

MODALITÀ COMPETITIVA

Nella modalità competitiva, i giocatori ignorano le icone raffigurate nell'angolo in alto a sinistra delle carte.

IN BREVE

Durante il proprio turno, il giocatore deve cercare di collocare 1 delle sue carte nella "finestra temporale" adeguata. Se sbaglia, ripone la carta nella scatola e deve pescarne 1 altra. Il primo giocatore a collocare correttamente la sua ultima carta viene dichiarato vincitore.



SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a collocare in ordine corretto tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

I giocatori si dispongono attorno all'area di gioco.

1. Mescolare le carte, per formare il mazzo di pesca. Collocarlo sul tavolo, con il lato con il bordo bianco a faccia in su.
2. Ogni giocatore riceve 4 carte (con il lato con il bordo bianco a faccia in su) e le colloca davanti a sé. I giocatori non possono guardare le date stampate sulle loro carte finché non le giocano!
3. Pescare 1 carta dalla cima del mazzo, girarla e collocarla al centro dell'area di gioco. Questa è la carta iniziale della linea cronologica in cui i giocatori collocheranno le loro carte. Il giocatore più giovane inizia per primo.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori svolgono il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario. Il primo giocatore deve collocare 1 delle sue carte accanto alla carta iniziale:



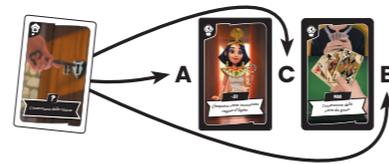
Una volta collocata, il giocatore gira a faccia in su la propria carta, per verificare che la data corrisponda alla posizione corretta nella linea cronologica:

- Se la sua carta è stata collocata in modo corretto, la si lascia dov'è, con il lato con il bordo scuro a faccia in su (1).
- Se la carta NON è stata collocata in modo corretto, la si scarta (2). Poi, il giocatore deve pescare 1 carta dalla cima del mazzo e collocarla con il lato con il bordo bianco a faccia in su accanto alle sue altre carte, senza girarla. Se il mazzo di pesca è vuoto, mescolare le carte scartate per formare un nuovo mazzo di pesca, con il lato con il bordo bianco a faccia in su.



Poi, il secondo giocatore (il giocatore alla sinistra del primo giocatore) può iniziare il proprio turno:

- Se il primo giocatore non ha collocato la sua carta in modo corretto, il secondo giocatore deve collocare 1 delle sue carte accanto alla carta iniziale.
- Se il primo giocatore ha collocato la sua carta in modo corretto, il secondo giocatore può scegliere tra tre "finestre temporali" per collocare 1 delle sue carte: alla sinistra delle 2 già collocate (A), alla loro destra (B), o in mezzo alle due (C). La linea temporale viene riorganizzata in modo che rimanga spazio tra ogni carta.



È ora il turno del terzo giocatore:

- Se i primi due giocatori hanno collocato le loro carte in modo corretto, il terzo giocatore può scegliere tra quattro "finestre temporali" e così via.

CASO PARTICOLARE

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

FINE DELLA PARTITA – VITTORIA

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

Se più giocatori collocano correttamente la loro ultima carta nel corso dello stesso round, per loro la partita continua e gli altri giocatori vengono eliminati. I giocatori rimanenti pescano ognuno 1 carta durante ogni round e seguono le regole standard, finché solo uno di loro non colloca correttamente la propria carta nel corso di un singolo round. Questo giocatore viene quindi dichiarato vincitore.

NOTA FINALE

Le informazioni contenute in questo gioco sono a puro scopo di intrattenimento. Anche se ci impegniamo a mantenere le informazioni aggiornate e corrette, non facciamo alcuna dichiarazione o garanzia, espressa o implicita, riguardo la completezza, l'accuratezza o l'affidabilità delle informazioni contenute in questo gioco. Buon divertimento!

REGOLE DEL GIOCO



TIMELINE TWIST

MODALITÀ COLLABORATIVA

PREPARAZIONE

Mescolare il mazzo di carte, con il lato con il bordo bianco a faccia in su, e prendere 36 carte dalla cima del mazzo. Rimettere le carte rimanenti nella scatola, non verranno usate nel corso di questa partita.



- Ogni giocatore pesca 4 carte e le colloca davanti a sé, con il lato con il bordo bianco a faccia in su.
- Collocare 1 carta al centro del tavolo, con il lato con il bordo scuro a faccia in su. Questa è la carta iniziale della linea cronologica.
- Collocare 1 carta (con il lato con il bordo scuro a faccia in su) a un lato dell'area di gioco per formare la pila degli scarti. Le carte rimanenti, con il lato con il bordo bianco a faccia in su, formano il mazzo di pesca. Il giocatore più anziano inizia per primo. I giocatori svolgono il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Lavorate in squadra per giocare più carte possibili nella linea cronologica.



