

Regolamento



Timeline



In breve...

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



Finestre temporali



Contenuto

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

FRONTE



La leggenda
del Minotauro

3

RETRO



La leggenda
del Minotauro

3

1 Illustrazione

2 Data

3 Nome
della carta

4 Sfondo colorato per facilitare la classificazione delle carte



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.

4. Ogni giocatore riceve 4 carte
(con il lato con la data rivolto a faccia in giù)
e le posiziona davanti a sé.

Non può in alcun modo guardare il lato con 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.

5. Il mazzo di carte rimanenti viene posizionato a faccia in giù sul tavolo.

6. Si prende la prima carta del mazzo, la si gira e la si piazza al centro dell'area di gioco. A partire da questa carta si dovrà costruire una linea cronologica nella quale i giocatori piazzeranno le loro carte.

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

I giocatori giocano il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario. All'inizio della partita, il primo giocatore deve piazzare 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, piazza la sua carta alla sinistra di quest'ultima (vedi l'illustrazione alla pagina seguente).
- ☀️ Se pensa che la sua carta abbia una data posteriore alla carta iniziale, piazza 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 data corrisponda alla posizione che occupa nella linea cronologica:


- ☀️ Se la sua carta è stata piazzata correttamente, la si lascia posizionata a faccia in su.
- ☀️ Se la sua carta è stata piazzata erroneamente, la si rimette nella scatola. Il giocatore deve quindi pescare la prima carta del mazzo e piazzarla a faccia in giù a fianco delle altre sue carte, senza girarla.



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


 Se il primo giocatore ha piazzato erroneamente la sua carta, il secondo giocatore deve piazzare una delle sue carte accanto alla carta iniziale.


 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 (vedi l'illustrazione alla pagina seguente).

 Se il secondo giocatore a sua volta piazza correttamente la propria carta, questa rimane dove si trova, a faccia in su. 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 piazzato correttamente la loro carta, la scelta ora è tra quattro posizioni.

 E così di seguito.

 Se il mazzo è esaurito, mescolate le carte scartate fino a formare un nuovo mazzo (con la parte delle date a faccia in giù).



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 - Vittoria

Se un giocatore è l'unico nel round a piazzare correttamente la sua ultima carta, viene dichiarato vincitore.

Se più giocatori piazzano correttamente la loro ultima carta nel corso dello stesso round, il gioco continua e gli altri vengono eliminati. I giocatori rimasti in gioco ricevono ciascuno una carta dal mazzo, con la quale continuano a giocare secondo le regole standard fino a quando non si verifica che un solo giocatore piazza correttamente la propria carta nel corso di un round. Quest'ultimo viene dichiarato vincitore.



Una nota a margine...

Le informazioni contenute in questo gioco sono a puro scopo di intrattenimento. Anche se tentiamo di mantenere le informazioni più corrette e aggiornate possibili, non facciamo alcuna dichiarazione o garanzia, espressa o implicita, sulla completezza, accuratezza o affidabilità delle informazioni contenute in questo gioco.

Buon divertimento!

TIMEECO0317

Riconoscimenti

Autore: Frédéric Henry

Illustratore delle carte: Gaël Lannurien

Illustratore della copertina: Jérémie Fleury

Traduzione: Denise Venanzetti • Revisione: Diana Buraschi

Supervisione: Massimo Bianchini



SERVIZIO
CLIENTI
www.asmodee.com

DISTRIBUITO DA:

Asmodee Italia Srl - Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) - ITALY • www.asmodee.it

Avvertenza! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Pubblicato da: Asmodee Group

Timee è un trademark di Asmodee Group sotto licenza di Frédéric Henry.