



ASMODEE

REBEL

Polska



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 przed sobą o 1 kartę mniej.
- 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

110 kart zawierających nazwę i ilustrację z przodu oraz te same informacje wraz z datą na odwrocie.



- 1 ilustracja
- 2 data
- 3 nazwa karty
- 4 kolorowe tło dla łatwiejszego skłasyfikowania kart

Tematyka poruszona w tym zestawie:

- Wynalazki
- Sztuka
- Historia
- Nauka
- Zabytki

Cel gry

Bycie jedynym graczem, który nie będzie posiadał przed sobą kart.

Przygotowanie

1. Usiądźcie wokół stołu.

2. Najmłodszy spośród Was zostaje pierwszym graczem.

3. Potasujcie karty, upewniając się, że strona z datą jest niewidoczna na wszystkich kartach (data znajduje się na spodzie).

4. Każde z Was otrzymuje liczbę kart pokazaną poniżej (stroną z datą do dołu) i umieszcza je przed sobą. Pod żadnym pozorem gracz nie może sprawdzić tyłu karty (strony z datą)!

Liczba graczy: 2 do 3 – 4 do 5 – 6 do 8

Liczba kart: 6 – 5 – 4

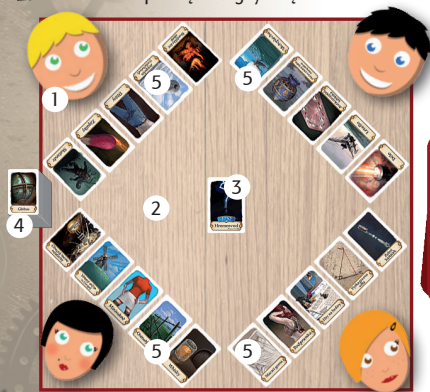
Doświadczeni gracze, w zależności od poziomu znajomości gry, mogą umówić się na rozpoczęcie rozgrywki z inną liczbą kart. Przeważnie większa liczba kart leżących przed graczem oznacza większy stopień trudności rozgrywki.

5. Pozostałe karty tworzą talię, którą kładzie się pośrodku stołu.



6. Odkrycie pierwszą kartę z talii tak, aby strona z datą była widoczna. Rozpoczynacie tym samym budowę osi czasu, względem której gracze będą próbowali dopasować posiadane przed sobą karty z wydarzeniami historycznymi.

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 zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze wykonają swoje tury.

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

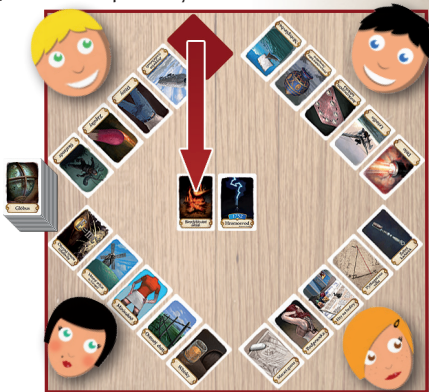
❁ Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na jego karcie miało miejsce wcześniej niż ukazane na pierwszej karcie osi czasu, umieszcza swoją kartę na lewo od niej.

❁ Jeśli gracz uważa, że wydarzenie na jego karcie miało miejsce później niż 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 (chronologicznie) umieszczona na osi czasu.

❁ Jeśli karta została umieszczona prawidłowo, pozostaje na swoim miejscu stroną z datą do góry, a tura gracza dobiega końca.

❁ Jeśli karta nie została umieszczona prawidłowo, należy ją odrzucić do pudełka. Następnie gracz musi dobrać wierzchnią kartę z talii i położyć przed sobą (stroną z datą do dołu), obok swoich pozostałych kart.

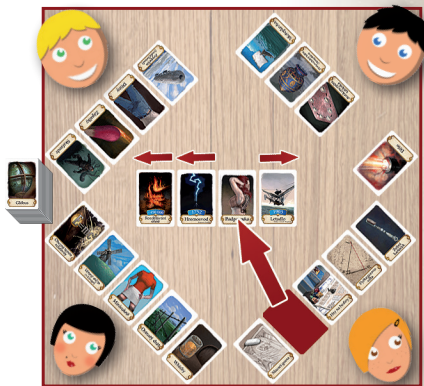


Teraz swoją turę rozgrywa następny gracz (siedzący po lewej stronie pierwszego gracza).

- ❁ Jeśli pierwszy gracz prawidłowo umieścił swoją kartę na osi czasu, drugi może wybierać pomiędzy 3 polami, na którym z nich umieścić swoją kartę: na lewo od 2 zaganych już kart, na prawo albo pomiędzy nimi.
 - ❁ Jeśli pierwszy gracz nie zagrał swojej karty prawidłowo, drugi gracz ma do wyboru tylko 2 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 2 gracze prawidłowo zegrali swoje karty, trzeci gracz może teraz wybierać pomiędzy 4 polami... i tak dalej.
- Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur w ten sam sposób aż do momentu, w którym co najmniej jednemu uda się umieścić wszystkie swoje karty na osi czasu. Zobacz „Koniec gry”.

Sytuacja wyjątkowa

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

Koniec gry

Na koniec każdej rundy sprawdźcie, czy któryś z graczy pozbył się wszystkich swoich kart (innymi słowy, czy któryś gracz zagrał prawidłowo swoją ostatnią kartę).

- Jeśli żaden gracz nie był w stanie prawidłowo zagrać swojej ostatniej karty, rozpoczniacie kolejną rundę.
- Jeśli tylko 1 gracz nie posiada już kart, natychmiastowo wygrywa grę!
- Jeśli więcej niż 1 gracz prawidłowo zagra swoją ostatnią kartę w tej samej rundzie, gra toczy się dalej. Wszyscy gracze, którzy prawidłowo zagrali swoje ostatnie karty, pozostają w grze, reszta zostaje wyeliminowana. Każdy z pozostałych graczy dobiera po 1 karcie z talii, a rozgrywka trwa aż do momentu, w którym tylko 1 gracz w rundzie zagra swoją ostatnią kartę prawidłowo!

Autor: Frédéric Henry

Ilustracje: Agnieszka Dąbrowiecka

Zasady: Zespół REBEL

Konsultacja naukowa: Łukasz Wiliński



UWAGA! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy, nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.