

# TIMELINE

## PERSONAJES FAMOSOS

8+ 2-6 15'

REGLAS

asmodee

### RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser la primera persona en quedarse sin cartas.

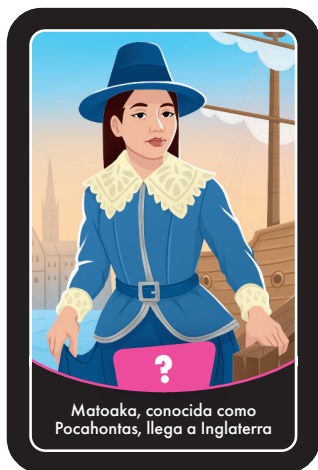
En tu turno, intenta colocar una de tus cartas en el intersticio temporal correcto de la línea temporal. Si te equivocas, descarta la carta mal posicionada y roba otra.



INTERSTICIOS TEMPORALES

### CONTENIDO

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



LADO NEGRO (SIN FECHA)



LADO BLANCO (CON FECHA)

### PREPARACIÓN

1

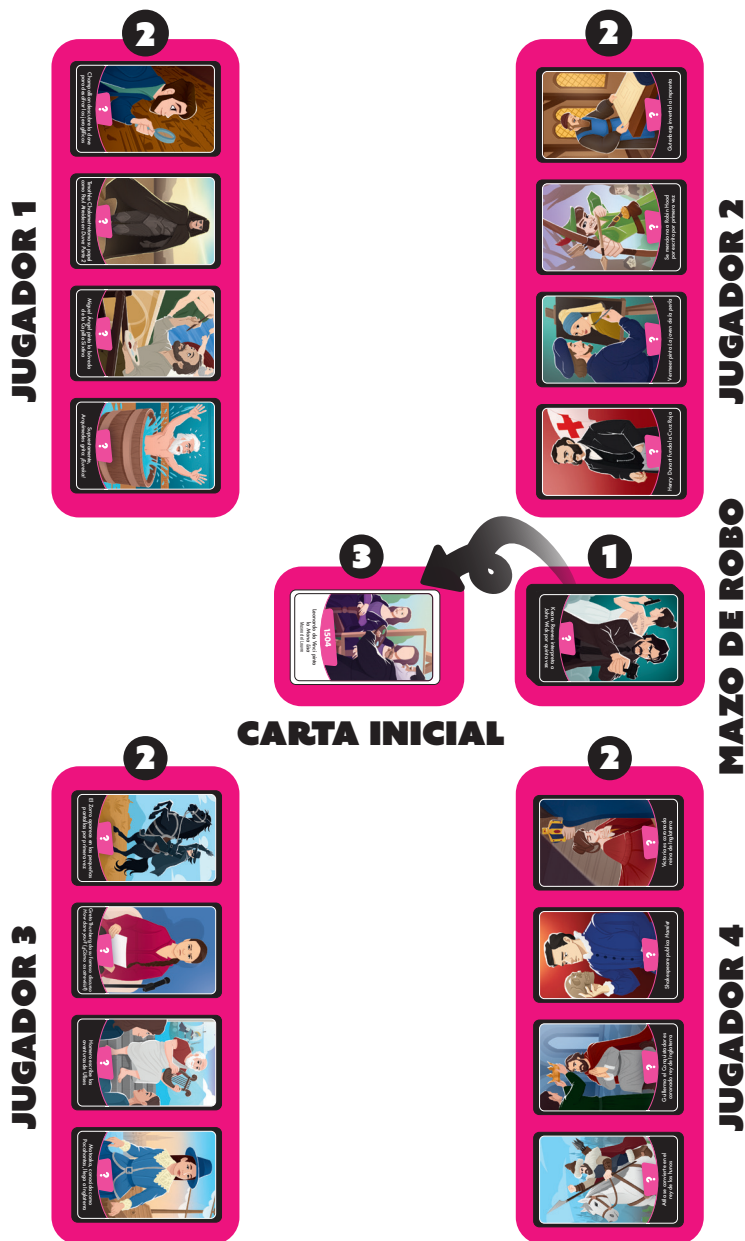
Baraja las cartas para formar el mazo de robo y colócalo sobre la mesa con el lado negro bocarriba.

