

Livreto de Regras



Timeline



Resumindo...

- Na sua vez de jogar, tente colocar uma das suas cartas no "ponto na linha do tempo" correto.
- Caso você erre, coloque a carta de volta na caixa e compre uma nova.
- O vencedor é aquele que conseguir colocar sua última carta na linha do tempo em uma única rodada.



Pontos na linha do tempo

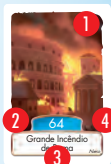
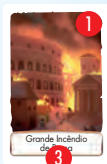


Componentes

55 cartas, cada uma contendo um nome e uma ilustração na frente e sua data correspondente no verso.

FRENTE

VERSO



1 Ilustração

2 Data

4 Cor de fundo para auxiliar na organização e também na separação das cartas de acordo com o tema

3 Nome da carta

Objetivo do jogo

Ser o único jogador sem cartas na mão.

Preparação do jogo

1. Os jogadores sentam-se ao redor da área do jogo.
2. O jogador mais jovem é o primeiro a jogar.
3. Embaralhe as cartas.

4. Cada jogador recebe 4 cartas voltadas para baixo (com as datas escondidas) e as coloca na sua frente. Os jogadores não podem olhar o lado da carta que contém a data. Entretanto, os jogadores são livres para decidirem o número de cartas a serem distribuídas com base no conhecimento que possuem do jogo.

5. Coloque a pilha de compra voltada para baixo sobre a mesa.

6. Compre a carta que está no topo da pilha, desvire-a e coloque-a no centro da área do jogo. Esta será a carta inicial da linha do tempo em que os jogadores terão que colocar suas cartas.

7. Comece o jogo!

1 Primeiro jogador

3 Carta Inicial

2 Área de jogo

4 Pilha de compra


5 Cartas distribuídas para os jogadores







Como jogar


Os jogadores seguem sentido horário. O primeiro jogador deve colocar uma de suas cartas ao lado da carta inicial (aquela que foi colocada anteriormente no centro da área do jogo):

 Se ele acha que a data da sua carta for anterior à data da carta inicial, ele deve colocá-la do lado esquerdo da carta inicial (veja a ilustração na próxima página).

 Se ele acha que a data da sua carta for posterior à data da carta inicial, ele deve colocá-la do lado direito da carta inicial.


Após colocar sua carta, o jogador deve desvirá-la para conferir se a data foi corretamente posicionada na linha do tempo:


 Se a carta tiver sido colocada corretamente, ela permanece voltada para cima onde está.


 Se a carta não tiver sido colocada corretamente, ela é descartada. Em seguida, o jogador deve comprar a carta que está no topo da pilha de compra e colocá-la, voltada para baixo, ao lado das outras cartas que já possui, sem ver o lado que mostra a data.



Então, é a vez do segundo jogador (que está à esquerda do primeiro) jogar.


 Se o primeiro jogador não colocar a carta corretamente, o segundo jogador deve colocar uma de suas cartas ao lado da carta inicial.


 Se o primeiro jogador colocar a carta corretamente, o segundo jogador pode escolher em qual dos três pontos na linha do tempo colocará a sua carta: à esquerda das duas cartas já colocadas, à direita delas ou entre elas (veja a ilustração na próxima página).


 Se o segundo jogador colocar sua carta corretamente, ela permanece voltada para cima onde está. A linha do tempo é reorganizada de modo a deixar espaço entre as cartas.



Em seguida, é a vez do terceiro jogador jogar.

 Se os dois primeiros jogadores colocaram suas cartas corretamente, o terceiro jogador pode escolher entre quatro pontos na linha do tempo.

 E assim por diante.

 Se a pilha de compra estiver vazia, embaralhe as cartas descartadas para fazer uma nova pilha de compra (as datas voltadas para baixo).



Regra especial

Durante o jogo, é possível que algum jogador tenha que colocar uma carta que tenha a mesma data de outra carta já jogada. Nesse caso, coloque ambas as cartas lado a lado, independentemente da ordem.



Fim do jogo

Se um jogador for o único a colocar corretamente sua carta durante uma única rodada, ele será imediatamente declarado vencedor.

Se vários jogadores colocarem corretamente sua última carta em uma única rodada, eles devem continuar jogando enquanto os outros jogadores são eliminados. Os jogadores remanescentes compram uma carta a cada rodada e jogam de acordo com as regras básicas até que um deles coloque corretamente sua carta em uma única rodada. Assim, o último jogador remanescente que colocar corretamente sua carta é declarado o vencedor.



Uma observação...

As informações presentes neste jogo são apenas para fins de entretenimento. Apesar de nos empenharmos para manter as informações atualizadas e corretas, não fazemos nenhum tipo de representações ou garantias, expressas ou implícitas, quanto à integridade, exatidão ou confiabilidade acerca das informações presentes neste jogo.

Divirta-se!

Créditos

Autor: Frédéric Henry

Arte das cartas: Gaël Lannurien

Arte da capa: Jérémie Fleury

Tradução: Juliana Gallo

Revisão: Paula Pizauro



TIME02BR



ILHAS GALÁPAGOS COMERCIO DE BRINQUEDOS, LIVROS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J. 15.605.065/0001-38.
Rua Mourato Coelho, 936, c/ta 31, Pinheiros 05417-001 São Paulo - SP atendimento@galapagosjogos.com.br - www.galapagosjogos.com.br