

Wydarzenia – gra karciana

Karty

Talia składa się z 48 dwustronnych kart – wydarzeń historycznych. Na stronie szarej znajduje się nazwa wydarzenia, a na stronie kolorowej – nazwa, data oraz kategoria. Każdej z kategorii odpowiada kolor. Karty niebieskie nie mają kategorii.

Cel gry

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się swoich kart.

Przygotowanie

Tasujemy talię i rozdajemy każdemu z graczy po 5 kart, tak aby nikt nie widział ich kolorowej strony. Gracze układają karty przed sobą szarą stroną do góry. Jedną kartę kładziemy na środku z odkrytą kolorową stroną. Pozostałe karty kładziemy obok, stąd będziemy je dobierać. Zaczyna najmłodszy gracz.

Kategorie kart

- władca
- wojna
- bitwa
- porozumienie
- kultura, nauka, ekonomia, religia
- bez kategorii (niebieskie)

Zasady gry – wariant „Oś czasu”

W swojej turze gracz kładzie (szarą stroną do góry) jedną ze swoich kart obok tych leżących na środku stołu, budując oś czasu, tak aby karta z wcześniejszą datą leżała z lewej strony wyłożonej karty, a karta z datą późniejszą – z prawej. Dopiero po ułożeniu karty na osi gracz odwraca ją na stronę kolorową, aby sprawdzić, czy została ułożona prawidłowo. Jeżeli karta nie została ułożona prawidłowo, odkładamy ją na stos kart odrzuconych, a gracz dobiera kartę i kładzie ją przed sobą.



Zasady gry – wariant „Maszyna czasu”

Karty odwracamy na kolorową stronę tylko w momencie zagrania na środek! W swojej turze gracz może zagrać jedną ze swoich kart na środek stołu lub pobrać kartę (jeżeli to możliwe można od razu w tej turze zagrać ją na środek). Możemy zagrać kartę, jeżeli uważamy (bo tego nie widzimy), że data na kolorowej stronie jest późniejsza niż data na karcie leżącej na środku stołu. Jeżeli nie mamy wydarzenia późniejszego, możemy też zagrać kartę z wcześniejszą datą, jeżeli uważamy, że nasza karta ma taką samą kategorię jak karta na środku (Uwaga! Ta zasada nie działa dla kart niebieskich bez kategorii). Możemy też użyć „jokera”, czyli karty „władca” – możemy ją położyć bez względu na datę, kategorię czy też brak kategorii. Jeśli okaże się, że zagrana karta ma datę wcześniejszą, to pozostaje ona na środku, a gracz za karę pobiera dwie karty.

