

Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Следующий игрок может выбрать, куда класть свою карточку: слева от уже выложенных карточек в центре стола (А), справа от них (Б) или между ними (В).

Между карточками на оси времени можно оставлять немного места на случай, если нужно будет положить между ними новую карточку.

Пример: Оля ходит второй, перед ней уже выложили карточку. Оля может положить карточку слева (А), справа (Б) или между двумя карточками (В).



Игра продолжается до тех пор, пока один или несколько игроков не выложат все свои карточки на ось времени. Смотрите раздел «Конец игры».

ОСОБАЯ СИТУАЦИЯ

Во время игры может возникнуть ситуация, когда игрок размещает на оси времени свою карточку, совпадающую с ранее выложенной карточкой по дате (два разных события произошли в одном и том же году). В таком случае карточки должны лежать рядом, но их порядок на оси времени может быть любым.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце каждого раунда (каждый раз, когда ход возвращается к первому игроку) проверьте, нет ли таких игроков, перед которыми не осталось карточек:

- ★ Если у всех игроков ещё остались карточки, начните новый раунд.

5

- ★ Если в конце текущего раунда только один из игроков избавился от своих карточек (а у других игроков карточки ещё остались), он объявляется победителем.

- ★ Если в ходе раунда несколько игроков верно выложили свои последние карточки, то они будут брать по одной карточке и разыгрывать их, продолжая игру, пока только один из них правильно не разместит свою карточку в течение одного раунда. Этот игрок объявляется победителем. Остальные игроки не участвуют в этом финальном раунде.

ПРИМЕЧАНИЕ

Информация, содержащаяся в этой игре, предназначена только для развлекательных целей. Хотя мы стремимся поддерживать актуальность и точность информации, мы не даём никаких заявлений и гарантий любого рода, явных или подразумеваемых, относительно полноты, точности или надёжности информации, содержащейся в этой игре.

Хорошей игры!

Автор игры: Фредерик Анри
Оформление карточек: Жеремі Флёрі
Перевод на русский язык:
Анастасія Губанова

Корректор: Мария Кравченко
Верстка: Алёна Наумова
Техноло: Юрий Хмельевской
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



СТИЛЬ
ЖИЗНИ

БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ НА САЙТЕ
КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ»
www.LifeStyleLtd.ru



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль
Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!
Подробности на сайте www.lifestyleLtd.ru/authors



Игра от компании Zygomatic — Asmodee Group
© 2024 Все права защищены.
www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com

6



ПРАВИЛА ИГРЫ



ТАЙМЛАЙН

ИСТОРИЯ РОССИИ

Компоненты игры:

- 110 карточек
- Правило игры

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может понадобиться
взрослый игрок.



СТИЛЬ
ЖИЗНИ

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок играет сам за себя. В свой ход игроки пытаются выложить одну из своих карточек на правильное место оси времени. Если игрок ошибётся, он сбрасывает карточку и берёт новую карточку из игровой колоды. Игрок, который первым избавится от своих карточек, становится победителем.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки садятся вокруг стола.

1. Перемешайте колоду карточек стороной с белой рамкой вверх и положите её в центр стола.
2. Каждый игрок берёт 4 карточки и кладёт их перед собой стороной с белой рамкой вверх. **Игроки не могут смотреть на обратную сторону карточек, пока не разыграют их.**
3. Выложите 1 карточку из колоды стороной с чёрной рамкой вверх в центр стола — она станет первой точкой временной оси, на которую игроки будут добавлять свои карточки.

Самый младший игрок становится первым игроком. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

2

Игровая колода



Пример подготовки к игре с 4 участниками

ХОД ИГРЫ

Выкладывайте свою карточку **справа, слева или между** другими уже выложенными карточками.

Например, первый игрок сможет положить карточку стороной с белой рамкой вверх либо слева от стартовой карточки, если он думает, что событие произошло раньше события на стартовой карточке...



...либо справа от стартовой карточки, если он думает, что событие произошло позже события на стартовой карточке.

3

После того, как игрок выложил свою карточку, он переворачивает её стороной с чёрной рамкой вверх, чтобы проверить дату.

- Если карточка была выложена верно и событие действительно произошло в данном промежутке времени, то карточка остаётся на оси времени (1). Ход игрока завершается.



- Если карточка была выложена неправильно, то карточка сбрасывается с оси времени (2). Затем игрок берёт верхнюю карточку из игровой колоды и кладёт её перед собой стороной с белой рамкой вверх рядом с остальными своими карточками. Если в игровой колоде закончились карточки, перемешайте сброшенные карточки стороной с белой рамкой вверх, чтобы сформировать новую колоду.



4