REGLAS DEL JUEGO



MODO COOPERATIVO

PREPARACIÓN

Baraja las cartas, con la fecha oculta, y toma las primeras 36 cartas (sin mirarlas) para formar el mazo. Devuelve el resto de las cartas a la caja del juego, ya que no se usarán en esta partida.

CARA BLANCA VISIBLE (SIN LA FECHA)



CARA OSCURA VISIBLE (CON LA FECHA)

1. Cada jugador roba 4 cartas del mazo y las coloca bocabajo frente a sí.
2. Coloca una carta bocarriba (con la fecha visible) en el centro de la mesa: esta será la carta inicial de la línea temporal.
3. Toma una carta del mazo y déjala a su lado, con la fecha visible, para señalar el lugar de la pila de descartes. Forma un mazo con el resto de las cartas y mantenlas bocabajo. El jugador de mayor edad será el jugador inicial. Cuando este termina, el turno de juego va pasando de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj.

OBJETIVO DEL JUEGO

Trabajar en equipo para jugar tantas cartas como sea posible en la línea temporal.





PILA DE DESCARTES Y MAZO



CARTA INICIAL DE LA LÍNEA TEMPORAL







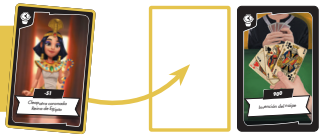
DESARROLLO DEL JUEGO

En su turno, cada jugador deberá realizar una de las dos siguientes acciones: Colocar 1 o 2 de sus cartas en la línea temporal, una por una **O BIEN** descartar 1 carta. Al final de su turno, cada jugador roba cartas del mazo (bocabajo) hasta tener 4 cartas frente a sí. Después, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

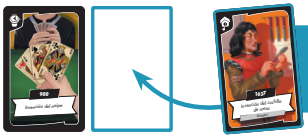
CÓMO JUGAR UNA CARTA

El jugador elige cuál de las cartas que tiene frente a sí quiere jugar y le da la vuelta, mostrando así su fecha. La carta se coloca en la línea temporal del siguiente modo:

Si la fecha de la carta es previa a las de todas las demás cartas que ya hay sobre la mesa, se coloca a la izquierda de la línea temporal.



Si la fecha de la carta es posterior a las de todas las demás cartas que ya hay sobre la mesa, se coloca a la derecha de la línea temporal.



Si la fecha de la carta es la misma que la de una de las cartas ya presentes en la línea temporal, se coloca sobre esa carta (las cartas se solapan de modo que las fechas de ambas queden visibles).





Si la fecha de la carta se encuentra entre dos cartas ya presentes en la línea temporal, se coloca sobre ellas, en la fila de intersticios». Si ya hay una carta en este espacio, el jugador no puede colocar su carta (ver a continuación).

Si no se puede colocar la carta en la línea temporal porque ya hay una carta en ese espacio de la fila de intersticios, se le da la vuelta para ocultar de nuevo su fecha y vuelve a ponerse frente al jugador, pero horizontalmente, para distinguirla de las demás cartas que este tiene delante y que aún no ha jugado. Como resultará imposible jugar esta carta, el jugador tendrá que descartarla cuando tenga la oportunidad (ver «Cómo descartar una carta», más adelante). Si el jugador no ha jugado aún ninguna carta este turno, debe jugar una carta diferente (no puede pasar a la acción de descartar 1 carta).



Después de colocar con éxito su primera carta en la línea temporal, un jugador puede:
• Dar por finalizado su turno.
• O intentar colocar una segunda carta. Si el jugador consigue colocar una segunda carta, su turno termina inmediatamente.
Después de un intento fallido de colocar una segunda carta, el jugador siempre puede decidir terminar su turno, porque ya ha colocado su primera carta en la línea temporal. O puede seguir intentando colocar una segunda carta.
Si un jugador intenta pero no puede colocar al menos una carta durante su turno, la partida termina (ver «Puntuación»).

> Los jugadores no pueden mirar las fechas impresas en sus cartas hasta que las jueguen.
> No se pueden jugar y descartar cartas durante el mismo turno.

CÓMO DESCARTAR UNA CARTA

El jugador elige una de las cartas que tiene frente a sí cuyo icono de la esquina superior izquierda coincida con el icono de la carta superior de la pila de descartes. El jugador descarta la carta elegida y le da la vuelta para revelar la fecha y el icono de la otra cara; si te fijas, verás que el icono de esa cara es diferente.



> Descartarse de cartas es una forma táctica de construir una línea temporal más amplia y segura cuando se usa para evitar la creación de grandes intersticios temporales entre las cartas.
> Las cartas de la pila de descartes siempre muestran la fecha.

COMUNICACIÓN

Los jugadores pueden comunicarse entre sí para hablar de sus cartas tanto como deseen. En su turno, cada jugador tiene la última palabra a la hora de decidir si jugar o descartar las cartas que tiene frente a sí, pero puede buscar el consejo de sus compañeros.

FINAL DE LA PARTIDA

Si el mazo se agota, los jugadores se quedarán solo con las cartas que tienen frente a sí. Si a algún jugador no le quedan ya cartas y el mazo está vacío, queda fuera de la partida; el resto de los jugadores sigue jugando normalmente hasta que:
• Todas las cartas se han colocado en la línea temporal o han sido descartadas.
• Un jugador no puede jugar o descartar ninguna carta durante su turno.
Cuando se da alguna de estas situaciones, la partida termina.