2

Cada jugador roba 4 cartas y las coloca frente a él con el lado negro bocarriba. 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, voltéala y colócala con el lado blanco bocarriba 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.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Timeline se juega por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

Empieza el jugador más joven. Si eres el primer jugador, debes colocar una de tus cartas junto a la carta inicial:

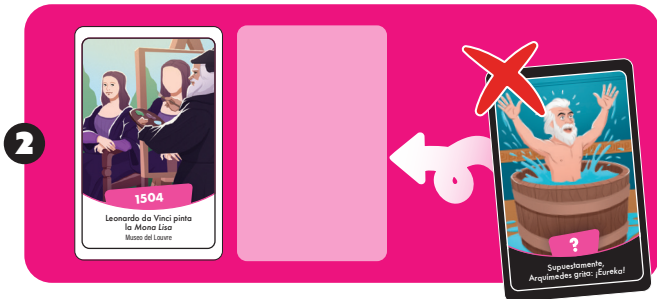
A su izquierda, si piensas que la fecha de tu carta es anterior a la de la carta inicial.



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

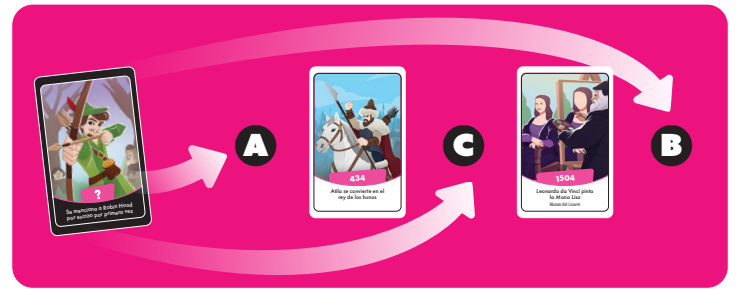
Después de jugar tu carta, **dale la vuelta** para comprobar si la has posicionado correctamente en la línea temporal:

- Si está correctamente posicionada, déjala en la línea temporal con el lado blanco hacia arriba **(1)**.
- Si está mal posicionada, descártala **(2)**, roba la primera carta del mazo y colócala junto a tus otras cartas sin revelar la fecha. Si el mazo de robo 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 ha colocado su carta incorrectamente, el segundo jugador debe colocar una de sus cartas junto a la carta inicial.
- Si el primer jugador la ha colocado correctamente, el segundo jugador tendrá 3 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)**. Simplemente, ajusta la línea temporal cuando quieras insertar una carta entre otras.



El turno pasa al tercer jugador:

- Si los dos jugadores anteriores han colocado sus cartas correctamente, el tercer jugador tendrá 4 intersticios temporales para elegir, y así sucesivamente.



A veces, un jugador puede colocar una carta con la misma fecha que otra previamente jugada. En estos casos, 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, empezando por el primero y terminando con quien está sentado a su derecha. Cuando un jugador coloca correctamente su última carta en la línea temporal, los demás jugadores completan la ronda actual.

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

Sin embargo, si 2 o más jugadores han colocado correctamente su última carta, los demás quedan eliminados y no participan en las rondas siguientes.

Los jugadores que aún sigan en la partida 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 solo algunos tienen éxito, quienes se hayan equivocado 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!

BARBIE® y sus marcas registradas e imagen asociadas son propiedad de y se utilizan con la autorización de Mattel, Inc. © 2025 Mattel, Inc.

Un juego de Frédéric Henry  
Ilustraciones de Mikmak Studio  
Diseño gráfico: Laura Boré  
Traducción al español: Laura Castro Trullén  
Revisión: Natalia Delgado Mendoza

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 2025. Todos los derechos reservados.



\*Escanee y accede a beneficios