



1981

657

1457

Timeline



Timeline

Werd de kurkentrekker voor of na de gloeilamp uitgevonden? In ieder geval na de bril...
alhoewel... Of zou hij niet eerder dateren van tussen de telegraaf en de telefoon?

Met dergelijke vragen worden jullie in Timeline geconfronteerd telkens jullie een kaart willen afleggen. En, er is slechts één doel: wees de eerste die al je kaarten correct aflegt.

Material

109 kaarten. Aan de voorzijde staan de naam en een afbeelding van een uitvinding. Aan de achterzijde staat dezelfde informatie, samen met de uitvindingsdatum.



- 1 Afbeelding
- 2 Uitvindingsdatum
- 3 Naam van de uitvinding
- 4 Thema van de kaart

Uitvindingen

Ontdekkingen

Historische gebeurtenissen

Monumenten

Kunst en literatuur

Muziek

VOORZIJD E ACHTERZIJD E

THEMA'S

Doel van het spel

De enige zijn zonder kaarten.

Voorbereiding

1. De spelers zetten zich rond het speelveld.

2. De jongste speler wordt de « eerste speler ».

3. De kaarten worden geschud.

4. Iedere speler krijgt het aantal kaarten zoals aangegeven in onderstaande tabel. De datumzijde is gedekt. Hij plaatst ze voor zich. Hij mag in geen geval de achterzijde (« datumzijde ») bekijken.

Aantal spelers	2 tot 3	4 tot 5	6 tot 8
Aantal kaarten	6	5	4

De spelers kunnen evenwel op basis van hun spelervaring onderling afspreken om het aantal uitgedeelde kaarten, te wijzigen.

5. De stapel wordt met verborgen « datumzijde » op tafel gelegd.



De bovenste kaart van de stapel wordt in het midden van het speelveld omgedraaid, met de « datumzijde » zichtbaar. Vertrekkende van deze beginkaart zal er zich een tijdlijn ontplooiën, waarop de spelers hun kaarten moeten plaatsen.

Het spel kan beginnen !



- 1 Eerste speler
- 2 Speelveld
- 3 Beginkaart
- 4 Stapel
- 5 Uitgedeelde kaarten

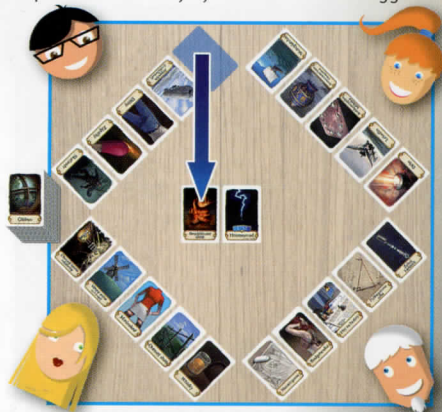
Verloop van het spel

De spelers spelen ieder om de beurt in wijzerszin. De eerste speler moet een van zijn kaarten afleggen naast de beginkaart (die tijdens de voorbereiding in het midden van speelveld gelegd werd) :

- Als hij inschat dat de uitvinding op zijn kaart uitgevonden werd na degene op de beginkaart, dan legt hij de kaart links van de beginkaart.
- Als hij inschat dat de uitvinding op zijn kaart uitgevonden werd na degene op de beginkaart, dan legt hij de kaart rechts van de beginkaart.

Enmaals afgelegd, draait de speler zijn kaart om, zodat men kan nagaan of de uitvindingsdatum overeenkomt met de plaats in de tijdlijn :

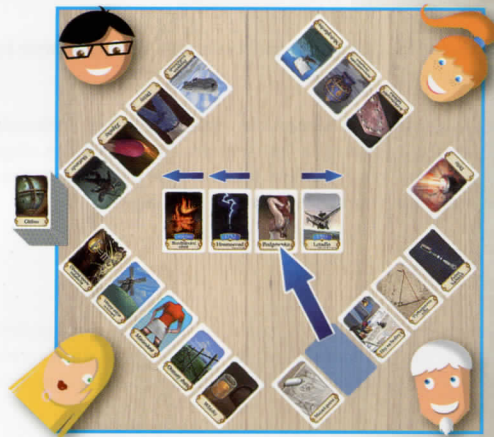
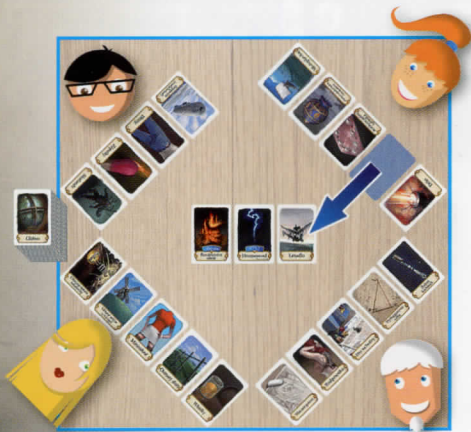
- Ligt de kaart op de juiste plaats ? Dan mag ze blijven liggen, met de « datumzijde » zichtbaar.
- Ligt de kaart fout ? Dan wordt ze in de doos gelegd, en moet de speler de bovenste kaart van de stapel trekken en bij zijn andere kaarten leggen.



Als de eerste speler zijn kaart juist heeft gelegd, dan heeft de tweede speler drie mogelijkheden om één van zijn kaarten te plaatsen : links van beide afgelegde kaarten, rechts ervan, of ertussen.

Als de eerste speler zijn kaart fout heeft gelegd, dan heeft de tweede speler slechts twee mogelijkheden (links of rechts van de beginkaart).

Als de tweede speler op zijn beurt zijn kaart juist aflegt, blijft deze liggen met de « datumzijde » zichtbaar. De spelers herschikken de tijdslijn zodat er ruimte komt tussen alle kaarten.



Als beide spelers voor hem, hun kaarten juist hebben gelegd, dan heeft hij vier mogelijkheden...

En zo verder.

Bijzonder geval

Tijdens het spel kan het gebeuren dat een speler een kaart moet spelen met dezelfde uitvindingsdatum als een reeds afgelegde kaart. In dat geval worden beide kaarten naast elkaar gelegd. De volgorde speelt dan geen rol.

Einde van het spel en overwinning

Als een speler er in slaagt om tijdens een spelronde als enige zijn laatste kaart correct af te leggen, is hij de winnaar.

Als er echter meerdere spelers in slagen om tijdens dezelfde spelronde hun laatste kaart correct af te leggen, blijven zij in het spel en zijn de anderen uitgeschakeld. De overgebleven spelers krijgen elk een kaart van de stapel. Ze blijven doorspelen tot er slechts één enkele speler zijn kaart correct weet te af te leggen.

Samengevat...

Telkens een speler aan de beurt komt, tracht hij één van zijn kaarten in de juiste « tijdsopening » te plaatsen. Als hij faalt, verdwijnt de kaart in de doos en moet hij een andere trekken. De eerste speler die als enige tijdens een ronde zijn laatste kaart kan afleggen, is de winnaar.



redits

Auteur : Frédéric Henry

Illustrator : Xavier Collette en Nicolas Fructus

Grafisch ontwerp : Frédéric Condette en Loïg Hascoët

Vertaler : Tim Van Rompae