

# COÖPERATIEF SPELVERLOOP

## VOORBEREIDING

Schud de stapel kaarten, met de witte zijde zichtbaar, en neem de bovenste 36 kaarten. Leg de overige kaarten terug in de doos, deze zullen niet gebruikt worden tijdens dit spel.

WITTE ZIJDE ZICHTBAAR  
(MET DATUM)



DONKERE ZIJDE ZICHTBAAR  
(MET DATUM)

1. Elke speler trekt 4 kaarten van de stapel en legt deze, met de witte zijde zichtbaar, voor zich neer.
2. Draai 1 kaart van de stapel om en leg deze, met de donkere zijde zichtbaar, in het midden van de tafel: dit is de startkaart van de tijdlijn.
3. Draai nog 1 kaart van de stapel om, met de donkere zijde zichtbaar, en vorm hiermee de aflegstapel. De overige kaarten, met de witte zijde zichtbaar, vormen de trekstapel. De oudste speler start de eerste beurt. Spelers spelen ieder om de beurt volgens de wijzers van de klok.

## DOEL VAN HET SPEL

Werk samen als een team om het maximale aantal kaarten toe te voegen aan de tijdlijn.



AFLEGSTAPEL  
EN TREKSTAPEL



STARTKAART  
VAN DE TIJDLIJN



## SPELVERLOOP

Tijdens hun beurt moeten de spelers één van de volgende acties uitvoeren: Voeg 1 of 2 van hun kaarten één voor één toe aan de tijdlijn **OF** Leg 1 kaart af. Aan het einde van hun beurt trekken spelers kaarten van de trekstapel totdat ze weer 4 kaarten voor zich hebben liggen (witte zijde zichtbaar). Het spel gaat verder bij de volgende speler, volgens de wijzers van de klok.

## EEN KAART SPELEN

De speler kiest de kaart die men wil spelen uit de kaarten voor zich en draait deze om zodat de donkere zijde zichtbaar wordt. Kaarten kunnen volgens deze regels geplaatst worden:

Als de datum van de kaart eerder valt dan alle kaarten in de tijdlijn, wordt deze aan de linkerkant van de tijdlijn geplaatst.



Als de datum van de kaart later valt dan alle kaarten in de tijdlijn, wordt deze aan de rechterkant van de tijdlijn geplaatst.



Als de datum van de kaart hetzelfde is als een van de kaarten die al in de tijdlijn zijn geplaatst, wordt deze bovenop die kaart geplaatst (kaarten overlappen elkaar zodat beide datums zichtbaar blijven).



Als de datum van de kaart tussen twee kaarten valt die al in de tijdlijn staan, wordt deze kaart boven die 2 kaarten in de "tijdsloot-rij" geplaatst. Als er al een kaart in die ruimte ligt, kan de speler de kaart niet spelen (zie hieronder).

Als de kaart niet in de tijdlijn past (omdat er al een kaart in de ruimte van de tijdsloot-rij ligt), wordt deze omgedraaid zodat de witte kant zichtbaar is en voor de speler neergelegd. Om deze kaart te onderscheiden van de ongepaste kaarten wordt deze horizontaal gelegd. Omdat het onmogelijk is om deze kaart te spelen, zal de speler deze kaart afleggen wanneer hij de kans krijgt (zie "Een kaart afleggen"). Als de speler deze beurt nog geen kaart heeft gespeeld, moet hij een andere kaart spelen (men kan niet overgaan op de aflegactie!).



Na het succesvol plaatsen van hun eerste kaart in de tijdlijn mag de speler:

- de beurt beëindigen.
- een tweede kaart proberen te spelen. Als de speler erin slaagt een tweede kaart te plaatsen, eindigt zijn beurt onmiddellijk.

Na een mislukte poging om een tweede kaart te plaatsen, kan de speler altijd besluiten zijn beurt te beëindigen, aangezien hij al een eerste kaart in de tijdlijn heeft geplaatst. Of men kan blijven proberen om een tweede kaart te plaatsen.

**Als een speler er niet in slaagt om tenminste één kaart te spelen tijdens zijn beurt, eindigt het spel (zie "Scoren").**

> Spelers mogen niet naar de datums kijken die op hun kaarten staan totdat men deze speelt!

> Het is niet mogelijk om kaarten te spelen en kaarten af te leggen tijdens dezelfde beurt.

## EEN KAART AFLEGGEN

De speler kiest een van de eigen kaarten die voor zich liggen waarbij het icoon in de linkerbovenhoek overeenkomt met dat van de bovenste kaart van de aflegstapel. De speler legt de gekozen kaart af en draait deze om en onthult daarmee de datum en het icoon aan de andere kant. (Let op: het icoon op de datumzijde van de kaart is anders).



> Het afleggen van kaarten is een tactische manier om een grotere en veiligere tijdlijn op te bouwen en te voorkomen dat er grote en gevaarlijke tijdsintervallen tussen de kaarten ontstaan.

> Op de aflegstapel liggen kaarten altijd met de donkere zijde zichtbaar!

## COMMUNICATIE

Probeer zoveel mogelijk te communiceren en jouw kaarten te bespreken. Elke speler maakt tijdens zijn beurt zelf de keuze om de kaarten die voor hem liggen te spelen of af te leggen, maar kan daarvoor wel advies inwinnen bij zijn teamgenoten.

## EINDE VAN HET SPEL

Als de trekstapel op is, spelen de spelers met de resterende kaarten die voor hen liggen. Als een speler geen kaarten meer voor zich heeft liggen en de trekstapel is op, gaat de beurt door naar de andere spelers die nog verder spelen totdat:

- Alle kaarten in de tijdlijn geplaatst of afgelegd zijn.
- Een speler er niet in slaagt om tijdens zijn beurt één kaart te spelen of af te leggen. Wanneer een van de bovenstaande situaties zich voordoet, eindigt het spel.

