

REGELN FÜR DAS SPIEL GEGENEINANDER

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



WIE WIRD TIMELINE TWIST STAR WARS GESPIELT?

Jede Karte hat eine Szenennummer. Die Szenennummern reichen von 1–100. Je früher die Szene chronologisch in der Handlung der *Star Wars*-Filme vorkommt, desto niedriger ist ihre Nummer. Je niedriger die Nummer, desto niedriger wird die Karte im Zeitstrahl platziert.

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 eine neue Karte ziehen. 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

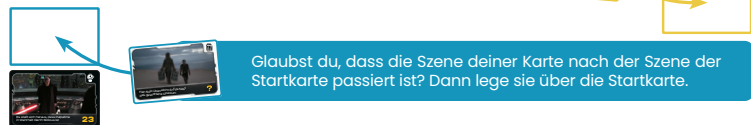
- Mische die Karten mit der weißen Seite nach oben zu einem Stapel zusammen. Dies ist der Zugstapel. Legt ihn in eure Mitte.
- Zieht jeweils 4 Karten und legt diese mit der weißen Seite nach oben vor euch aus. Schaut euch nicht die schwarzen Seiten mit den Szenennummern an.
- Zieht die oberste Karte vom Zugstapel und legt diese mit der schwarzen Seite nach oben in die Mitte des Spielbereichs. Diese Startkarte bildet den Startpunkt des Zeitstrahls, in den ihr eure Karten legen werdet. Wer zuletzt einen *Star Wars*-Film gesehen hat, fängt an.



SPIELABLAUF

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

Glaubst du, dass die Szene deiner Karte vor der Szene der Startkarte passiert ist? Dann lege sie unter die Startkarte.



Glaubst du, dass die Szene deiner Karte nach der Szene der Startkarte passiert ist? Dann lege sie über die Startkarte.

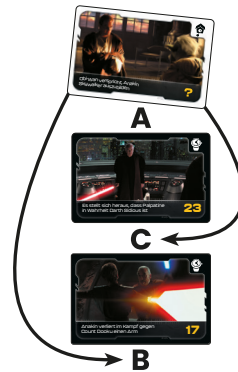
Immer wenn du eine Karte in den Zeitstrahl legst, drehst du sie um, um zu überprüfen, ob die Szenennummer korrekt im Zeitstrahl liegt:

- Hast du die Karte korrekt gelegt? Dann bleibt sie mit der schwarzen Seite 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 weißen Seite nach oben zu deinen anderen Karten legen. Sollte der Zugstapel leer sein, mische den Ablagestapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden. Die weiße Seite der Karten zeigt dabei nach oben.



Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug:

- Liegt nur die Startkarte in der Mitte? Dann lege eine deiner Karten unter oder über die Startkarte.
- Liegt über oder unter der Startkarte eine weitere Karte? Dann musst du dich für eine von drei Zeitlücken entscheiden: Lege deine Karte über die (A), unter die (B) oder in die Mitte (C) der 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 die Partie auf diese Weise fort.

ENDE DES SPIELS – SPIELSIEG

Wer am Ende einer Runde allein 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 fahrt entsprechend der normalen Regeln fort. Wer dann allein in einer Runde die korrekte Karte legen konnte, gewinnt.

STAR WARS

SPIELREGELN



TIMELINE

Twist

REGELN FÜR DAS KOOPERATIVE SPIEL

WIE WIRD TIMELINE TWIST STAR WARS™ GESPIELT?

Jede Karte hat eine Szenennummer. Die Szenennummern reichen von 1–100. Je früher die Szene chronologisch in der Handlung der Star Wars-Filme vorkommt, desto niedriger ist ihre Nummer. Je niedriger die Nummer, desto niedriger wird die Karte im Zeitstrahl platziert.

