

ASTERION

Invenzioni

1981

1457

657

Timeline

In breve...

- Durante il proprio turno, il giocatore deve tentare di piazzare una delle sue carte nella "finestra temporale" adeguata.
- Se indovina, ha una carta in meno davanti a sé.
- Se sbaglia, ripone la carta nella scatola e deve pescarne un'altra.
- Il primo giocatore a essere l'unico nel turno a piazzare la propria ultima carta viene dichiarato vincitore.



Contenuto

110 carte, con il nome della carta e la relativa illustrazione sul fronte e le stesse informazioni con in più la data sul retro.



FRONTE



RETRO

1 Illustrazione

2 Data

3 Nome della carta

4 Sfondo colorato per facilitare la classificazione delle carte

Argomenti inclusi nella scatola:



Scoperte



Arte



Musica



Invenzioni



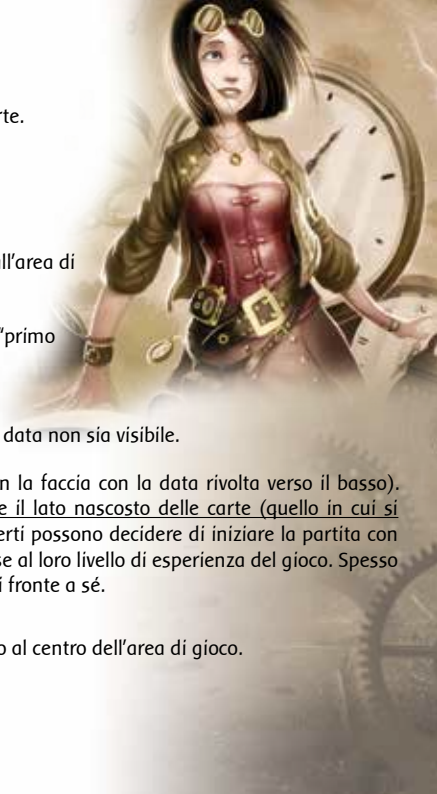
Monumenti

Scopo del gioco

Essere i soli ad avere terminato le carte.

Preparazione

1. I giocatori si dispongono attorno all'area di gioco.
2. Il più giovane viene dichiarato "primo giocatore".
3. Le carte vengono mescolate, assicurandosi che la faccia con la data non sia visibile.
4. Ogni giocatore riceve 4 carte (con la faccia con la data rivolta verso il basso). Non può in alcun modo guardare il lato nascosto delle carte (quello in cui si trova la data). I giocatori più esperti possono decidere di iniziare la partita con un numero diverso di carte, in base al loro livello di esperienza del gioco. Spesso è più stimolante avere più carte di fronte a sé.
5. Il mazzo di carte viene posizionato al centro dell'area di gioco.



6. Si prende la prima carta del mazzo e la si gira con la faccia "datata" verso l'alto. A partire da questa carta si dovrà costruire una linea cronologica nella quale i giocatori piazzeranno le carte che si trovano davanti a loro.

7. Potete iniziare a giocare!



1 Primo
giocatore

3 Carta iniziale

2 Area di gioco

4 Mazzo di carte

5 Carte distribuite ai giocatori

Svolgimento della partita

La partita è giocata in una serie di round. Durante ogni round, i giocatori giocano il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario. Un round è completo solamente quando tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno. All'inizio della partita, il primo giocatore deve mettere una delle sue carte a fianco della carta iniziale (quella piazzata al centro dell'area di gioco durante la preparazione):

❁ Se pensa che la sua carta abbia una data anteriore alla carta iniziale, mette la sua carta alla sinistra di quest'ultima.

❁ Se pensa che la sua carta abbia una data posteriore alla carta iniziale, mette la sua carta alla destra di quest'ultima.

Una volta piazzata, il giocatore gira la propria carta all'insù, in modo da verificare che la sua data corrisponda alla posizione che occupa nella linea cronologica:

❁ Se la sua carta è stata piazzata correttamente, la si lascia posizionata con la faccia "datata" visibile, e il turno del giocatore è finito.

❁ Se la sua carta è stata piazzata erroneamente, la si rimette nella scatola. Il giocatore deve quindi pescare la prima carta del mazzo e metterla davanti a sé, con la faccia "datata" rivolta verso il basso, a fianco delle altre sue carte.



Il giocatore successivo (il giocatore direttamente alla sinistra del primo giocatore) può quindi iniziare il suo turno.

- Se il primo giocatore ha piazzato correttamente la sua carta, il secondo giocatore ha la scelta tra tre posizioni per piazzare una delle proprie carte: alla sinistra delle due già piazzate, alla loro destra o in mezzo alle due.
- Se il primo giocatore ha piazzato erroneamente la sua carta, il secondo giocatore ha solo due possibilità di piazzamento (alla destra o alla sinistra della carta iniziale).
- Se il secondo giocatore a sua volta piazza correttamente la propria carta, questa rimane con la faccia "datata" all'insù. Si ridispone quindi semplicemente la linea cronologica in modo che rimanga uno spazio tra ogni carta.



Ora è il turno del terzo giocatore.



- Se i due giocatori prima di lui hanno ben piazzato la loro carta, la scelta ora è tra quattro posizioni... e così di seguito.
- Il gioco continua in questo modo fino a quando uno o più giocatori piazzano correttamente tutte le loro carte nella linea cronologica. Vedi "Fine della partita".

Caso particolare

Nel corso della partita può capitare che un giocatore debba piazzare una carta con la stessa data di una già piazzata. In questo caso, le due carte devono essere piazzate fianco a fianco, senza preoccuparsi del loro ordine.

Fine della partita

Alla fine di ogni round si controlla se uno o più giocatori non hanno più carte di fronte a sé (in altre parole, se uno o più giocatori hanno piazzato correttamente la loro ultima carta):

- Se nessun giocatore è riuscito a piazzare correttamente la propria ultima carta, si inizia un nuovo round.
- Se un solo giocatore rimane senza carte, viene immediatamente dichiarato vincitore.
- Se più giocatori piazzano correttamente la loro ultima carta nel corso dello stesso round, il gioco continua.

I giocatori che hanno piazzato la loro ultima carta rimangono in gioco e gli altri vengono eliminati. I giocatori rimasti in gioco ricevono ciascuno una carta dal mazzo, con la quale continuano a giocare fino a quando non si verifica che un solo giocatore piazza correttamente la propria carta.

Autore: Frédéric Henry

Illustratori: Nicolas Fructus e Xavier Collette

Traduzione: Sara Conato

Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) ITALY
www.asterionpress.com

