

# Timeline

Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren  
von Hans-Peter Pauly

## Inhalt:

320 Ereigniskarten  
6 Legetafeln  
1 Wertungstafel  
1 Drehfeilscheibe

1 Würfel  
6 farbige Markierungssteine  
80 Chips

## Spielziel

Die Spieler versuchen mit Glück und Wissen vor ihren Mitspielerinnen und Mitspielern eine Reihe mit 8 Karten zu legen. Die Karten müssen so angeordnet sein, dass die Jahreszahlen auf den Karten kontinuierlich von links nach rechts ansteigen.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Legetafel, die er vor sich legt. Die Karten werden gemischt und verdeckt gestapelt. Jeder Spieler erhält einen Markierungsstein in seiner Farbe und eine Ereigniskarte, die er offen auf einem Feld seiner Legetafel platziert. Der Würfel, die Drehscheibe und die Chips werden bereitgehalten.

## Spielweise

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er schnippt den Drehpfeil an. Dabei sind folgende Ergebnisse möglich:



Sein **rechter** Mitspieler nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest ihm das betreffende Ereignis vor. Der Spieler muss nun mit seinem Markierungsstein anzeigen, wo er das Ereignis einordnen möchte – also links (früher) oder rechts (später) von dem bereits aufliegenden Ereignis. In unserem Beispiel entscheidet sich der Spieler für rechts.

Markierungsstein



Oder der Spieler zeigt mit seinem Markierungsstein an, dass er das betreffende Ereignis **zwischen** zwei nebeneinander liegenden Ereignissen einordnen würde. Nachdem aufgelöst wurde und seine Entscheidung richtig ist, kann er das tun, indem er die aufliegenden Karten auseinander rückt und die betreffende Karte dazwischen legt.

Markierungsstein



Ordnet er das Ereignis richtig ein, erhält er die Karte und reiht sie ein. Ausserdem erhält er zwei Chips und sein linker Spielnachbar darf den Pfeil rotieren lassen.

**Platziert er falsch**, erhält der nächste Spieler in der Reihe die Chance, die Ereigniskarte richtig auf seiner Legekarte zu platzieren. Gelingt dies, erhält er die Karte sowie **einen Chip**. Kann keiner der Spieler in Folge die Karte richtig bei sich einordnen, darf sie der Spieler, der das Ereignis vorgelesen hat, bei sich einreihen, ohne allerdings dafür einen Chip zu kassieren.

So wird verfahren, bis ein Spieler **die 8. und letzte Karte** auf seiner Legetafel platzieren konnte.



Zeigt der Pfeil auf den Stern, erhält der betreffende Spieler sofort die oberste Karte vom Stapel und legt sie auf den entsprechenden Platz auf seiner Legetafel. Er erhält dafür jedoch **keinen** Chip. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Bei diesem Symbol hat der Spieler, falls nötig, zwei Versuche, die Karte richtig auf seinem Legetafel einzuordnen. Ansonst wird verfahren wie beim «?».



Wird das «Muffelchen» «erdreht», muss der Spieler aussetzen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Ferner muss er, sofern er mehr als drei Karten aufliegen hat, eine seiner Karten aus dem Spiel nehmen. **Diese Karte wird in diesem Spiel nicht mehr verwendet.**

## Die Ereigniskarten

Im Spiel sind 320 Karten. Sie sind unterteilt in die Bereiche Geschichte, Politik, Wirtschaft, Verkehr, Sport, Unterhaltung, Erfindungen und Persönlichkeiten. Alle Inhalte beziehen sich auf die Schweiz.

## Die Chips

Bei jeder richtigen Platzierung gibt es für den jeweilig ersten Spieler **zwei Chips**. Wird die Karte erst durch einen der nachfolgenden Spieler richtig eingeordnet, erhält dieser **einen Chip**. Die erworbenen Chips werden am Ende des Spiels für die jeweiligen Spieler gewertet.

Um möglicherweise einem anderen Spieler eine Karte wegnehmen zu können, benötigt man ebenfalls Chips.



