

# SPIELREGELN



# TIMELINE

## TWIST

# REGELN FÜR DAS SPIEL GEGENEINANDER

Ignoriert im Spiel gegeneinander das Symbol in der oberen linken Ecke der Karten.



## SPIELÜBERSICHT

In deinem Zug versuchst du, eine deiner Karten in die korrekte „Zeitlücke“ zu legen. Falls du falsch liegst, musst du die Karte abwerfen und ziehst eine neue Karte. Wer am Ende einer Runde die letzte eigene Karte in eine korrekte Zeitlücke legen konnte, gewinnt.



## ZIEL DES SPIELS

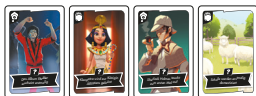
Lege vor allen anderen deine letzte Karte in eine korrekte Zeitlücke, um zu gewinnen.

## SPIELAUFBAU

1. Mischt die Karten zu einem Stapel zusammen. Dies ist der Zugstapel. Legt ihn mit der weißen Seite (Faktenseite) nach oben in eure Mitte.
2. Zieht jeweils 4 Karten und legt diese mit der Faktenseite nach oben vor euch aus. Schaut euch nicht die schwarze Rückseite (Datumsseite) an.
3. Zieht die oberste Karte vom Zugstapel und legt diese mit ihrer Datumsseite nach oben in die Mitte des Spielbereichs. Diese Startkarte bildet den Startpunkt des Zeitstrahls, in den ihr eure Karten legen werdet. Wer am jüngsten ist, beginnt.



ZUGSTAPEL



ERSTE KARTE  
DES ZEITSTRAHLS



## SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du zuerst dran bist, musst du eine Karte neben die Startkarte legen:

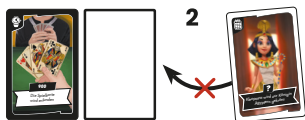
Glaubst du, dass das Datum deiner Karte **vor** dem Datum der Startkarte liegt? Dann lege die Karte links neben die Startkarte.



Glaubst du, dass das Datum deiner Karte **nach** dem Datum der Startkarte liegt? Dann lege die Karte rechts neben die Startkarte.

Immer wenn du eine Karte in die Mitte legst, drehst du sie um, um zu überprüfen, ob das Datum im Zeitstrahl richtig liegt:

- Hast du die Karte korrekt gelegt? Dann bleibt sie mit der Datumsseite nach oben dort liegen **(1)**.
- Hast du die Karte falsch gelegt? Dann wird sie abgeworfen **(2)**. Zusätzlich musst du die oberste Karte des Zugstapels ziehen und sie mit der Faktenseite nach oben zu deinen anderen Karten legen. Sollte der Zugstapel leer werden, mische den Ablagestapel, um einen neuen Zugstapel zu erstellen.



Dann ist die zweite Person im Uhrzeigersinn am Zug:

- Liegt nur die Startkarte in der Mitte? Dann lege eine deiner Karten neben die Startkarte.
- Liegt neben der Startkarte eine weitere Karte? Dann musst du dich für eine von drei Zeitlücken entscheiden: Lege deine Karte zur Linken (**A**), zur Rechten (**B**) oder zwischen (**C**) die zwei bereits ausliegenden Karten.



Dann ist die dritte Person im Uhrzeigersinn am Zug:

- Liegen jetzt 3 Karten in der Mitte? Dann musst du dich für eine von vier Zeitlücken entscheiden. Führt das Spiel auf diese Weise fort.

## GLEICHES DATUM

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass zwei Karten dasselbe Datum aufweisen. In einem solchen Fall werden beide Karten nebeneinandergelegt, wobei ihre Reihenfolge irrelevant ist.

## ENDE DES SPIELS – SPIELSIEG

Wer am Ende einer Runde alleinig die letzte eigene Karte in eine korrekte Zeitlücke legen konnte, gewinnt.

