



ПРАВИЛА ИГРЫ



ТАЙМЛАЙН

ТВИСТ

СКВОЗЬ ВЕКА



Компоненты игры:

- 100 карточек
- Правила игры

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

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Это кооперативная игра. Вы играете как одна команда. Ваша цель — объединить свои действия и найти лучшую стратегию, чтобы выложить как можно больше имеющихся карточек на правильные места на оси времени. В свой ход вы можете либо выложить карточку на ось времени, либо сбросить карточку. В конце игры вы получите очки за верно выложенные карточки на оси времени, при этом потеряете очки за карточки в сбросе и неразыгранные карточки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду карточек стороной с белой рамкой вверх и возьмите 36 верхних карточек.

Верните оставшиеся карточки в коробку, в этой игре они не понадобятся.

Сторона с белой рамкой (без даты)



Сторона с чёрной рамкой (с датой)

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. Положите колоду карточек на стол стороной с белой рамкой вверх. Переверните верхнюю карточку и положите её рядом с колодой — это ваша стопка сброса.
4. 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 старший игрок становится первым игроком.

Далее ход передаётся по часовой стрелке.



Столпа сброса

Игровая колода

Стартовая
карточка оси
времени

Пример подготовки
к игре с 4 участниками

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить одно из следующих действий:

- Выложить на ось времени 1 или 2 карточки по очереди
- ИЛИ
- Сбросить 1 карточку

В конце своего хода игрок добирает из игровой колоды столько карточек, сколько он выложил/сбросил в свой ход (перед игроком должны лежать 4 карточки стороной с белой рамкой вверх). После этого ход передаётся игроку слева.

ВЫЛОЖИТЬ НА ОСЬ ВРЕМЕНИ 1 ИЛИ 2 КАРТОЧКИ ПО ОЧЕРЕДИ

Игрок должен выложить на ось времени как минимум одну карточку, лежащую перед ним. Он переворачивает эту карточку стороной с чёрной рамкой вверх и добавляет её на ось времени, следуя правилам:

Если событие произошло раньше событий на всех карточках, выложенных на ось времени, то игрок кладёт свою карточку слева от них.





Если событие произошло позже событий на всех карточках, выложенных на оси времени, то игрок кладёт свою карточку справа от них.

Если событие произошло в тот же год, что и событие на одной из карточек, выложенных на оси времени, то игрок кладёт свою карточку поверх такой карточки так, чтобы даты на обеих карточках были видны.



Если событие произошло в промежутке между двумя событиями на двух лежащих рядом на оси времени карточках, то игрок кладёт свою карточку над этими двумя карточками на **второй уровень оси времени**. Если на этом месте уже лежит карточка, то игрок не может выложить свою карточку (см. пояснение ниже).

Если игрок не может выложить свою карточку на **второй уровень оси времени** (потому что там уже лежит карточка), то он переворачивает свою карточку стороной с белой рамкой вверх и кладёт её перед собой, расположив горизонтально, чтобы отличать от других карточек.

Игрок больше не может выложить эту карточку, но может сбросить её в один из следующих ходов (см. «Сбросить 1 карточку» далее). Он не может сбросить карточку в этот же ход.



Ось времени



Карточки игрока

Игрок может попробовать выложить ещё одну карточку. Он может продолжать попытки до тех пор, пока:

- успешно не выложит на ось времени суммарно две карточки;
- не решит закончить свой ход;
- не перепробует все свои карточки.

- ★ В свой ход игрок обязан выложить хотя бы одну карточку. Если игрок не может этого сделать, игра немедленно завершается (см. «Конец игры»).
- ★ Если игрок успешно выложил на ось времени одну карточку, он может завершить свой ход.
- ★ Если игрок успешно выложил на ось времени вторую карточку, его ход сразу же завершается.

Примеры:

- А) Катя успешно выкладывает одну карточку на ось времени и решает больше не рисковать. Она завершает свой ход и добирает одну карточку.
- Б) Алёна успешно выкладывает сначала одну, а затем и вторую карточку на ось времени. Её ход завершается, так как она выложила две карточки. Алёна добирает две карточки из колоды.
- В) Дима пробует выложить на ось времени одну карточку, но ошибается, — он кладёт её перед собой горизонтально. Дима пробует выложить другую карточку, и эта попытка успешна. Дима решает выложить ещё одну карточку, но снова ошибается и кладёт эту карточку горизонтально. Дима пробует выложить последнюю карточку — успешно! Дима выложил две карточки, поэтому его ход завершается. Он добирает две карточки из колоды.
- Г) Серёжа пробует выложить карточку на ось времени, но ошибается и кладёт эту карточку перед собой горизонтально. Серёжа делает ещё три попытки, но безуспешно. Он не смог выложить ни одной карточки в свой ход, и игра завершается.

