

Regolamento

Il gioco può essere giocato in due modalità: COMPETITIVA o COOPERATIVA

MODALITÀ COMPETITIVA

Nella modalità competitiva da 2 a 4 squadre (composte da un qualsiasi numero di giocatori, anche solo da 1) si sfidano nel costruire una corretta linea temporale.

Durante il gioco dovrete collocare la prima carta del mazzo (stando attenti a non mostrare a nessuno il lato B della carta) nella posizione che ritenete corretta all'interno della vostra linea temporale.

Vince la prima squadra che riesce a piazzare 10 carte nella propria linea temporale.

PREPARAZIONE

- 1) Mescolate il mazzo di carte e collocatelo al centro del tavolo
- 2) Prendete le 12 carte iniziali e per ogni squadra estraetene a caso una per ognuna delle 3 ere (ogni squadra deve avere 1 carta iniziale per ogni era)
- 3) Ogni squadra posiziona le 3 carte iniziali in ordine cronologico e lasciando spazio per il posizionamento delle altre carte
- 4) Ogni squadra prende 2 segnalini tempo



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Le squadre svolgono il loro turno uno dopo l'altro, in senso orario.

Durante il proprio turno i giocatori della squadra leggono il titolo e la descrizione dell'evento scientifico e decidono insieme dove piazzarlo all'interno della loro linea temporale. Un giocatore della squadra, quindi, prende la carta (stando attenti a non svelare il suo lato B) e la piazza nella posizione scelta.



La squadra inoltre può provare ad indovinare l'anno esatto o l'evento storico avvenuto nella stessa data per vincere un segnalino tempo.

Dopo il piazzamento la carta nella linea temporale, ma prima di girarla per verificare l'anno dell'evento scientifico, le squadre non di turno hanno diritto di scommettere un segnalino tempo per provare a rubare la carta. In ordine orario ogni squadra non di turno può piazzare il proprio segnalino tempo in uno spazio libero (non occupato dalla carta del turno attuale o da un altro segnalino tempo) della linea temporale della squadra di turno.



A questo punto potete girare la carta per verificarne il piazzamento. Se la carta è stata collocata nella posizione corretta allora rimane lì (girata dal lato in cui è visibile l'anno) e la squadra a guadagnato una carta. In caso contrario, viene scartata a meno che la posizione corretta sia quella di uno dei segnalino tempo, in tal caso la squadra proprietaria del segnalino tempo la ruba e la posiziona correttamente nella propria linea temporale. In ogni caso il segnalino tempo viene scartato.

Carte dello stesso anno possono essere posizionate in qualsiasi ordine, a prescindere dal mese specifico dell'evento scientifico.

I segnalini tempo possono essere usati anche durante il proprio turno:

- la squadra di turno può scartare 1 segnalino tempo per scartare la prima carta del mazzo prima di provare ad indovinarne la sua posizione.
- La squadra di turno può scartare 3 segnalini tempo per piazzare correttamente la prima carta del mazzo nella propria linea temporale senza doverne indovinare la posizione.

La prima squadra che aggiunge 10 carte alla propria linea temporale (non considerando le 3 carte iniziali) vince la partita.

MODALITÀ COOPERATIVA

Nella modalità cooperativa tutti i giocatori insieme provano ad indovinare la posizione di 10 carte su una linea temporale comune. Al numero di carte indovinate corrisponderà il punteggio ottenuto dalla squadra.

PREPARAZIONE

- 1) Mescolate il mazzo di carte e collocatelo al centro del tavolo
- 2) Prendete le 12 carte iniziali e per ogni squadra estraetene a caso una della 1° era e 2 per sia per la 2° e 3° era
- 3) Posizionate le 5 carte iniziali in ordine cronologico e lasciando spazio per il posizionamento delle altre carte
- 4) Prendete 2 segnalini tempo

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori leggono il titolo e la descrizione dell'evento scientifico e decidono insieme dove piazzarlo all'interno della loro linea temporale. Uno dei giocatori, quindi, prende la carta e, girandola, verifica la posizione scelta: se è corretta la posiziona nella linea temporale, in caso contrario la mette nella pila degli errori.

Carte dello stesso anno possono essere posizionate in qualsiasi ordine, a prescindere dal mese specifico dell'evento scientifico.

I giocatori insieme possono decidere di scartare un segnalino tempo per scartare la prima carta del mazzo, non va messa nella pila degli errori.

Se alla fine del gioco avete indovinato 10 carte avete una perfetta conoscenza della linea temporale, se ne avete indovinate almeno 8 siete molto bravi vi manca solo un piccolo sforzo per raggiungere la perfezione, se ne avete indovinate almeno 5 bravi ma avete ampi margini per migliorare, con meno di 5 avete perso e potete provare a vincere con una nuova partita.

