



1981

657

1457

Timeline

A játék röviden

- A soron lévő játékos megpróbálja az egyik lapját beilleszteni az idővonal megfelelő helyére. A kártyáknak mindig időrendben kell követniük egymást.
- Ha sikerül, eggyel kevesebb lap marad előtte.
- Ha nem sikerül, a kártya visszakerül a dobozba, és újat kell húznia helyette.
- A játékot az nyeri, aki elsőként szabadul meg az utolsó kártyájától.



Helyek az idővonalon

A doboz tartalma

110 kártya, egyik felén képpel, a másikon a kép mellett évszámmal.



KÉPES OLDAL



ÉVSZÁMOS
OLDAL

- 1 Illusztráció
- 2 Évszám
- 3 A kártya neve
- 4 Színes háttér a téma meghatározására

A dobozban szereplő témakörök

- Találmányok
- Művészetek
- Zene
- Tudomány
- Építmények

A játék célja

Legyél te az első játékos, aki megszabadul a kártyáitól!

Előkészületek

1. A játékosok körbeülnek az asztalt.

2. A legfiatalabb játékos kezd.

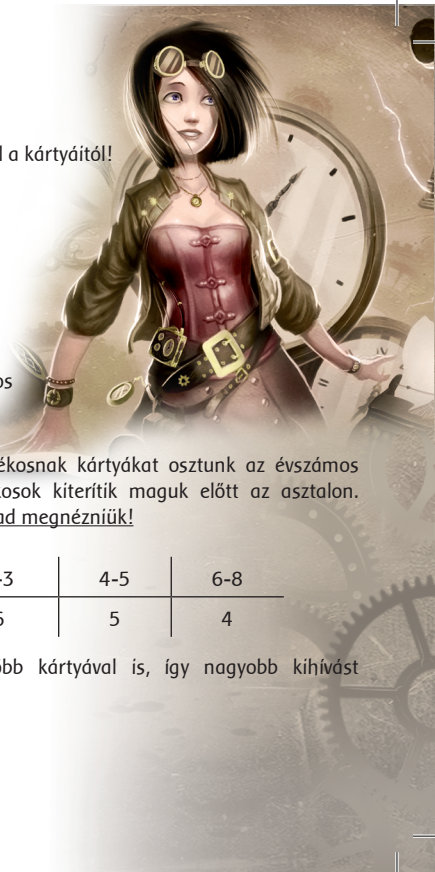
3. Megkeverjük a lapokat az évszámossal oldalukkal lefelé.

4. A lenti táblázat alapján minden játékosnak kártyákat osztunk az évszámossal oldalával lefelé fordítva. Ezeket a játékosok kiterítik maguk előtt az asztalon.
Az évszámossal oldalt semmiképp sem szabad megnézniük!

Játékosok száma	2-3	4-5	6-8
Kiosztott lapok száma	6	5	4

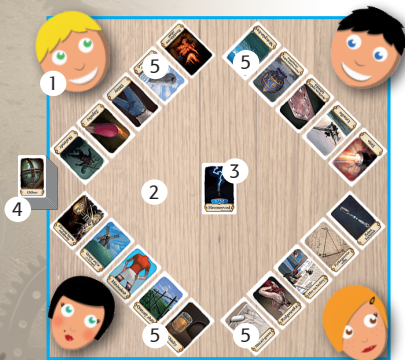
Tapasztaltabb játékosok kezhetnek több kártyával is, így nagyobb kihívást jelent a játék.

5. A húzópaklit az asztalon hagyjuk.



6. A húzópakli legfelső lapját az évszámos oldalával felfelé az asztal közepére tesszük. Ez lesz a kezdőlapja annak a sornak, amelybe később a játékosok évszámok szerint növekvő sorrendben lerakják a lapokat.