PUNTUACIÓN

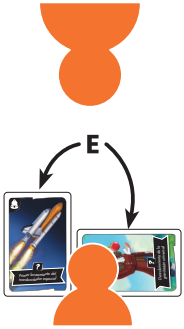
Cuando la partida termina, los jugadores calculan su puntuación:

- Cada carta en la fila inferior de la línea temporal suma **2 puntos (A)**.
- Cada carta en la fila de intersticios suma **1 punto (B)**.
- Cada carta en la pila de descartes **(C)**, en el mazo **(D)** y frente a los jugadores **(E)** resta **1 punto**.





PILA DE DESCARTES Y MAZO



EJEMPLO

Al final de una partida de 2 jugadores, la fila inferior de la línea temporal tiene 15 cartas (**30 puntos**), la fila de intersticios tiene 8 cartas (**8 puntos**), no quedan cartas en el mazo, uno de los jugadores no tiene ya ninguna carta frente a sí, mientras que el otro aún tiene 2 (**–2 puntos**), y hay 11 cartas en la pila de descartes (**–11 puntos**).
Su puntuación es de **30 + 8 – 2 – 11 = 25 puntos**.

CLASIFICACIÓN

–0	0 a 10	11 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51 a 60	61+
ASPIRANTES A EQUIPO	GRUPO DE ADVENEDIZOS	LIGA ACREDITADA	PERSONAL SOFISTICADO	ESCUADRA DE VETERANOS	ALIANZA DE EXPERTOS	CENÁCULO DE GENIOS	VIAJEROS DEL TIEMPO

Se pueden jugar más partidas para mejorar la puntuación o alardear de ello en internet.

MODO COMPETITIVO

Cuando se juega en el Modo Competitivo, los jugadores ignoran los iconos situados en la esquina superior izquierda de las cartas.

RESUMEN

En su turno, los jugadores intentan colocar una de sus cartas en el «intersticio temporal» correcto. Si un jugador se equivoca al hacerlo, devuelve esa carta a la caja y toma una nueva. El ganador es el jugador que sea el único que coloca correctamente su última carta durante una ronda.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el único jugador sin cartas.

PREPARACIÓN

Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego.

1. Baraja las cartas y forma un mazo con ellas, bocabajo. A su lado estará la pila de descartes.

2. Cada jugador recibe 4 cartas bocabajo que debe colocar frente a sí. No se permite a los jugadores mirar las fechas de sus cartas hasta que las jueguen.

3. Roba la primera carta del mazo, dale la vuelta y colócala en el centro de la zona de juego. Esta será la carta inicial de la línea temporal en la que los jugadores deberán situar sus cartas.

Empieza la partida el jugador más joven.



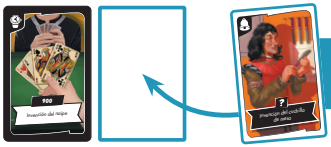
DESARROLLO DEL JUEGO

El turno de juego va pasando de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador deberá colocar su carta junto a la carta inicial:

Si piensa que la fecha de su carta es previa a la de la carta inicial, la coloca a la izquierda de esta.



Si piensa que la fecha de su carta es posterior a la de la carta inicial, la coloca a la derecha de esta.



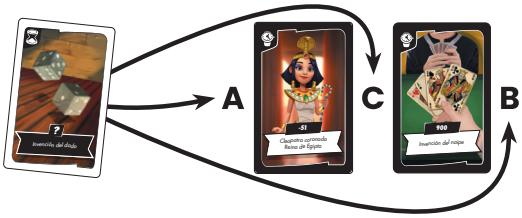
Después de colocar su carta, el jugador le da la vuelta para averiguar si la ha situado en el lugar correcto de la línea temporal:

• Si la carta está en el lugar correcto, permanece donde está, mostrando su fecha **(1)**.

• Si la carta no está en el lugar correcto, descártala **(2)**. Después, el jugador debe robar la carta superior del mazo y colocarla bocabajo junto al resto de sus cartas, sin darle la vuelta. Si el mazo se ha acabado, baraja las cartas de la pila de descartes para construir un nuevo mazo, con las fechas bocabajo.



Entonces, el segundo jugador (el que está sentado a la izquierda del primer jugador) puede jugar su turno:
• Si el primer jugador no colocó su carta correctamente, el segundo jugador debe colocar una de sus cartas junto a la carta inicial de la línea temporal.
• Si el primer jugador colocó su carta correctamente, el segundo jugador debe colocar una de sus cartas en uno de los tres intersticios de la línea temporal: a la izquierda de las dos cartas que ya están en la mesa **(A)**, a su derecha **(B)**, o entre ellas **(C)**. La línea temporal se reorganiza para dejar sitio a esta nueva carta.



Ahora le toca el turno al tercer jugador:
• Si los dos primeros jugadores colocaron sus cartas correctamente en la línea temporal, el tercero debe colocar una de sus cartas en uno de los cuatro intersticios temporales, y así sucesivamente.

CASO ESPECIAL

Durante la partida, es posible que un jugador deba colocar una carta que tiene la misma fecha que otra carta que ya se ha jugado. En este caso, coloca juntas ambas cartas, sin tener en cuenta su orden.

FIN DE LA PARTIDA - VICTORIA

Si durante una ronda solo un jugador coloca correctamente su última carta, se le declara ganador.
Si varios jugadores colocan correctamente su última carta durante una misma ronda, seguirán jugando, mientras que los demás jugadores quedarán eliminados. Los jugadores aún activos robarán una carta cada ronda y seguirán usando las reglas habituales hasta que solo uno de ellos coloque correctamente su carta durante una ronda. Este jugador será entonces declarado ganador.

NOTA FINAL

La información contenida en este juego solo tiene como fin el entretenimiento. Aunque intentamos verificar y actualizar todos los datos, no podemos ofrecer ningún tipo de garantía, ya sea implícita o explícita, sobre la integridad, precisión o fiabilidad de la información contenida en este juego. ¡Diviértete!