## Das Duell

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, kann er, bevor er den Pfeil anschnippt, einen seiner Mitspieler, welcher bereits mehr als drei Karten aufliegen hat, zum Duell fordern. Er bezahlt 2 Chips in die Kasse, nimmt den **Würfel** und würfelt einmal. Der angegriffene Spieler würfelt ebenfalls einmal. Hat der Angreifer eine höhere Zahl gewürfelt, muss sein Gegner ihm eine seiner bereits aufliegenden Karten «schenken», die der Angreifer nun auf seiner Legetafel einordnen darf. Bei Wurfgleichstand, bzw. höherem Wurf des angegriffenen Spielers, ist der Angriff abgewehrt. Die letzte (achte) Karte einer Kartenreihe kann nicht durch ein Duell erworben werden.

## Kids-Regel: Der zweite Versuch

Kinder unter 12 Jahren dürfen **immer zweimal** versuchen, ihre Karte richtig auf der Legetafel zu platzieren. Ansonsten wird verfahren, wie oben beschrieben.

## Spiel-Ende und Wertung

Die Runde endet, sobald ein Spieler die 8. Ereigniskarte in seiner «Timeline» richtig einordnen konnte. Dieser Spieler ist der Gewinner dieser Spielrunde.

Alle Spieler zählen ihre Chips und notieren ihr Ergebnis. Die Anzahl der Chips des Gewinners wird immer verdoppelt. Nach einer vorher vereinbarten Zahl von Spielrunden, z. B. vier Runden, zählt jeder Spieler alle von ihm in den vier Spielen gewonnenen Chips zusammen. **Gesamtsieger ist der Spieler, der insgesamt in den vier Runden die meisten Chips ergattern konnte.**

## Varianten

Die einfachste Variante besteht darin, dass Spieler, die den Zufall etwas aus dem Spielgeschehen verbannen wollen, auf die Drehpfeilscheibe verzichten.

# TimeLine

## SUPERVERSION

für 3–6 Spieler

### Neu ist hier das Wetten

Das Spielziel bleibt erhalten: Auch hier muss der Gewinner vor seinen Mitspielern auf seiner Legetafel **acht** Ereigniskarten in eine aufsteigende Reihe bringen.

Bei der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler **5 Chips**. Die Wertungstafel wird für alle gut sichtbar in die Mitte der Spielfläche gelegt. Gespielt wird wie zuvor beschrieben.

### 1. Die Wette des Spielers, der eine Karte einordnet

Wenn ein Spieler sich absolut sicher ist, dass er richtig einreicht, kann er, nachdem er drei Karten aufliegen hat, auf seine beabsichtigte Platzierung der **vierten Karte** wetten. Dies geschieht dadurch, dass er **bis zu maximal drei** seiner Chips auf den entsprechenden Markierungssteinkreis seines Legeplans legt.

Markiert er richtig, erhält er nicht nur die Karte und die zwei Chips für richtiges Einordnen, sondern er bekommt seinen getätigten Einsatz doppelt zurück.

Liegt er falsch, bekommt er keine Karte und verliert auch seinen Einsatz. Die Ereigniskarte wird **unter** den Stapel zurückgelegt. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

### 2. Die Wetten der Mitspieler

Bevor aufgelöst wird, können die Mitspieler, die «Entscheidung» des Spielers bewerten, indem sie ihre Markierungssteine auf eines der drei Felder der **Wertungstafel** stellen. Wählt der Mitspieler das Feld **«richtig»**, stimmt er damit der Entscheidung des Spielers zu. Stimmt die Entscheidung des Spielers, erhält der Mitspieler für seine Wertung einen Chip. Hat sich der Spieler geirrt, so ist auch die Wertung des Mitspielers falsch und er muss einen Chip bezahlen.

Markiert ein Mitspieler die Felder **«früher»** bzw. **«später»**, so zweifelt er die Platzierung der Karte an. Liegt er mit seinem Zweifel richtig, erhält er zwei Chips. Hat er jedoch grundlos gezweifelt, muss er einen Chip bezahlen.

In allen übrigen Punkten wird so verfahren, wie oben beschrieben.

