

ЗМАГАЛЬНИЙ РЕЖИМ

Граючи в цю гру в змагальному режимі, ігноруйте символи в лівому верхньому куті карт.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

У свій хід кожен гравець намагається викласти одну зі своїх карт у правильний «часовий проміжок». Якщо гравець помилився, він кладе цю карту назад у коробку й бере собі нову. Переможцем стане той, хто виявиться єдиним гравцем, який виклав свою останню карту впродовж одного раунду.



МЕТА ГРИ

Стати єдиним гравцем, що залишився без карт.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Гравці сідають навколо ігрової зони.

1. Перетасуйте колоду карт. Це буде стос, із якого гравці братимуть карти. Покладіть його на стіл білою стороною догори.
2. Кожен гравець отримує 4 карти білою стороною догори та кладе їх перед собою. Не можна дивитися на дати, надруковані на звороті карт, доки ви не розіграли їх!
3. Візьміть верхню карту зі стосу, переверніть її та розташуйте в центрі ігрової зони. Це — початкова карта часоряду, до якої всі гравці додаватимуть свої карти. Наймолодший гравець розпочинає гру!



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять за годинниковою стрілкою. Перший гравець мусить викласти одну зі своїх карт поряд із початковою картою.

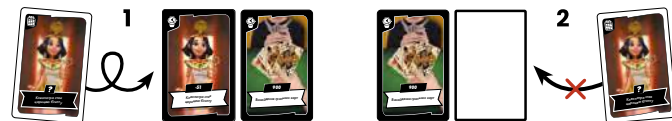
Якщо гравець вважає, що дата його карти передеє дати початкової карти, то розміщує свою карту ліворуч від початкової.



Якщо гравець вважає, що дата його карти йде слідом за датою початкової карти, то розміщує свою карту праворуч від початкової.

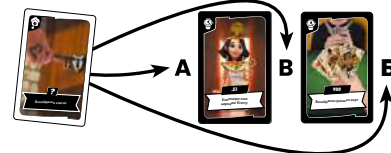
Розмістивши карту, гравець перевертає її, щоб перевірити, чи правильно її розміщено в часоряді:

- якщо карту розміщено правильно, гравець залишає її на місці чорною стороною догори (1);
 - якщо карту розміщено неправильно, гравець скидає її (2).
- Опісля гравець мусить узяти верхню карту зі стосу й покласти її долілиць біля своїх карт, не перевертаючи її. Якщо стос порожній, перетасуйте скинуті карти, щоб утворити новий стос стороною з датами донизу.



Тоді наступний гравець за годинниковою стрілкою робить свій хід:

- якщо перший гравець розмістив свою карту неправильно, другий гравець мусить розмістити одну зі своїх карт поряд зі стартовою;
- якщо перший гравець розмістив карту правильно, другий гравець може покласти свою карту в один із трьох часових проміжків: ліворуч від обох уже розміщених карт (А), праворуч від них (Б) або між ними (В). Пересуньте карти в часоряді, якщо нову карту потрібно розмістити між ними.



Тепер черга третього гравця:

- якщо попередні два гравці розмістили карти правильно, третій гравець може покласти свою карту в один із чотирьох часових проміжків і так далі.

ОСОБЛИВИЙ ВИПАДОК

Під час гри може трапитись так, що гравець муситиме викласти карту з такою самою датою, яка є на іншій карті, що вже розміщена в часоряді. У такому разі розташуйте ці карти поряд одна з одною. Їхня черговість неважлива.

КІНЕЦЬ ГРИ. ПЕРЕМОГА

Якщо один із гравців став єдиним, хто правильно розмістив свою останню карту протягом одного раунду, цей гравець негайно стає переможцем. Якщо декілька гравців правильно розмістили свою останню карту протягом одного раунду, вони продовжують грати, а інші гравці вибувають із гри. Гравці, що залишилися, добирають по 1 карті протягом кожного раунду, дотримуючись звичайних правил, поки лише один із них не розмістить свою карту правильно протягом одного раунду. Тоді цей гравець стає переможцем.

ПРИМІТКА

Інформація, що міститься в цій грі, призначена тільки для розважальних цілей. Хоча ми й прагнули подати актуальні та достовірні дані, ми не даємо жодних запевнень або гарантій, висловлених чи передбачених щодо повноти, точності чи достовірності інформації, що міститься в цій грі. Розважайтеся!



ВИДЕОПРАВИЛА

ПРАВИЛА ГРИ



ЧАСОРЯД

КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перетасуйте колоду карт білою стороною догори й візьміть верхні 36 карт. Поверніть решту карт у коробку: вони не будуть використовуватися в цій грі.



1. Кожен гравець бере 4 карти й кладе їх перед собою білою стороною догори.
2. Покладіть одну карту чорною стороною догори посередині столу. Це — початкова карта часоряду.
3. Покладіть одну карту чорною стороною догори, щоб утворити стос скиду. З решти карт сформуєте стос, із якого гравці братимуть карти. Найстарший гравець ходитиме першим. Гравці ходять за годинниковою стрілкою.

МЕТА ГРИ

Працюйте разом як команда, щоб додати максимальну кількість карт у часоряд.



