

# TIMELINE

## REGLAS DEL JUEGO

8+

2-6

15'

### RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el primero en quedarse sin cartas.

En tu turno, intenta colocar una de tus cartas en el intersticio temporal correcto de la línea temporal. Si te equivocas, descarta la carta mal posicionada y roba otra.



### COMPONENTES

96 cartas con una ilustración y el nombre de un acontecimiento en su lado negro; en el lado blanco contienen los mismos elementos **más la fecha** y un subtítulo que aporta información adicional sobre dicho acontecimiento, cuando sea necesario.



## PREPARACIÓN

1

Baraja las cartas para formar un mazo de robo y colócalo sobre la mesa con el lado negro hacia arriba.

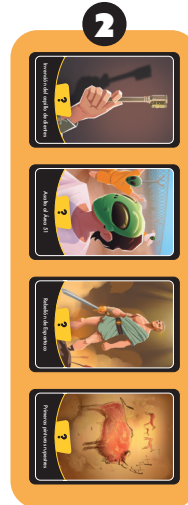
2

Cada jugador roba 4 cartas y las coloca frente a él con el lado negro hacia arriba. *No mires las fechas de tus cartas hasta que las hayas colocado en la línea temporal.*

3

Toma la primera carta del mazo de robo, gírala y colócala con el lado blanco hacia arriba en el centro de la mesa. Esta carta será el punto de partida de la línea temporal que los jugadores construirán con las cartas que tienen frente a ellos.

JUGADOR 1



JUGADOR 2



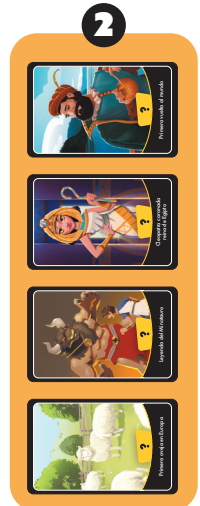
MAZO DE ROBO



JUGADOR 3



JUGADOR 4



## DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se juega por turnos, comenzando por el jugador más joven y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

Como primer jugador, debes colocar una de tus cartas junto a la carta inicial:

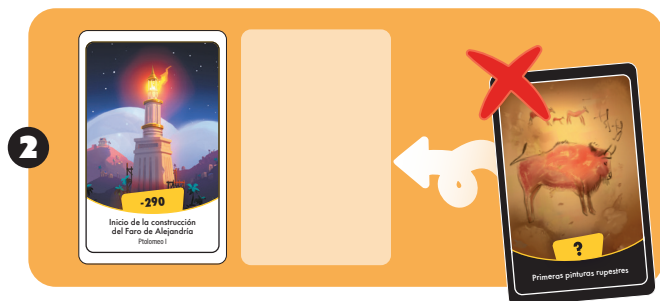
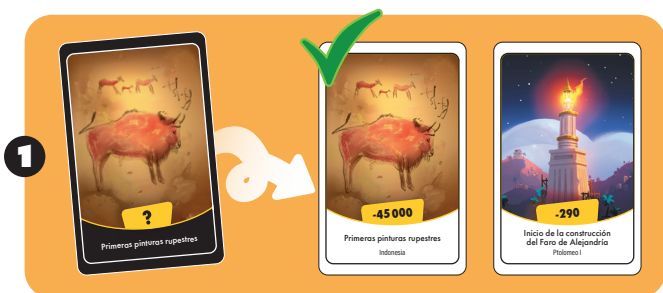
A su izquierda, si piensas que la fecha de tu carta es anterior a la de la carta inicial.



A su derecha, si crees que la fecha de tu carta es posterior a la carta inicial.

Después de jugar tu carta, **dale la vuelta** para comprobar si está correctamente posicionada en la línea temporal:

- Si está correctamente posicionada, déjala en la línea temporal con el lado blanco hacia arriba **(1)**.
- Si está mal posicionada, descártala **(2)**, luego roba la primera carta del mazo y colócala junto a tus otras cartas sin revelar la fecha. Si el mazo se queda vacío, baraja todas las cartas descartadas para formar un nuevo mazo con el lado negro hacia arriba.



El turno pasa al siguiente jugador:

- Si el primer jugador colocó su carta incorrectamente, el segundo jugador debe colocar una de sus cartas junto a la carta inicial.
- Si el primer jugador la colocó correctamente, el segundo jugador tendrá tres intersticios temporales para elegir dónde colocar una de sus cartas: a la izquierda de las dos cartas ya colocadas en la línea temporal **(A)**, a la derecha **(B)**, o en el intersticio entre ellas **(C)**. Ajusta la línea temporal al insertar una carta entre otras.



El turno pasa al tercer jugador:

- Si los dos jugadores anteriores colocaron sus cartas correctamente, el tercer jugador tendrá cuatro intersticios temporales para elegir, y así sucesivamente.



A veces, un jugador puede colocar una carta con la misma fecha que otra previamente jugada. En este caso, la nueva carta puede colocarse a la izquierda o a la derecha de la que ya está en la línea temporal.

## GANAR LA PARTIDA

Una ronda consiste en un turno para cada jugador, comenzando por el primero y terminando con el jugador sentado a su derecha. Cuando un jugador coloque correctamente su última carta en la línea temporal, los demás jugadores completan la ronda.

Si ese jugador es el único que ha jugado todas sus cartas, la partida termina y se le declara ganador.

Si dos o más jugadores han colocado correctamente su última carta, el resto queda eliminado y no participa en las rondas siguientes.

Los jugadores restantes continúan jugando para determinar al ganador. En su turno, cada uno roba una carta y la coloca en la línea temporal. Si todos los jugadores (o ninguno) colocan su carta correctamente en una nueva ronda, juegan otra vez. Si sólo algunos tienen éxito, quienes se equivoquen quedan eliminados. Cuando solo un jugador coloca su carta correctamente en una ronda, se le declara ganador.

## NOTA FINAL

Según el estado actual del conocimiento humano, algunas fechas históricas son objeto de debate y, por lo tanto, aproximadas. Ten en cuenta que este juego ha sido creado principalmente para entretener. ¡Diviértete!

Un juego de Frédéric Henry

Ilustraciones de Mikmak Studio, Philippe Caseiro, Gaël Lannurien, Ludovic Sanson y UmbreoNoctie

Diseño gráfico: Laura Borée

Corrección: Marie Chaplet

Un juego publicado por Zygomatic - Asmodee Group  
18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy

BP 40119 • 78041 Guyancourt • Francia

www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.

