta startowa osi czasu, na której będziecie umieszczać karty.

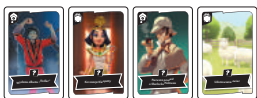
Najmłodsze z Was zostaje pierwszym graczem!



TALIA



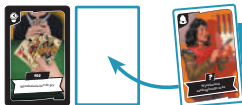
KARTA
STARTOWA



PRZEBIEG GRY

Rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pierwszy gracz umieszcza 1 ze swoich kart obok karty startowej.

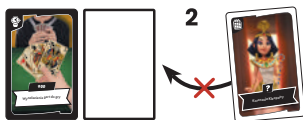
Jeśli gracz uważa, że przedstawione na karcie wydarzenie miało miejsce wcześniej niż to na karcie startowej, kładzie ją po lewej stronie karty startowej.



Jeśli gracz uważa, że przedstawione na karcie wydarzenie miało miejsce później niż to na karcie startowej, kładzie ją po prawej stronie karty startowej.

Gdy gracz położy swoją kartę w wybranym miejscu, odwraca ją i sprawdza, czy została poprawnie umieszczona na osi czasu.

- Jeśli karta została umieszczona poprawnie, zostawia ją na miejscu czarną stroną do góry **(1)**.
- Jeśli karta nie została umieszczona poprawnie, odrzuca ją **(2)**. Następnie dobiera wierzchnią kartę z talii i umieszcza ją białą stroną do góry obok reszty swoich kart. Nie odwraca jej. Jeśli talia się wyczerpie, potasujecie odrzucone karty i połóżcie je białą stroną do góry, aby stworzyć nową talię.



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

- Jeśli 1. gracz nie umieścił swojej karty poprawnie, 2. gracz ma do wyboru tylko 2 miejsca (na prawo bądź na lewo od pierwszej karty na osi czasu).
- Jeśli 1. gracz umieścił swoją kartę na osi czasu poprawnie, 2. gracz może teraz wybrać pomiędzy 3 polami, gdzie umieści swoją kartę: na lewo od 2 zagranych już kart **(A)**, na prawo **(B)** albo pomiędzy nimi **(C)**. Rozsuńcie karty na osi czasu tak, aby można było dołożyć kartę pomiędzy 2 innymi.



Następuje tura 3. gracza.

- Jeśli pierwszych 2 graczy ułożyło swoje karty na osi czasu poprawnie, 3. gracz ma wybór 4 miejsc, na których może umieścić swoją kartę, itd.

SYTUACJA WYJĄTKOWA

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

KONIEC GRY – ZWYCIĘSTWO

Jeśli ktoś z Was jako jedyne poprawnie umieści ostatnią ze swoich kart na osi czasu w trakcie pojedynczej rundy, natychmiast zostaje ogłoszony zwycięzcą. Jeśli więcej graczy poprawnie umieści swoją ostatnią kartę w tej samej rundzie, wszyscy, którzy tego nie zrobili, zostają wyeliminowani, a gra toczy się dalej. Pozostali gracze dobierają po 1 karcie z talii. Kontynuujcie rozgrywkę do momentu, w którym tylko 1 gracz w rundzie poprawnie umieści swoją ostatnią kartę. Ten gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą.

INFORMACJA KOŃCOWA

Treści zawarte w tej grze są przeznaczone wyłącznie do celów rozrywkowych. Choć staramy się, aby wszystkie zawarte tu informacje były aktualne, nie zapewniamy żadnej gwarancji co do ich pełności, dokładności ani rzetelności. Bawcie się dobrze!