Wenn mehrere von euch in einer Runde die letzte Karte ausspielen, spielt nur ihr weiter und die anderen scheiden aus. Zieht jede Runde eine Karte und fährt entsprechend der normalen Regeln fort. Wer dann alleinig in einer Runde die korrekte Karte legen kann, gewinnt.

## NEBENBEI ERWÄHNT ...

Die in diesem Spiel enthaltenen Informationen dienen der Unterhaltung. Während wir uns bemüht haben, die Informationen korrekt und aktuell zu halten, möchten wir keinerlei Anspruch auf Genauigkeit oder Gültigkeit hinsichtlich der in diesem Spiel genannten oder implizierten Informationen erheben.

Das Spiel soll euch vor allem Spaß machen!

# REGELN FÜR DAS KOOPERATIVE SPIEL

## SPIELAUFBAU

Mischt die Karten mit der weißen Seite (Faktenseite) nach oben zusammen und bildet mit zufälligen 36 Karten einen Stapel. Legt den Rest der Karten in die Spielschachtel. Sie werden im Spiel nicht benötigt.



1. Zieht jeweils 4 Karten und legt diese mit der Faktenseite nach oben vor euch aus.
2. Zieht die oberste Karte vom Stapel und legt diese mit ihrer schwarzen Rückseite (Datumsseite) nach oben in die Mitte des Spielbereichs.
3. Zieht eine Karte und legt sie mit der Datumsseite nach oben aus. Dies ist der Ablagestapel. Die restlichen Karten bilden mit der Faktenseite nach oben den Zugstapel.

## ZIEL DES SPIELS

Arbeitet als Team zusammen, um so viele Karten wie möglich in den Zeitstrahl zu legen.



ABLAGESTAPEL  
UND ZUGSTAPEL



ERSTE KARTEN  
DES ZEITSTRAHLS



## SPIELABLAUF

Wer am ältesten ist, beginnt. Ihr seid im Uhrzeigersinn an der Reihe.  
In deinem Zug musst du eine der folgenden Aktionen ausführen:  
Lege 1 oder 2 deiner Karten nacheinander in den Zeitstrahl **ODER** lege 1 Karte ab.  
Am Ende deines Zugs musst du Karten vom Zugstapel nachziehen, bis du wieder 4 Karten vor dir ausliegen hast. Dann ist die nächste Person am Zug.

## WIE DU EINE KARTE SPIELST

Wenn du am Zug bist, wählst du eine deiner ausliegenden Karten und drehst sie auf die Datumsseite. Lege dann deine Karte nach folgenden Regeln in den Zeitstrahl:

Falls das Datum der Karte älter ist als alle bereits ausliegenden Karten im Zeitstrahl, lege deine Karte ganz links in den Zeitstrahl.



Falls das Datum der Karte jünger ist als alle bereits ausliegenden Karten im Zeitstrahl, lege deine Karte ganz rechts in den Zeitstrahl.



Falls das Datum der Karte bereits auf einer im Zeitstrahl ausliegenden Karte zu sehen ist, lege deine Karte ein wenig versetzt auf die bereits ausliegende Karte (so, dass beide Daten zu sehen sind).



Falls das Datum der Karte zwischen die Daten von zwei Karten fällt, die bereits im Zeitstrahl ausliegen, lege deine Karte über die zwei Karten in die „Lückenreihe“. Falls an dieser Stelle in der Lückenreihe bereits eine Karte liegt, kannst du sie nicht spielen (siehe unten).



Falls das Datum der Karte nirgends in den Zeitstrahl passt (weil an der passenden Stelle der Lückenreihe bereits eine Karte ausliegt), lege die Karte mit der weißen Faktenseite vor dich. Um sie von deinen ungespielten Karten zu unterscheiden, lege sie horizontal hin. Da du diese Karte nicht mehr ausspielen kannst, ist es sinnvoll, sie in einem deiner nächsten Züge abzulegen (siehe „Wie du eine Karte ablegst“). Du musst nun erneut versuchen, eine Karte in den Zeitstrahl zu legen. Falls es dir in deinem Zug nicht gelingt, mindestens eine Karte erfolgreich in den Zeitstrahl zu legen, endet das Spiel.