# Timeline

pour 2 à 6 joueurs dès 10 ans  
de Hans-Peter Pauly

**Contenu :** 320 cartes d'événement  
6 frises ou « timeline »  
1 tableau d'évaluation  
1 roulette

1 dé  
6 pions de marquage de  
différentes couleurs  
80 jetons

## But du jeu

Grâce à un peu de chance et en se servant de leurs connaissances, les joueurs tentent d'aligner correctement 8 cartes, et ce avant leurs adversaires ! Les cartes doivent être alignées dans l'ordre croissant des années.

## Préparation

Chaque joueur choisit une frise qu'il pose devant soi. Les cartes d'événement sont mélangées et placées – face cachée – sur une pile. Chaque joueur obtient un pion de marquage de sa couleur ainsi qu'une carte d'événement qu'il place – face visible – sur sa « timeline ». Le dé, la roulette et les jetons sont prêts à être utilisés.

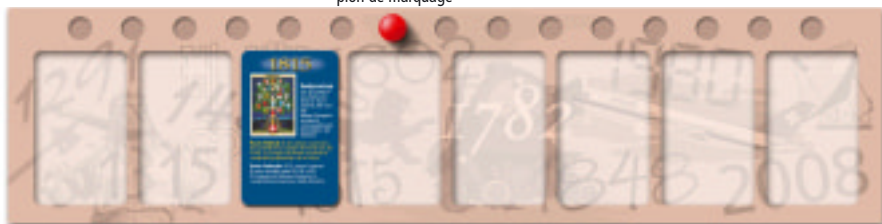
## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner la flèche de la roulette. Voici les différentes possibilités :

?

Le joueur à sa **droite** pioche la première carte de la pile et lui lit l'événement à voix haute. Le joueur, dont c'est le tour, dépose son pion de marquage à l'endroit où il veut placer cet événement sur sa « timeline ». Ici donc à gauche (avant) ou à droite (après) de la carte d'événement déjà placée. Dans notre exemple, le joueur se décide pour la droite.

pion de marquage



Le joueur peut aussi placer son pion de marquage de manière à indiquer qu'il veut placer la nouvelle carte d'événement entre deux événements déjà placés. Si l'événement est bien situé, le joueur peut glisser sa nouvelle carte **entre** les deux cartes déjà placées.

pion de marquage



Si l'événement est bien placé, il peut prendre la carte et la placer sur sa « timeline ». De plus, il reçoit deux jetons et c'est au tour du joueur placé à sa gauche de faire tourner la flèche de la roulette.

**Si l'événement est mal placé**, le prochain joueur dont c'est le tour a la possibilité de placer correctement la carte d'événement sur sa « timeline ». S'il y parvient, il reçoit la carte ainsi qu'**un jeton**.

Si aucun joueur ne parvient à placer l'événement correctement, le joueur ayant lu l'événement peut garder la carte et la placer sur sa « timeline ». Il ne reçoit, en revanche, aucun jeton.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à placer la **8<sup>e</sup> et dernière carte** sur sa « timeline ».



Si la flèche indique l'étoile, le joueur reçoit directement la première carte de la pile et la place au bon endroit sur sa frise. Il ne reçoit **aucun jeton**. C'est au tour du prochain joueur.



Ce symbole offre au joueur – si nécessaire – deux chances pour placer correctement sa carte. Sinon, le même principe est appliqué que pour « ? ».



Lorsque la flèche s'arrête sur ce symbole, le joueur passe son tour et c'est au tour du joueur suivant. De plus, si le joueur a déjà déposé plus de trois cartes, il doit en enlever une. **Cette carte n'est plus utilisée au cours du jeu.**

## Les cartes d'événement

Le jeu contient 320 cartes classées en 8 catégories : histoire, politique, économie, transport, sport, divertissement, inventions et personnalités. Tous les contenus ont un rapport avec la Suisse.

## Les jetons

Pour chaque placement correct de carte d'événement, le premier joueur obtient **deux jetons**. Lorsque la carte est correctement placée par un autre joueur que celui dont c'était le tour, ce joueur ne reçoit qu'**un seul jeton**.

