★ MODO COMPETITIVO ★

OBJETIVO DEL JUEGO:

El primer jugador que se quede sin cartas se hará con la victoria.

PREPARACIÓN:

1. Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego.
2. El jugador más joven será el "jugador inicial". Todos los jugadores toman una carta de referencia y la colocan sobre la zona de juego, mostrando las reglas del modo competitivo.
3. Se barajan bien los eventos y se colocan boca abajo (con la fecha oculta), formando un mazo. Los eventos que se vayan descartando a lo largo del juego se dejan junto a este mazo, boca arriba.
4. En primer lugar, los jugadores eligen entre todos el nivel de la partida: Iniciado, Medio o Experto. Cada jugador recibe el número de cartas correspondientes al nivel elegido (4 para Iniciado, 6 para Medio y 8 para Experto) y las coloca, boca abajo, frente a sí formando una hilera. No se permite mirar el lado de la fecha.
5. El jugador inicial toma cinco cartas de la parte superior del mazo, les da la vuelta de modo que las fechas queden visibles y las coloca siguiendo el orden cronológico en el centro de la zona de juego. Esta es la "cronología" sobre la que los jugadores jugarán sus cartas.
6. *¡Puede comenzar la partida!*

DESARROLLO DE LA PARTIDA.

La partida se desarrolla en rondas, en la que cada jugador juega su turno en el sentido de las agujas del reloj. Comenzando por el jugador inicial, los jugadores deberán colocar cada turno una de sus cartas de evento entre dos que ya estén en el centro de la zona de juego. Tras colocar su evento, el jugador lo volteará para comprobar, mediante la fecha, que ocupa el lugar correcto en la cronología. Puede que un jugador deba colocar un evento con la misma fecha que otro ya jugado. En tal caso, coloca ambos eventos juntos en la cronología, sin importar su orden Para que se puedan activar estos efectos, debe haber previamente en la cronología un evento del mismo periodo histórico (mismo color de fondo). Esto quiere decir que el primer evento de un nuevo periodo histórico que se juegue no puede activar su efecto:

- ***Si está correctamente colocado:*** permanece donde está boca arriba y la cronología se reorganiza para dejar espacio a la nueva carta. A continuación, si la carta muestra uno o más de los tres iconos, el jugador podrá elegir uno de ellos para activar el efecto correspondiente:

El jugador puede elegir uno de los eventos por jugar de un adversario y descartarlo, sustituyéndolo inmediatamente por uno nuevo del mazo.

El jugador puede intercambiar uno de sus eventos por jugar por uno de los eventos por jugar de un adversario.

El jugador puede elegir uno de sus eventos por jugar y descartarlo, sustituyéndolo inmediatamente por uno nuevo del mazo.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

- ***Si no está correctamente colocado:*** se descarta. A continuación, el jugador roba un evento de la parte superior del mazo y lo coloca boca abajo (con la fecha oculta) junto al resto de sus eventos por jugar. El turno pasa al siguiente jugador.

Cuando todos han jugado su turno, comienza una nueva ronda. Si no quedan cartas en el mazo, baraja las cartas descartadas para crear un nuevo mazo.

FIN DEL JUEGO:

Si durante una ronda un único jugador coloca su última carta, consigue la victoria. Si varios jugadores colocan su última carta en la misma ronda, siguen jugando y los otros son eliminados. Robarán una carta cada ronda y seguirán hasta que uno de ellos sea el único que coloque correctamente su carta en una sola ronda. En este caso, se ignoran los efectos de los iconos. Este último será declarado vencedor.

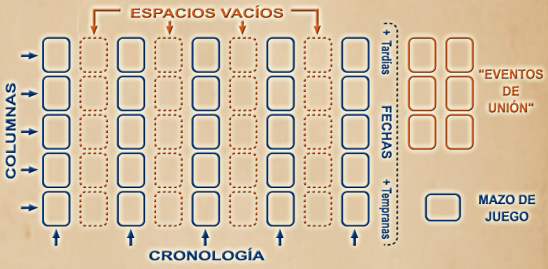
★ MODO COOPERATIVO ★

OBJETIVO DEL JUEGO:

El equipo debe conseguir la puntuación más alta posible sin ser eliminado. Los jugadores colaboran para unir varias cronologías entre sí mediante el uso de "Eventos de unión" y lograr ocupar cuatro espacios de una misma "columna" correctamente para puntuar.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

1. Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego.
2. El jugador más joven será el "Jugador Inicial". Todos los jugadores toman una carta de referencia y la colocan mostrando las reglas del modo cooperativo.
3. Se barajan bien los eventos y se colocan boca abajo (con la fecha oculta) formando un mazo. Después se toman cartas de este mazo para disponer 5 cronologías de 5 eventos cada una en hileras, una encima de otra, mostrando las fechas y ordenando los eventos de cada una de la fecha más temprana a la fecha más tardía (de izquierda a derecha), dejando espacio entre cada hilera para colocar una carta en el futuro. Quedarán 5 cronologías con cuatro "espacios" entre ellas tal y como muestra el diagrama siguiente:



4. Ahora, los jugadores eligen entre todos el nivel de la partida: Iniciado, Medio o Experto. Cada jugador recibe el número de cartas correspondientes al nivel elegido (4 para Experto, 6 para Medio y 8 para Iniciado) y las colocan, boca abajo, frente a sí. No se permite mirar el lado de la fecha.
5. *¡Puede comenzar la partida!*

DESARROLLO DE LA PARTIDA.

La partida se desarrolla en rondas y durante cada una de ellas cada jugador juega su turno en el sentido de las agujas del reloj. En este modo de juego se ignoran los iconos a la hora de resolver las cartas. Comenzando por el jugador inicial, cada turno el jugador correspondiente deberá elegir un "evento de unión" y ponerlo en juego colocándolo en cualquier espacio vacío situado entre dos "cronologías".

Tras colocar su evento el jugador lo voltearán para comprobar, mediante la fecha, si se encuentra en una posición correcta con respecto a los eventos que tiene encima y debajo:

- ***Si está correctamente colocado:*** permanece donde está boca arriba. Se considera válido que un jugador coloque un evento con la misma fecha que otro que se encuentre inmediatamente encima o debajo suya en la misma columna. A continuación, se roba un nuevo evento del mazo y se añade a los "eventos de unión". El turno pasa al jugador situado a su izquierda).

PUNTUAR: En el caso de que logren colocar eventos con éxito en todos los espacios vacíos de una columna, se retiran todos los eventos que muestren sus fechas y se apilan en un mazo que llamaremos "Mazo de puntuación". A continuación, se repite el paso 3 de la preparación y se roba un nuevo evento del mazo y se añade a los eventos de unión". El turno pasa al jugador situado a la izquierda.

- ***Si no está correctamente colocado:*** El evento se devuelve a la caja junto con todos los "Eventos de unión" en juego. A continuación, se sustituyen por otros del mazo, pero esta vez se coloca un evento menos. En caso de que no sea posible colocar eventos en los "Eventos de Unión" debido a que se haya fallado lo suficiente, el juego termina y los jugadores son derrotados. Si no es este el caso, el turno pasa al siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO:

El juego termina en el momento en el que no es posible sacar ningún "Evento de Unión" por haber fallado demasiado (derrota) o cuando no puedan ser robadas cartas del mazo para formar cinco cronologías tras puntuar. Cuantos más puntos se hayan conseguido, mayor victoria.