Nachdem du in deinem Zug erfolgreich eine Karte in den Zeitstrahl gelegt hast, darfst du entweder:

- deinen Zug beenden oder
- versuchen, eine zweite Karte zu legen. Sobald du erfolgreich eine zweite Karte in den Zeitstrahl gelegt hast, endet dein Zug.

Immer wenn es dir nicht gelingt, eine zweite Karte in den Zeitstrahl zu legen, kannst du dich dazu entscheiden deinen Zug zu beenden.

**Du kannst auch beliebig oft noch einmal versuchen, eine zweite Karte in den Zeitstrahl zu legen.**

- > Schaut euch nicht die Datumsseite eurer Karten an, bevor ihr sie auslegt.
- > Ihr dürft in einem Zug nicht beide Aktionen ausführen, sondern müsst euch für eine entscheiden.

## WIE DU EINE KARTE ABLEGST

Wähle eine deiner vor dir liegenden Karten. Das Symbol in der oberen linken Ecke der Karte muss dem der obersten Karte des Ablagestapels gleichen. Lege die gewählte Karte ab und drehe sie auf ihre Datumsseite (Hinweis: Auf dieser Seite ist ein anderes Symbol zu sehen).



- > Durch das Ablegen von Karten könnt ihr verhindern, dass zu große Lücken im Zeitstrahl entstehen.
- > Die Karten im Ablagestapel liegen immer mit der Datumsseite nach oben.

## KOMMUNIKATION

Kommunikation untereinander ist nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich empfohlen. Die Person, die gerade am Zug ist, hat zwar immer das letzte Wort, aber kann sich jederzeit Hilfe von den anderen holen.

## SPIELENDE

Falls der Zugstapel leer wird, spielt ihr mit den verbleibenden Karten vor euch weiter. Falls jemand von euch keine Karten mehr vor sich liegen hat und der Zugstapel leer ist, spielen die anderen weiter, bis:

- alle Karten im Zeitstrahl liegen oder abgelegt sind
  - oder jemand von euch keine Karte mehr in den Zeitstrahl legen oder ablegen kann.
- Tritt einer dieser beiden Fälle auf, endet das Spiel.

## ENDWERTUNG

Sobald das Spiel endet, ermittelt ihr euer Ergebnis:

- Jede Karte in der unteren Reihe des Zeitstrahls ist **2 Punkte** wert (**A**).
- Jede Karte in der Lückenreihe ist **1 Punkt** wert (**B**).
- Jede Karte, die sich noch vor euch (**E**), im Ablagestapel (**C**) und im Zugstapel (**D**) befindet, ist **-1 Punkt** wert.



## BEISPIEL

Timo und Tina spielen eine kooperative Partie Timeline Twist. Am Ende der Partie liegen in der unteren Reihe des Zeitstrahls 15 Karten (**30 Punkte**) und in der Lückenreihe 8 Karten (**8 Punkte**). Im Zugstapel befinden sich keine Karten mehr, aber vor Timo liegen noch 2 Karten (**-2 Punkte**). Vor Tina liegen keine Karten mehr und es befinden sich 11 Karten im Ablagestapel (**-11 Punkte**). Timo und Tinas Ergebnis ist also  $30 + 8 - 2 - 11 = 25$  Punkte.

## RANGLISTE

Niedriger als 0	0 bis 10	11 bis 20	21 bis 30	31 bis 40	41 bis 50	51 bis 60	Mehr als 60
TEAM TAUGENIXE	TEAM TEILNAHME-URKUNDE	TEAM TALFAHRT	TEAM TALENT-SCHMIEDE	TEAM TOLLE HECHTE	TEAM TAKTIKPROFIS	TEAM TADELLOS	TEAM TIMELINE-TAUSENDSASSA

In zukünftigen Partien könnt ihr versuchen, euren Highscore zu knacken. Natürlich könnt ihr auch vor Freunden, Familie und online mit eurem Highscore angeben!