7. Kezdődhet a játék!



- 1 Első játékos
- 2 Játéktér
- 3 Kezdőlap
- 4 Húzópakli
- 5 A játékosok lapjai

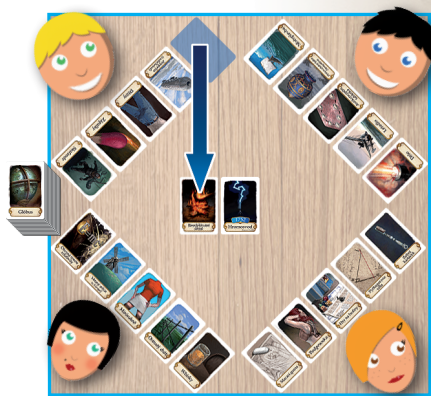
A játék menete

A játék több fordulón keresztül zajlik. A játékosok minden fordulóban az óramutató járásának irányában követik egymást. Egy fordulónak akkor van vége, amikor már minden játékos sorsa került. A játék legelején a kezdőjátékos kiválasztja az egyik saját lapját, és leteszi az asztal közepére korábban lerakott kezdőlap mellé:

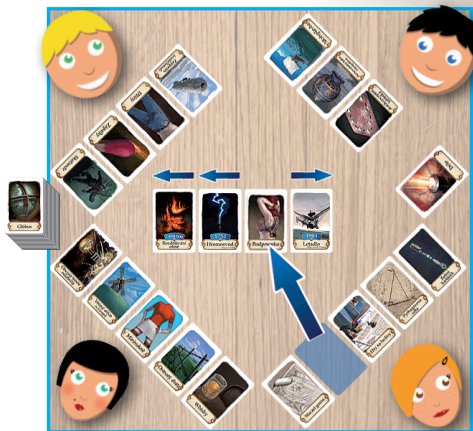
- Ha a játékos a lap dátumát korábbinak véli, mint a kezdőlapét, a lapot a kezdőlaptól balra teszi le.
- Ha a lap dátumát későbbinek véli, mint a kezdőlapét, a lapot a kezdőlaptól jobbra teszi le.

Miután lehelyezte, a kijátszott lapot megfordítjuk, és ellenőrizzük, hogy a dátumnak megfelelő helyre került-e le.

- Ha a kártya jó helyen van, az évszámos oldalával felfelé fordítva otthagjuk, és a játékos köre véget ér.
- Ha a kártya nem jó helyre került, visszatesszük a dobozba. A játékos egy új kártyát húz helyette, amit az évszámos oldalával lefelé fordítva a saját lapjai mellé helyez.



Ezután a harmadik játékos kerül sorra.



- Ha mindkét játékos jól helyezte el a lapját, a harmadik játékos már négy különböző helyre teheti a sajátját, és így tovább...
- A játékosok addig folytatják így a játékot, amíg egy fordulóban egy vagy több játékosnak sikerül jó helyre tennie az utolsó kártyáját. Lásd „A játék vége” leírást.

Speciális helyzet

Ha két lapon ugyanaz az évszám szerepel, a korábban lerakott kártya elé és utána is lerakhatjuk – mindkettő helyesnek számít.

A játék vége

Minden forduló végén nézzük meg, hogy van-e olyan játékos, aki előtt nincs már kártya (vagyis sikerült utolsó kártyáját is helyesen kijátszania):

- Ha senki sem játszotta ki helyesen az utolsó kártyáját, a játék folytatódik.
- Ha csak egy játékos van, aki előtt nincs már kártya, akkor ő azonnal megnyerte a játékot!
- Ha több mint egy játékosnak sikerült helyesen kijátszania az utolsó kártyáját, a játék folytatódik.

Azok a játékosok, akik az utolsó kártyájukat játszották ki a fordulóban, folytatják a játékot, és a többiek kiesnek. A megmaradt játékosok húznak egy-egy lapot. Addig folytatják a játékot, amíg nem lesz olyan játékos, aki egy körben egyedüliként teszi le a lapját helyesen.



www.gemker.hu

Készítők

Szerző: Frédéric Henry

Illusztrációk: Nicolas Fructus és Xavier Collette

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére. Fulladásveszély! Kérjük, őrizze meg a csomagolást!