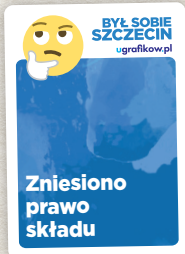


Na grę składają się karty opisujące ponad 150 wydarzeń z fascynującej historii Grodu Gryfa (od XII wieku po czasy współczesne).
Przód karty to **opis wydarzenia**, tył – **jego data**.



PRZÓD KARTY



TYŁ KARTY

W trakcie gry gracze wykładają karty, rozwijając OŚ CZASU. Jeżeli gracz prawidłowo umieści na osi swoją kartę, będzie o krok bliżej do wygranej.

WYGRYWA GRACZ, KTÓRY PIERWSZY POZBEDZIE SIĘ SWOICH KART

~PRZED ROZGRYWKĄ~

Potasuj talię. W zależności od liczby graczy, rozdaj każdemu zakryte karty (**datą do dołu**):

2-3 osoby	4-5 osób	6-8 osób
6 kart	5 kart	4 karty

Gracze kładą karty przed sobą.
! NIE WOLNO PODGLĄDAĆ DAT !

Doświadczeni gracze mogą umówić się na rozpoczęcie rozgrywki z inną liczbą kart

Pozostałe karty z talii odłóż **datami do dołu** na stos (w trakcie gry będziecie z niego dobierać karty).

Górną kartę ze stosu odwróć i połóż na stole tak, by data była widoczna. Będzie to KARTA STARTOWA.

Gracie wg wskazówek zegara, zaczyna najmłodszy.

~START!~

Gracz wyklada na stół swoją dowolną **zakrytą** kartę, znając lub próbując odgadnąć datę wydarzenia:

Jeżeli uważa, że wydarzenie miało miejsce **WCZEŚNIEJ**, wyklada kartę **PRZED KARTĄ STARTOWĄ**

KARTA STARTOWA

1750

Zniesiono prawo składu

Szczecińskim kupcom przyznano prawo przewozu towarów bez opłat celnych i zniesiono przestarzałe „prawo składu”.

Jeżeli uważa, że wydarzenie miało miejsce **PÓŹNIEJ**, wyklada kartę **PO KARCIE STARTOWEJ**

Po wyłożeniu karty gracz odwraca ją i sprawdza datę...

Jeżeli się pomylił, **odkłada ją do pudełka, dobiera nową kartę ze stosu** i kładzie ją **datą do dołu** wśród swoich kart. Na osi czasu pozostaje tylko KARTA STARTOWA. Jeżeli natomiast karta została umieszczona prawidłowo – **pozostaje na osi czasu**.

~DALSZA ROZGRYWKA~

Kolej na drugiego gracza i jego kartę...

- Jeżeli pierwszy gracz się pomylił, drugi gracz ma nadal do wyboru **2 miejsca** – jak na początku gry.
- Jeżeli pierwszy gracz prawidłowo umieścił kartę na osi czasu, drugi ma do wyboru **3 miejsca**:



Jeżeli pierwsza dwójka graczy prawidłowo wyłożyła karty (na osi czasu będą już 3 karty), kolejny gracz ma do wyboru aż **4 miejsca** pomiędzy kartami...

Gracie dalej wykładając karty – im więcej ich będzie na osi czasu – tym trudniejszy wybór.

Karty na osi czasu układajcie luźno, zostawiając między nimi trochę przestrzeni na kolejne karty.

W trakcie rozgrywki może zdarzyć się, że gracz umieści na osi czasu swoją kartę obok karty **z taką samą datą**. Jest to prawidłowe ułożenie: gracz przykrywa swoją kartą kartę ze stołu.



~WYGRANA~

Jeżeli po zakończeniu tury wszyscy grający mają co najmniej jedną kartę – rozgrywka toczy się dalej. Jeżeli jeden z graczy nie ma już kart – **WYGRYWA GRĘ**.

Jeżeli w tej samej turze kilku graczy wyłoży swoją ostatnią kartę, w następnej turze grają tylko oni!

Po kolei dobierają kartę ze stosu, od razu wykładając ją na oś czasu. Jeżeli któryś zagra nieprawidłowo, odpada. Gra kończy się, gdy pozostanie tylko jeden gracz – **ZWYCIĘZCA**.