СТОС СКИДУ ТА СТОС КАРТ



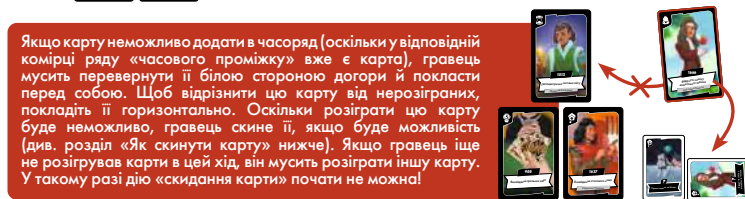
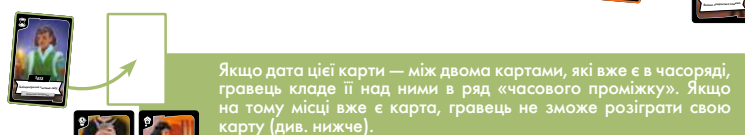
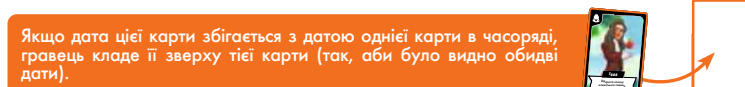
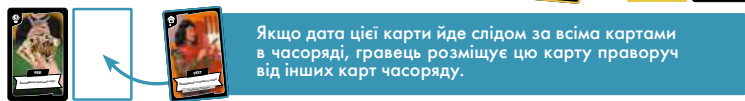
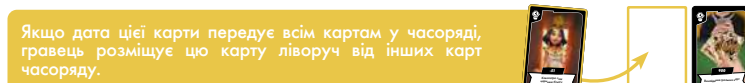
ПОЧАТКОВА КАРТА ЧАСОРЯДУ

ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід кожен гравець мусить виконати одну з цих дій: розіграти 1 чи 2 свої карти, додавши їх до часоряду по одній, **АБО** скинути 1 карту. Наприкінці свого ходу гравець бере карти зі стосу, доки не матиме перед собою 4 карти (білою стороною догори). Тоді за годинниковою стрілкою свій хід починає наступний гравець.

РОЗІГРУВАННЯ КАРТИ

Гравець обирає карту, яку він бажає розіграти, з-поміж карт, що лежать перед ним, і повертає її чорною стороною догори. Опісля він додає цю карту до часоряду, дотримуючись таких правил:



Успішно розмістивши свою першу карту в часоряді, гравець може:

- або завершити свій хід;
- або спробувати розмістити другу карту. Якщо гравцеві вдалося розмістити другу карту, його хід негайно завершується. Після невдалої спроби розіграти другу карту гравець завжди може завершити свій хід, оскільки він уже додав одну карту до часоряду, або продовжити спроби розмістити другу карту. **Якщо гравець намагається, але не може розіграти принаймні одну карту під час свого ходу, гра закінчується (див. розділ «Підрахунок балів»).**

- > Гравці не можуть дивитися на дати, надруковані на їхніх картах, до того, як розіграють їх!
- > Не можна розіграти й скидати карту(-и) протягом одного ходу.

СКИДАННЯ КАРТИ

Гравець вибирає одну з карт перед собою, символ у верхньому лівому куті якої збігається з символом верхньої карти у стосі скиду. Гравець скидає вибрану карту й перевертає її, щоб показати дату й символ на зворотній стороні (зауважте, що символ на чорній стороні карти буде іншим).



- > Скидання карти — це тактичний спосіб утворення більшого й безпечнішого часоряду, уникаючи великих і небезпечних часових розривів між картами.
- > Карти у стосі скиду повинні завжди лежати чорною стороною догори!

ОБГОВОРЕННЯ

Не соромтесь активно обговорювати свої карти. У свій хід гравець має право на остаточне рішення щодо розігрування чи скидання своїх карт, але може й порадитися з іншими гравцями.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо стос карт закінчився, гравці продовжують розіграти карти, що лежать перед ними. Якщо гравець більше не має карт, а стос карт закінчився, то він більше не робить ходів, але інші гравці продовжують ходити, доки не станеться чогось зі списку нижче:

- усі карти додано до часоряду або скинуто;
 - гравець не зміг розіграти чи скинути одну карту під час свого ходу.
- Коли трапляється одна з наведених вище ситуацій, гра закінчується.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Наприкінці гри гравці підраховують свої переможні бали:

- кожна карта в нижньому часоряді дає **2 бали (А)**;
- кожна карта в ряді «часового проміжку» дає **1 бал (Б)**;
- кожна карта у стосі скиду (В), у стосі карт (Г) і перед гравцями (Д) дає **-1 бал**.



ПРИКЛАД

Наприкінці гри вдвох 15 карт розташовані в нижньому часоряді (**30 балів**), 8 карт є в ряді «часового проміжку» (**8 балів**), 0 карт у стосі, 0 карт у одного гравця та 2 в іншого (**-2 бали**). 11 карт було скинуто (**-11 балів**). Кінцевий рахунок: **30 + 8 - 2 - 11 = 25 балів**.

ДОСЯГНЕННЯ

-0	0-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61+
КОМАНДА АУТСАЙДЕРІВ	ГРУПА НОВАКЧІВ	ЛІГА СЕРЕДНЯКІВ	ДОСВІЧЕНА КОМАНДА	ЗАГІН ВЕТЕРАНІВ	АЛЬЯНС ЕКСПЕРТІВ	СПІЛКА ГЕНІВ	МАНДРІВНИКИ В ЧАСІ

У наступних іграх гравці можуть спробувати перевершити свій рекорд або ж похизуватися ним у соціальних мережах!

Локалізація українською мовою:
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»



Перекладач: Володимир Вахрушкін
Редактор: Марія Строщенко
Коректор: Ірина Гнатюк
Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін, Оксана Таран