En fin de partie, les jetons obtenus par chaque joueur sont comptabilisés.

Les jetons servent également à prendre une carte d'un autre joueur.



## Le duel

Lorsque c'est son tour, un joueur peut – avant d'actionner la roulette – provoquer un autre joueur un duel, à condition que celui-ci ait déjà placé au moins trois cartes.

Il paye deux jetons dans la caisse et lance le **dé** une seule fois. Le joueur attaqué en duel lance également le dé une fois. Si l'attaquant obtient un nombre supérieur à son adversaire, alors ce dernier doit « offrir » une de ses cartes déjà placée et l'attaquant peut la déposer sur sa « timeline ».

En cas d'égalité ou de supériorité de points de la part de l'attaqué, le duel est annulé. La dernière (huitième) carte de la « timeline » ne peut pas être obtenue à l'occasion d'un duel.

## Règle « kids » : deuxième essai

Les enfants de moins de 12 ans ont **toujours deux chances** pour correctement placer une carte d'événement sur leur frise. Les autres règles restent identiques.

## Fin du jeu et décompte

La manche se termine lorsqu'un joueur a correctement placé sa 8e carte d'événement sur sa « timeline ». Ce joueur est alors le vainqueur de cette manche. Tous les joueurs comptent leurs jetons et notent le résultat. Le nombre de jetons du vainqueur est multiplié par deux.

Après un nombre de manches, déterminé à l'avance, (par exemple quatre manches) chaque joueur compte tous les jetons qu'il a gagnés au cours de toutes les manches jouées.

**Le grand vainqueur est le joueur comptabilisant le plus grand nombre de jetons au cours des quatre manches.**

## Variante

La variante la plus simple consiste à renoncer à utiliser la roulette afin de réduire la part de chance inhérente au jeu.

# Timeline

## SUPERVERSION

pour 3 à 6 joueurs

### Les paris sont la nouveauté

Le but du jeu reste le même : le vainqueur doit être le premier à aligner **chronologiquement huit cartes** d'événement.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit **5 jetons**. Le tableau d'évaluation est placé au milieu de la table de manière bien visible. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus.

### 1. Le pari du joueur plaçant une carte

Lorsqu'un joueur a déjà placé trois cartes sur sa « timeline » et qu'il est absolument sûr du placement d'un nouvel événement, il peut ouvrir un pari sur le placement de sa **4<sup>e</sup> carte**. Pour ouvrir le pari, le joueur pose **au maximum trois jetons** sur le cercle du pion de marquage de sa « timeline ».

Si l'événement est correctement placé, il reçoit non seulement la carte et deux jetons, mais il reçoit également le double du nombre de jetons qu'il avait misé.

Si, en revanche, il s'est trompé, il ne reçoit aucune carte et il perd sa mise. La carte d'événement est alors placée **sous la pile**. C'est au tour du joueur suivant.

### 2. Les paris des autres joueurs

Avant la fin du pari, les autres joueurs ont la possibilité, de juger la « décision » du joueur parieur. Pour ce faire, ils déposent leur pion de marquage dans une des trois colonnes du **tableau d'évaluation**.

Lorsqu'un joueur choisit la colonne **« exact »**, il est d'accord avec la décision du parieur. Si la décision du parieur s'avère correcte, le joueur ayant placé son pion dans la colonne « exact » obtient un jeton.

Si, en revanche, le parieur s'est trompé, alors le choix du joueur est également faux et celui-ci doit payer un jeton.

Si un autre joueur choisit les colonnes **« avant »** ou **« après »** cela signifie qu'il met en doute la décision du parieur. Si le choix du joueur est juste, alors il obtient deux jetons.

Si, en revanche, son doute est infondé, alors il doit payer un jeton dans la caisse.

Pour tous les autres points, le jeu se déroule de la même manière que pour la variante « classique ».