СБРОСИТЬ 1 КАРТОЧКУ

Игрок может сбросить любую из своих карточек и взамен взять новую карточку из колоды. Символ в левом верхнем углу на сбрасываемой карточке должен совпадать с символом в левом верхнем углу карточки в стопке сброса. Карточку в стопку сброса надо **всегда** класть стороной с чёрной рамкой вверх. Обратите внимание, что символы на разных сторонах карточки отличаются.



Пример сброса карточек:

- 1) Алёна думает, что событие на карточке (А) произошло в промежутке между двумя событиями, но на этом месте на втором уровне оси времени уже лежит карточка (Б). Алёна всё равно не сможет выложить эту карточку (А), поэтому она сбрасывает её (В) и берёт новую (Г).

Карточки
Алёны



- 2) У Димы есть три карточки, лежащие горизонтально. То есть он трижды ошибался и выкладывал карточки, которые попадали внутрь уже заполненного промежутка на оси времени. Сейчас он может выложить только одну карточку, лежащую перед ним вертикально (А), а три лежащие горизонтально карточки просто занимают место перед Димой. Он решает скинуть одну карточку (Б) в стопку сброса и взять новую (В).

ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Игроки должны общаться между собой как можно больше и обсуждать имеющиеся у них карточки. Тем не менее, в свой ход каждый игрок сам принимает решение, какие карточки выложить или сбросить, хоть он и может попросить совета других игроков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игровая колода опустеет, игроки разыгрывают карточки, оставшиеся перед ними. Если игрок разыграл все свои карточки и в колоде нет карточек, этот игрок больше не участвует в игре. Остальные игроки, у которых ещё есть карточки, продолжают совершать ходы.

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- в свой ход игрок не может выложить хотя бы одну карточку на ось времени или сбросить одну карточку;
- игроки разыграли все свои карточки.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда игра заканчивается, игроки определяют свой результат:

- каждая карточка на оси времени приносит **2 очка**;
- каждая карточка на втором уровне оси времени приносит **1 очко**;
- каждая карточка в стопке сброса, в игровой колоде и неразыгранные карточки перед игроками отнимают по **1 очку**.

Пример подсчёта очков

В конце игры с двумя участниками на оси времени (А) выложено 15 карточек, которые приносят $2 \times 15 = 30$ очков. На втором уровне оси времени (Б) выложено 8 карточек, которые приносят $1 \times 8 = 8$ очков. В стопке сброса (В) лежат 11 карточек ($-1 \times 11 = -11$ очков). В игровой колоде (Г) нет карточек. Один игрок (А) разыграл все свои карточки, а у другого игрока (Б) осталось 2 карточки ($-1 \times 2 = -2$ очка). Итого, игроки получают $30 + 8 - 11 - 2 = 25$ очков.



ОЦЕНИТЕ РЕЗУЛЬТАТ

Проверьте ваш результат по таблице ниже. Попробуйте побить его в следующих играх!

<0	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61+
Новички	Юная сборная	Лига хорошистов	Команда умников	Опытные игроки	Альянс экспертов	Кружок гениев	Путешественники во времени



СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

В этом режиме не обращайте внимания на символы в левых верхних углах карточек.



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 ошибся, 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.

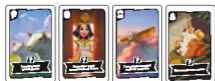
1. Перемешайте колоду карточек стороной с белой рамкой вверх и положите её в центр стола.
2. Каждый игрок берёт 4 карточки и кладёт их перед собой стороной с белой рамкой вверх. **Игроки не могут смотреть на обратную сторону карточек, пока не разыграют их.**
3. Выложите 1 карточку из колоды стороной 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.

Игровая колода



*Стартовая
карточка оси
времени*



*Пример подготовки к игре
с 4 участниками*

ХОД ИГРЫ

Выкладываете 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.

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.



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.
- ★ 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

Автор кооперативного режима:
Кори Конечка

Оформление карточек:
Людовик Сансон,
Филипп Касейро, Mikmak Studio

Перевод на русский язык:
Анастасия Губанова

Корректор:
Мария Кравченко

Руководитель редакции:
Анастасия Дурова

Вёрстка: Алёна Наумова

Особая благодарность выражается UmbreonNoctie,
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



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