

MODALITÀ COMPETITIVA

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

COME GIOCARE A TIMELINE TWIST STAR WARS

I numeri delle scene vanno da 1 a 100 e seguono l'ordine cronologico degli eventi della Galassia: prima si svolge l'evento nella Galassia, inferiore è il numero che compare sulla carta. Più è basso il numero e più in fondo andrà collocato nella linea cronologica.

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.

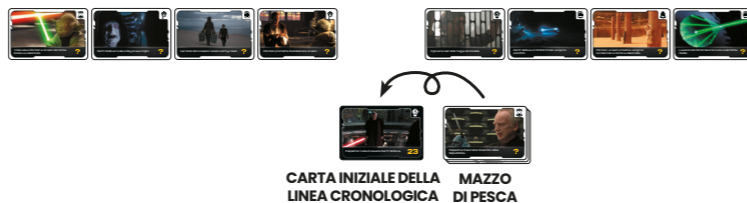
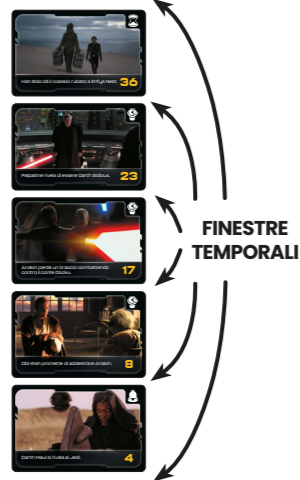
SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a rimanere senza 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 i numeri delle scene stampati 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 collegheranno le loro carte.
- L'ultimo giocatore ad aver visto un film di *Star Wars* 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 sopra o sotto la carta iniziale:

Se pensa che il numero della scena della sua carta sia precedente a quello della carta iniziale, colloca la sua carta sotto la carta iniziale.

Se pensa che il numero della scena della sua carta sia successivo a quello della carta iniziale, colloca la sua carta sopra la carta iniziale.

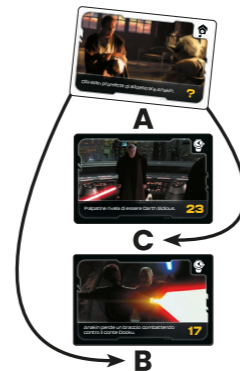
Una volta collocata, il giocatore gira a faccia in su la propria carta, per verificare che il numero della scena corrisponda alla posizione corretta nella linea cronologica:

- 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 in senso orario inizia 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 sopra o sotto la 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: sopra le 2 già collocate (A), sotto di esse (B), o in mezzo alle due (C). La linea cronologica 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.

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.

STAR WARS REGOLE DEL GIOCO



MODALITÀ COLLABORATIVA

COME GIOCARE A TIMELINE TWIST STAR WARS™

I numeri delle scene vanno da 1 a 100 e seguono l'ordine cronologico degli eventi della Galassia: prima si svolge l'evento nella Galassia, inferiore è il numero che compare sulla carta. Più è basso il numero e più in fondo andrà collocato nella linea cronologica.

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.

LATO CON IL BORDO BIANCO (SENZA IL NUMERO DELLA SCENA)



LATO CON IL BORDO SCURO (CON IL NUMERO DELLA SCENA)



- 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. L'ultimo giocatore ad aver visto un film di Star Wars inizia per primo. I giocatori svolgono il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario.

OBBIETTIVO 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: Giocare 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:

Se il numero della scena della carta è precedente a quello di tutte le carte nella linea cronologica, la carta viene collocata sotto tutte le carte.

Se il numero della scena della carta è successivo a quello di tutte le carte nella linea cronologica, la carta viene collocata sopra tutte le carte.

Se il numero della scena della carta cade tra due carte già collocate nella linea cronologica, la carta viene collocata alla sinistra di queste due carte nello "slot intervallo". Se c'è già una carta in quello slot, il giocatore non può giocarla (vedere sotto).

Se la carta non può essere inserita nella linea cronologica (perché una carta si trova già in quello slot intervallo) viene girata con il lato con il bordo bianco a faccia in su e rimessa davanti al giocatore. Per distinguere questa carta dalle carte non giocate, viene messa verticalmente. Dal momento che non sarà più possibile giocare questa carta, il giocatore la scarterà non appena ne avrà la possibilità (vedere "Come scartare una carta"). Se il giocatore non ha ancora collocato con successo una carta in questo turno, deve giocare una carta diversa (non può passare all'azione di scarto!).

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 i numeri delle scene stampati 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 destra un'icona corrispondente a quella della carta in cima alla pila degli scarti. Il giocatore scarta la carta scelta e la gira, per rivelare il numero della scena e l'icona presenti sull'altro lato. (Attenzione: L'icona sul lato della carta 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 colonna a destra della linea cronologica vale **2 punti (A)**.
- Ogni carta negli slot intervallo (colonna a sinistra) 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 colonna a destra della linea cronologica ha 15 carte (**30 punti**), gli slot intervallo (colonna a sinistra) 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

| MENO DI 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 DI GENI | VIAGGIATORI DEL TEMPO |

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