# Timeline

per 2–6 giocatori a partire da 10 anni

di Hans-Peter Pauly

## Contenuto:

320 cartine degli avvenimenti  
6 cartelloni  
1 cartellone di valutazione  
1 disco con freccia girevole

1 dado  
6 pedine  
80 gettoni

## Scopo del gioco

Con un po' di fortuna e destrezza, i giocatori cercano di formare una serie di 8 carte prima degli altri partecipanti. Le carte devono essere disposti in modo che l'anno indicato sulle carte aumenti progressivamente da sinistra a destra.

## Preparativi per il gioco

Ogni giocatore sceglie un cartellone che colloca davanti a sé. Le carte vengono mescolate e disposte coperte in un mucchio. Ogni giocatore riceve una pedina del proprio colore e una carta degli avvenimenti che dispone scoperta su una casella del suo cartellone.

Il dado, il disco con la freccia girevole e i gettoni vengono collocati a portata di mano.

## Modalità del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane e aziona la freccia girevole. Si possono conseguire i seguenti risultati:



il giocatore alla **destra** di chi inizia pesca dal mucchio la carta in alto e legge l'avvenimento descritto. Il giocatore deve indicare con la sua pedina dove ha intenzione di collocare l'avvenimento, più precisamente a sinistra (prima) o a destra (dopo) della carta degli avvenimenti già posta sul cartellone. Nel nostro esempio il giocatore ha deciso di collocarla a destra.



Il giocatore può anche indicare con la sua pedina che ha intenzione di collocare l'avvenimento **tra** due carte degli avvenimenti attigue.

Se, dopo aver effettuato l'accertamento, la sua decisione è esatta, il giocatore può spostare le carte già deposte e collare la carta degli avvenimenti tra le due carte.

pedina



Se dispone l'avvenimento **correttamente**, riceve la carta che pone sulla cartella e inoltre due gettoni. Tocca poi al giocatore alla sua sinistra far ruotare la freccia del disco.

Se dispone l'avvenimento **in modo errato**, il giocatore successivo ha la possibilità di posizionare correttamente l'avvenimento sulla sua cartellone. Se riesce, riceve la carta e inoltre **un gettone**. Se, a turno, nessun giocatore riesce a piazzare correttamente l'avvenimento, il giocatore che ha letto l'avvenimento può collocare la carta sul suo cartellone senza tuttavia ricevere un gettone.

Si continua in questo modo fino a quanto un giocatore riesce a collocare sul suo cartellone **l'ottava e ultima carta**.



Se la freccia indica la stella, il giocatore interessato riceve subito la carta superiore del mucchio che colloca sulla rispettiva casella del suo cartellone. In questo caso però non riceve **nessun** gettone. Tocca poi al giocatore successivo.



Se la freccia indica questo simbolo, il giocatore ha a disposizione, se necessario, due tentativi per collocare correttamente la carta sul suo cartellone. In caso diverso si continua come indicato per il simbolo «?».



Se la freccia indica la faccia imbronciata il giocatore è costretto a passare e tocca al giocatore successivo. Se, inoltre, il giocatore che passa ha già deposto più di tre carte, deve togliere una carta dal suo cartellone. **La carta non verrà più usata per la partita.**

## Le carte degli avvenimenti

Per il gioco si usano 320 carte, suddivise nei campi della politica, economia, trasporti, sport, spettacolo, invenzioni e personalità. Il contenuto delle carte riguarda la Svizzera.

## I gettoni

Il primo giocatore che colloca correttamente la carta riceve **due gettoni**. Se la carta viene piazzata correttamente da uno dei giocatori successivi, il giocatore in questione riceve **un gettone**.

Alla fine della partita i gettoni vinti vengono valutati per i singoli giocatori. Ogni giocatore riceve tanti punti secondo i gettoni vinti. Il punteggio del vincitore vale il doppio.

Se necessario, i gettoni vengono usati anche per togliere una carta a un altro giocatore.



