

Tímalína

Markmið leiksins

Að vera eini leikmaðurinn án spila.

- Í hvert sinn sem leikmaður leikur verður hann að reyna að leggja eitt af spilum sínum niður á réttum „tímastað“.
- Takist það ekki er spilinu skilað í kassann og annað dregið.
- Fyrsti leikmaðurinn sem nær að vera sá eini í heilli umferð til að leggja síðasta spilið sitt niður sigar.



Tímastaðir

Innihald

220 spil með heiti spilsins og myndefni á framhliðinni og sömu upplýsingum að viðbættri dagsetningu á bakhliðinni.



FRAMHLIÐ



DAGSETNINGARHLIÐ

- 1 Myndskreyting
- 2 Dagsetning
- 3 Heiti spils

Undirbúningur

- 1 Leikmennirnir koma sér fyrir við borð.
- 2 Yngsti leikmaðurinn byrjar.
- 3 Spilin eru stokkuð.
- 4 Hver leikmaður fær 4 spil með „dagsetningarhliðina“ niður. Hver leikmaður setur spilin niður fyrir framan sig. Undir engum kringumstæðum má skoða bakhliðina („dagsetningarhliðina“).
- 5 Spilastokkurinn er látinn liggja á borðinu þannig að „dagsetningarhliðin“ sjáist ekki.
- 6 Efsta spilinu í stokknum er komið fyrir með „dagsetningarhliðina“ upp. Út frá því spili verður tímalínan byggð sem leikmenn leggja spil sín á.
- 7 Spilið getur hafist!



- 1 Leikmaður 1
- 2 Spilasvæði
- 3 Upphafsspil
- 4 Spilastokkur
- 5 Spil leikmanna

Yfirlit spilsins

Leikmenn skiptast á að gera, réttisælis. Fyrsti leikmaðurinn verður að leggja eitt af spilum sínum niður við hlið upphafsspilsins (spilsins sem komið var fyrir á miðju borði við uppsetningu):

- Ef leikmaðurinn telur að atburðurinn á spilinu hafi átt sér stað fyrir atburðinn á upphafsspilinu leggur hann spilið niður vinstra megin við upphafsspilið.
- Ef leikmaðurinn telur að atburðurinn á spilinu hafi átt sér stað eftir atburðinn á upphafsspilinu leggur hann spilið niður hægra megin við upphafsspilið.

Þegar spilið hefur verið lagt niður snýr leikmaðurinn spilinu við svo „dagsetningarhliðin“ snúi upp til að athuga hvort staðsetning spilsins á tímalínunni sé rétt:

- Hafi spilið verið lagt niður á réttum stað er það látið liggja á sínum stað með „dagsetningarhliðina“ upp.
- Hafi spilið ekki verið lagt niður á réttum stað er því skilað í kassann. Leikmaðurinn þarf þá að draga efsta spilið úr stokknum og setja það fyrir framan sig hjá hinum spilunum sínum með „dagsetningarhliðina“ niður.



Þá er komið að öðrum leikmanni (leikmanninum vinstra megin við fyrsta leikmanninn) að gera.

- Hafi fyrsti leikmaðurinn lagt spilið sitt niður á réttum stað getur annar leikmaður nú valið á milli þriggja staða til að leggja eitt af spilum sínum niður: Vinstra megin við spilin tvö í borðinu, hægra megin við þau eða á milli þeirra.
- Hafi fyrsti leikmaðurinn ekki lagt spilið sitt niður á réttum stað hefur annar leikmaður aðeins um tvo staði að velja til að leggja spilið sitt niður (hægra megin eða vinstra megin við upphafsspilið).
- Ef annar leikmaður leggur spilið sitt niður á réttum stað er það látið liggja með „dagsetningarhliðina“ upp. Tímalínan er einfaldlega löguð þannig að bil sé á milli allra spila.



Nú er komið að þriðja leikmanni að gera.

Hafi leikmennirnir tveir á undan lagt spilín sín rétt niður hefur þriðji leikmaðurinn nú um fjóra staði að velja. Og svo koll af kolli.

Sérstakar aðstæður

Á meðan á spílinu stendur getur verið að leikmaður þurfi að leggja niður spil með sömu dagsetningu og spil sem þegar er í borði. Gerist þetta er spílin komið fyrir hlið við hlið og röð þeirra innbyrðis skiptir ekki máli.

Lok spílsins og sigur

Ef leikmaður er sá eini sem leggur niður síðasta spil sitt í umferð hefur hann sigrað.

Ef margir leikmenn leggja síðasta spilið sitt rétt niður í sömu umferð halda þessir leikmenn áfram að spila en hinir eru úr leik. Leikmennirnir sem eftir eru fá eitt spil hver úr stöknum og halda áfram að spila uns aðeins einn leikmaður leggur spil sitt rétt niður.

Höfundur: Frédéric Henry
Myndefni á spilum: Nicolas Fructus
Hönnuður geisladisksins: Stéphane Maurel

Útgefandi: Nordic Games ehf.
Hverfisgata 76, 101 Reykjavík
www.nordicgames.is

ÍSLAND

© 2012 Asmodee / Allur réttur áskilinn.