SPIELAUFBAU

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

WEISSE SEITE SICHTBAR
(OHNE SZENENNUMMER)



SCHWARZE SEITE SICHTBAR
(MIT SZENENNUMMER)



1. Zieht jeweils 4 Karten und legt diese mit der weißen Seite nach oben vor euch aus.
2. Zieht die oberste Karte vom Stapel und legt diese mit der schwarzen Seite nach oben in die Mitte des Spielbereichs.
3. Zieht eine Karte und legt sie mit der schwarzen Seite nach oben aus. Dies ist der Ablagestapel. Die restlichen Karten bilden mit der weißen Seite nach oben den Zugstapel. Wer zuletzt einen Star Wars-Film gesehen hat, fängt an.

ZIEL DES SPIELS

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



SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Star Wars-Film gesehen hat, fängt an. 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

Wähle eine deiner ausliegenden Karten, von der du glaubst, dass du sie einordnen kannst, und drehe sie auf die schwarze Seite. Lege dann deine Karte nach folgenden Regeln in den Zeitstrahl:

Falls die Szenennummer niedriger ist als alle bereits ausliegenden Karten im Zeitstrahl, lege deine Karte unter die unterste Karte.



Falls die Szenennummer höher ist als alle bereits ausliegenden Karten im Zeitstrahl, lege deine Karte über die oberste Karte.



Falls die Szenennummer zwischen die Nummern von zwei Karten fällt, die bereits im Zeitstrahl ausliegen, lege deine Karte neben 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 die Szenennummer der Karte nirgends in den Zeitstrahl passt (weil an der passenden Stelle in der Lückenreihe bereits eine Karte ausliegt), lege die Karte mit der weißen Seite vor dich. Um sie von deinen ungespielten Karten zu unterscheiden, lege sie vertikal hin. Da du diese Karte nicht mehr spielen 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 die Partie (siehe „Spielende“).

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

- deinen Zug beenden
- ODER**
- versuchen, eine zweite Karte in den Zeitstrahl 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 Szenennummer eurer Karten an, bevor ihr sie spielt.
- > Ihr dürft in einem Zug nicht beide Aktionen ausführen, sondern müsst euch für eine entscheiden.

WIE DU EINE KARTe ABLEGST

Wähle eine deiner ausliegenden Karten. Das Symbol in der oberen rechten Ecke der Karte muss dem der obersten Karte des Ablagestapels gleichen. Lege die gewählte Karte ab und drehe sie auf ihre schwarze Seite. (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 schwarzen Seite 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.

SPIELLENDE

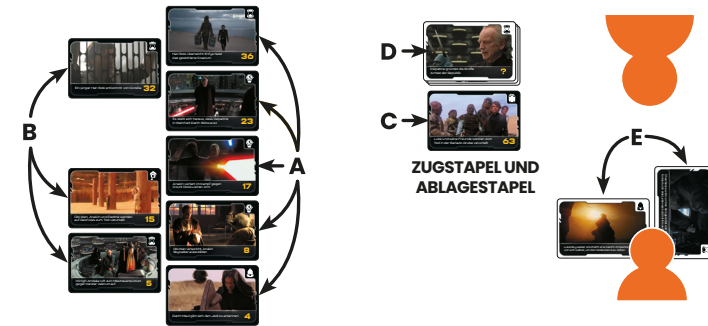
Falls der Zugstapel leer wird, spielt ihr mit den verbleibenden Karten vor euch weiter. Falls jemand von euch keine Karten mehr vor sich liegen hat und der Zugstapel leer ist, spielen die anderen weiter, bis:

- 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 die Partie.

ENDWERTUNG

Sobald die Partie endet, ermittelt ihr euer Ergebnis:

- Jede Karte in der Hauptreihe 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. Am Ende der Partie liegen in der Hauptreihe 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 aus (**-2 Punkte**) und es befinden sich 11 Karten im Ablagestapel (**-11 Punkte**). Timos und Tinas Ergebnis ist also $30 + 8 - 2 - 11 = 25$ Punkte.

RANKING

-0	0 bis 10	11 bis 20	21 bis 30	31 bis 40	41 bis 50	51 bis 60	61+
TEAM TAUGENIXE	TEAM TEILNAHME-URKUNDE	TEAM TALFAHRT	TEAM TALENTSCHMIEDE	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!