## La sfida

Al suo turno, un giocatore, prima di far girare la freccia del disco, può sfidare a duello un altro partecipante se questi ha già collocato sul suo cartellone più di tre carte. Paga 2 gettoni alla cassa e lancia una volta il **dado** della sfida. Anche il partecipante sfidato lancia il dado una volta. Se il giocatore sfidante consegue un punteggio più alto, l'avversario dovrà cedergli una delle carte già collocate sul cartellone che lo sfidante piazzerà nella propria «timeline». Se il punteggio è pari o quello del giocatore sfidato è più alto, l'attacco dello sfidante è sventato.

Non è possibile acquisire l'ultima (ottava) carta di una «timeline» sfidando un giocatore.

## Regola per i bambini: il secondo tentativo

I bambini al di sotto dei 12 anni hanno **sempre a disposizione due tentativi** per collocare correttamente la carta sul cartellone. Per il resto si gioca come descritto sopra.

## Fine della partita e valutazione

La partita termina appena un giocatore ha collocato correttamente l'ottava carta degli avvenimenti nella sua «timeline».

Il giocatore è il vincitore della partita. Tutti i giocatori contano i loro gettoni e segnano il punteggio. Il punteggio del vincitore vale sempre il doppio. Dopo un certo numero di partite, pattuito all'inizio, ad es. quattro, i giocatori contano il punteggio complessivo conseguito, in questo caso, nelle quattro singole partite.

**Vincitore in assoluto è il giocatore che nelle quattro partite ha conseguito complessivamente il maggior numero di gettoni.**

# Timeline SUPERVERSION

per 3–6 giocatori

## La novità è costituita dalla possibilità di scommettere

Lo scopo del gioco rimane lo stesso. Anche per questa variante la partita viene vinta dal giocatore che, prima degli altri, riesce a collocare sul suo cartellone **otto** carte degli avvenimenti in una fila progressiva.

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve **5 gettoni**. Il cartellone di valutazione viene collocato al centro del gioco in modo ben visibile. La partita si svolge come descritto sopra.

### 1. La scommessa del giocatore che piazza una carta

Se un giocatore, che ha già piazzato tre carte sul cartellone, è sicuro di collocare correttamente la **quarta carta**, può scommettere di metterla al posto corretto.

In questo caso metterà **tre gettoni al massimo** sotto la sua pedina nel rispettivo cerchio nero sul suo cartellone.

Se indovina la collocazione corretta, oltre a ricevere la carta e due gettoni per il piazzamento corretto, vincerà il doppio dei gettoni puntati per la scommessa.

Se sbaglia la collocazione non riceve la carta e perde anche i gettoni puntati. La carta degli avvenimenti verrà posta di nuovo sotto il mucchietto e toccherà giocare al concorrente successivo.

### 2. Le scommesse degli altri giocatori

Prima di verificare la scommessa, gli altri partecipanti possono valutare la «decisione» dello scommettente. In questo caso pongono le loro pedine in una delle tre caselline del **cartellone di valutazione**. Se un concorrente opta per la casellina **«giusta»**, è d'accordo con la decisione dello scommettente. Se la decisione dello scommettente è corretta, il partecipante riceve un gettone per la sua valutazione. Se lo scommettente si è sbagliato, anche la valutazione del partecipante è sbagliata e deve pagare un gettone.

Se un giocatore pone la pedina nelle caselline **«prima»** o **«dopo»**, nutre dubbi sul collocamento corretto della carta dello scommettente. Se i suoi dubbi sono fondati, riceve due gettoni. Se invece i suoi dubbi sono infondati, deve pagare un gettone.

Per tutti gli altri punti del gioco si procede come descritto sopra.

SCHWEIZERISCHES  
LANDESMUSEUM

MUSEO NAZIONALE SVIZZERO  
MUSÉE NATIONAL SUISSE

Mit der Zeitmaschine unterwegs – entdecke die Spuren unserer Vorfahren!

Voyage dans le passé – à la découverte des traces de nos ancêtres!

In viaggio con la macchina del tempo alla scoperta delle testimonianze dei nostri antenati!



Themenwahl und historische Bilder: Hans Peter Treichler, Kulturhistoriker  
Choix des thèmes et images historiques : Hans Peter Treichler, historien des cultures  
Scelta dei temi e foto storiche: Hans Peter Treichler, storico d'arte