Reglas del juego

Timeline

ESPAÑA

En resumen...

- En tu turno, trata de colocar una de tus cartas en el "intersticio temporal" correcto.
- En caso de fallo, devuelve la carta a la caja y coge una nueva.
- El ganador es el jugador que sea el único de una ronda que coloca correctamente su última carta.

intersticios temporales

Contenido

55 cartas, cada una con su nombre y su ilustración en el anverso, así como su fecha en el reverso.

ANVERSO REVERSO

1 Ilustración

2 Fecha

3 Texto

4 Color de fondo para ayudar a clasificar y guardar las cartas por tema

Objetivo del juego

Ser el único jugador sin cartas.

Preparación

1. Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego.
2. El jugador más joven será el "jugador inicial".
3. Se barajan las cartas.

4. A cada jugador se le reparten 4 cartas boca abajo (con las fechas ocultas), que deben colocar delante de ellos. No se permite a los jugadores mirar el lado con la fecha. Sin embargo, los jugadores son libres de decidir el número de cartas a repartir basándose en su conocimiento del juego.

5. Coloca el mazo de cartas boca abajo (con las fechas ocultas) sobre la mesa.

6. Roba la carta superior del mazo, dale la vuelta de modo que la fecha quede visible y colócala en el centro de la zona de juego. Esta carta es la carta de referencia de la línea de tiempo en la que los jugadores tendrán que colocar sus cartas.

7. ¡Puedes empezar la partida!

1 Jugador inicial

2 Zona de juego

3 Carta de referencia

4 Mazo de cartas

5 Cartas de los jugadores

1
2
3
4
5
5
5
5
1700
Platero y Yo

Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla en rondas, en las que cada uno de los jugadores juega su turno en el sentido de las agujas del reloj. Empezando por el jugador inicial, deben colocar en su turno una de sus cartas al lado de la carta de referencia (la que se colocó previamente en el centro de la zona de juego):

- Si consideran que la fecha de su carta es anterior a la de la carta de referencia, la deben colocar a la izquierda de la carta de referencia (ver ilustración siguiente).

- Si creen que la fecha de su carta es posterior a la de la carta de referencia, la deben colocar a la derecha de la carta de referencia.

Después de colocar su carta el jugador le da la vuelta para comprobar, mediante la fecha, que esté correctamente colocada en la línea de tiempo:

- Si la carta está correctamente colocada, permanece donde está boca arriba.

- Si la carta no está colocada correctamente, descártala. A continuación, el jugador debe robar la carta superior del mazo y colocarla boca abajo junto a sus otras cartas sin darle la vuelta.

1402
Inicio de la conquista de las islas Canarias
1700
Inicio de la monarquía borbónica
Platero y yo

A continuación, el segundo jugador (el de la izquierda del primero) puede jugar su turno.

- Si el primer jugador no colocó su carta correctamente, el segundo jugador debe colocar una de sus cartas al lado de la carta inicial.

- Si el primer jugador colocó su carta correctamente, el segundo jugador puede elegir entre tres intersticios temporales en los que colocar una de las suyas: a la izquierda de las dos cartas ya colocadas, a su derecha, o entre ellas (ver ilustración en la página siguiente).

- Si el segundo jugador coloca correctamente su carta, ésta permanece donde está, boca arriba. La línea de tiempo se reorganiza para dejar espacio entre las cartas.

1402
Inicio de la conquista de las islas Canarias
1700
Inicio de la monarquía borbónica
1766
Motín de Esquilache
Platero y yo

Ahora, es el turno del tercer jugador.

- Si los dos primeros jugadores colocaron sus cartas correctamente en la línea de tiempo, el tercer jugador puede elegir entre cuatro intersticios temporales.

- Y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores han jugado su turno, comienza una nueva ronda.

- Si el mazo de robo está vacío, baraja las cartas descartadas para crear un nuevo mazo (con las fechas boca abajo).

Caso especial

Durante el juego, puede ocurrir que un jugador deba colocar una carta con la misma fecha que otra carta ya jugada. En tal caso, coloca ambas cartas una al lado de la otra, independientemente de su orden.

Fin de la partida - Victoria

Si durante una ronda un único jugador coloca correctamente su última carta, ese jugador es declarado inmediatamente ganador de la partida.

Si varios jugadores colocan correctamente su última carta en una ronda, siguen jugando y los otros jugadores son eliminados. Los jugadores restantes roban una carta durante cada ronda y siguen las reglas estándar hasta que uno de ellos sea el único que coloque correctamente su carta durante una sola ronda. Este último es entonces declarado vencedor.

En una nota aparte...

La información contenida en este juego es sólo para fines de entretenimiento. Aunque nos esforzamos por mantener la información actualizada y correcta, no ofrecemos ninguna declaración ni garantía de ningún tipo, expresa o implícita, sobre la integridad, exactitud o fiabilidad de la información contenida en este juego.

¡Diviértete!

TIMEECOES

Créditos

Autor: Frédéric Henry

Ilustraciones de las cartas: Gaël Lannurien

Ilustración de portada: Jérémie Fleury

Traducción: Haritz Solana

Timeline is a trademark of Asmodee Group under license of Frédéric Henry.

DISTRIBUIDO POR:
Asmodee Spain: Petróleo 24 • 28918 Leganés (Madrid) • España