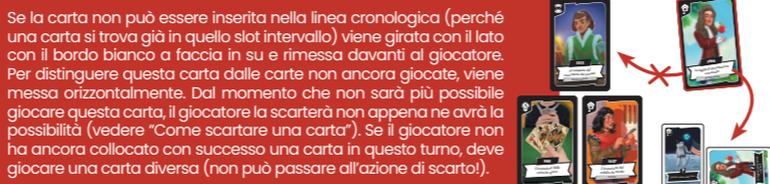
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel proprio turno, i giocatori devono effettuare 1 delle seguenti azioni: Collocare 1 o 2 delle loro carte nella linea cronologica, una alla volta, **OPPURE** scartare 1 carta.

Alla fine del proprio turno, il giocatore che ha effettuato il turno pesca carte dal mazzo di pesca fino ad avere 4 carte davanti a sé (con il lato con il bordo bianco a faccia in su). Poi, in senso orario, il giocatore successivo inizia il proprio turno.

COME GIOCARE UNA CARTA

Il giocatore sceglie quale carta tra quelle davanti a sé vuole giocare e la gira, con il lato con il bordo scuro a faccia in su. Il giocatore colloca la carta nella linea cronologica seguendo le regole seguenti:



Dopo aver collocato con successo la sua prima carta nella linea cronologica, il giocatore può:

- Terminare il proprio turno, oppure
 - Cercare di collocare una seconda carta. Se il giocatore riesce a collocare una seconda carta, il suo turno termina immediatamente.
- Dopo un tentativo fallito di collocare una seconda carta, il giocatore può sempre decidere di terminare il proprio turno, dal momento che ha già collocato la sua prima carta nella linea cronologica.

Oppure, può continuare a cercare di collocare una seconda carta.

Se un giocatore prova ma non riesce a collocare almeno 1 carta nel corso del suo turno, la partita termina (vedere "Punteggio").

- I giocatori non possono guardare le date stampate sulle loro carte finché non le giocano!
- Non è possibile giocare carte e scartare carte nel corso dello stesso turno.

COME SCARTARE UNA CARTA

Il giocatore sceglie 1 delle carte davanti a sé che presenti sull'angolo in alto a sinistra un'icona corrispondente a quella della carta in cima alla pila degli scarti. Il giocatore scarta la carta scelta e la gira, per rivelare la data e l'icona presenti sull'altro lato. (Attenzione: L'icona sul lato della carta con la data, quello con il bordo scuro, sarà diversa.)

- Scartare carte è un modo strategico per costruire una linea cronologica più ampia e sicura, evitando di creare finestre temporali ampie e pericolose tra le carte.
- Le carte nella pila degli scarti hanno sempre il lato con il bordo scuro a faccia in su!

COMUNICAZIONE

Non esitate a comunicare il più possibile e a discutere delle vostre carte. Nel proprio turno, ogni giocatore ha l'ultima parola nella decisione di giocare o scartare le carte davanti a sé, ma può chiedere consiglio ai suoi compagni di squadra.

FINE DELLA PARTITA

Se il mazzo di pesca si esaurisce, i giocatori giocheranno con le carte rimanenti davanti a loro. Se un giocatore non ha più carte davanti a sé e il mazzo di pesca è esaurito, quel giocatore non effettua più turni, ma gli altri giocatori continuano a giocare finché:

- Tutte le carte sono state collocate nella linea cronologica o scartate.
- Un giocatore non riesce a giocare o scartare una carta nel corso del suo turno. Quando si verifica una delle situazioni sopra menzionate, la partita termina.

PUNTEGGIO

Al termine della partita, i giocatori determinano il loro punteggio:

- Ogni carta nella riga principale della linea cronologica vale **2 punti (A)**.
- Ogni carta negli slot intervallo vale **1 punto (B)**.
- Ogni carta nella pila degli scarti **(C)**, nel mazzo di pesca **(D)** e davanti ai giocatori **(E)** vale **-1 punto**.



ESEMPIO

Al termine di una partita a 2 giocatori, la riga principale della linea cronologica ha 15 carte (**30 punti**); gli slot intervallo ospitano 8 carte (**8 punti**); ci sono 0 carte nel mazzo; un giocatore ha 0 carte davanti a sé mentre l'altro ne ha 2 (**-2 punti**), e 11 carte sono state scartate (**-11 punti**). Il punteggio è quindi **30+8-2-11=25 punti**.

CLASSIFICA

-0	da 0 a 10	da 11 a 20	da 21 a 30	da 31 a 40	da 41 a 50	da 51 a 60	da 61+
TEAM DI ASPIRANTI	GRUPPO DI NOVIZI	STAFF ACCREDITATO	COMPAGNIA SOFISTICATA	SQUADRA DI VETERANI	ALLEANZA DI ESPERTI	CIRCOLO DEL GENIO	VIAGGIATORI DEL TEMPO

Nelle partite successive, i giocatori possono cercare di battere il loro miglior punteggio, oppure vantarsi dei loro punteggi online!