## SCOREN

Als het spel eindigt, bepalen de spelers hun score:

- Elke kaart in de onderste rij van de tijdlijn is **2 punten** waard (A).
- Elke kaart in de tijdslot-rij is **1 punt** (B) waard.
- Elke kaart op de aflegstapel (C), in de trekstapel (D) en voor de spelers (E) is **-1 punt** waard."



## VOORBEELD

Aan het einde van een spel met 2 spelers bevat de onderste rij van de tijdlijn 15 kaarten (**30 punten**), liggen er 8 kaarten in de tijdslot-rij (**8 punten**), zijn er 0 kaarten over in de stapel, heeft één speler 0 kaarten voor zich en de andere speler 2 kaarten (**-2 punten**) en zijn er 11 kaarten afgelegd (**-11 punten**). De score wordt  $30 + 8 - 2 - 11 = 25$  punten.

## RANGSCHIKKING

-0	0 t/m 10	11 t/m 20	21 t/m 30	31 t/m 40	41 t/m 50	51 t/m 60	61+
TEAM TIJDLOOS	KLAS NIEUWELINGEN	BEKWAME BENDE	ONTWIKKELDE EENHEID	VETERANEN- PLOEG	EXPERTCLUB	GENIALE GEESTEN	TIJDREIZIGERS

Tijdens nieuwe spelletjes kunnen spelers proberen hun beste score te verbeteren, of online opscheppen over hun scores!

# COMPETITIEF SPELVERLOOP

Bij het spelen in deze competitieve modus negeren spelers de iconen linksboven op de kaarten.

## SPELVERLOOP

Tijdens hun beurt proberen spelers één van hun kaarten in de juiste "tijdsopening" te plaatsen. Als een speler verkeerd raadt, legt men de kaart terug in de doos en trekt een nieuwe kaart. De winnaar is de speler die als enige zijn laatste kaart heeft geplaatst tijdens één ronde.



## DOEL VAN HET SPEL

De enige speler worden die geen kaarten meer over heeft.

## VOORBEREIDING

De spelers zitten rond het speelveld.

1. Schud de stapel kaarten en vorm hiermee een trekstapel. Leg de kaartenstapel met de witte zijde zichtbaar op tafel.
2. Elke speler krijgt 4 kaarten met de witte zijde zichtbaar en legt deze voor zich neer. Spelers mogen niet naar de datums kijken die op hun kaarten staan totdat men deze speelt!
3. Draai de bovenste kaart van de trekstapel om en leg deze in het midden van het speelgebied. Deze kaart is de startkaart van de tijdlijn waarin spelers hun kaarten moeten plaatsen.  
De jongste speler start het spel!



TREKSTAPEL



STARTKAART



## SPELVERLOOP

De spelers spelen ieder om de beurt volgens de wijzers van de klok. De eerste speler moet één van zijn kaarten naast de startkaart plaatsen:

Als de speler denkt dat de datum op zijn kaart vóór de datum van de startkaart valt, dan legt hij de kaart links van de startkaart.



Als de speler denkt dat de datum op zijn kaart na de datum van de startkaart valt, dan legt hij de kaart rechts van de startkaart.

Nadat de speler zijn kaart heeft geplaatst, draait hij deze om en controleert of de datum correct op de tijdlijn is geplaatst:

- Als de kaart correct is geplaatst, blijft deze liggen met de donkere zijde zichtbaar (1).
- Als de kaart niet correct is geplaatst, wordt deze afgelegd (2). Vervolgens moet de speler de bovenste kaart van de stapel trekken en deze gesloten naast zijn andere kaarten leggen zonder deze om te draaien. Als de trekstapel leeg is schud je de afgelegde kaarten en vorm je een nieuwe trekstapel met de datum naar beneden.



Het is vervolgens de beurt aan de tweede speler (links van de eerste speler):

- Als de eerste speler zijn kaart niet correct heeft geplaatst, dan moet de tweede speler één van zijn kaarten naast de startkaart leggen.
- Als de eerste speler zijn kaart correct op de tijdlijn heeft geplaatst, dan heeft de tweede speler drie mogelijkheden om één van zijn kaarten te plaatsen: links van beide geplaatste kaarten (**A**), rechts ervan (**B**), of er tussenin (**C**). De spelers herschikken de tijdlijn zodat er ruimte komt tussen alle kaarten.



Dan is de beurt aan de derde speler:

- Als de eerste twee spelers hun kaarten correct hebben geplaatst, dan heeft hij vier tijdsopeningen om uit te kiezen, enzovoort.

### BIJZONDERE SITUATIE

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

### EINDE VAN HET SPEL – OVERWINNING

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

Als er echter meerdere spelers in slagen om tijdens dezelfde spelronde hun laatste kaart correct te plaatsen, blijven zij in het spel en zijn de anderen uitgeschakeld. De overgebleven spelers krijgen elk een kaart van de stapel. Ze blijven doorspelen volgens de normale regels tot er slechts één speler zijn kaart correct weet te plaatsen. Deze speler is dan de winnaar.

### OPMERKING

De informatie in dit spel wordt alleen gebruikt voor entertainment-doeleinden. Hoewel we ernaar streven de informatie up-to-date en correct te houden, geven we geen verklaringen of garanties van welke aard dan ook, expliciet of impliciet, met betrekking tot de volledigheid, nauwkeurigheid of betrouwbaarheid van de informatie in dit spel. Veel plezier!

# REGELS

