

Časová osa: „BIBLICKÉ PŘÍBĚHY“

Mohl se sejít Abraham s Mojžíšem? Žila Raab dříve než Job?

Psal Ezra svou knihu dříve než Šalomoun knihu Kazatel?

Podobné otázky si budete klást pokaždé, když se budete snažit zahrát jednou ze svých karet.

PRINCIP HRY

Když je hráč na tahu, musí se snažit umístit jednu ze svých karet na správné „místo na časové ose“. Zahraje-li kartou správně, bude před sebou mít o jednu kartu méně. Zahraje-li nesprávně, karta je navrácena dospod dobíracího balíčku a hráč si musí svrchu dobíracího balíčku dobrat novou kartu. Pokud se hráč v průběhu kola stane jediným hráčem, který se zbavil své poslední karty, stává se vítězem hry.

OBSAH HRY

Každá karta má na jedné straně událost, jméno postavy nebo příběh a na druhé straně přibližný letopočet, kdy se příběh či událost odehrály či kdy daná postava žila.

CÍL HRY

Stát se prvním hráčem, kterému se podaří zbavit se všech svých karet.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hráči se posadí okolo hracího stolu.
2. **Nejmladší hráč bude začínajícím hráčem.**
3. Zamíchejte karty. **Ujistěte se, že strany karet s odpověďmi (letopočty) jsou skryté!**
4. Každému hráči je rozdán určitý počet karet podle toho, kolik je hráčů celkem:
 - **2-3 hráči** – každý hráč dostane **6 karet**;
 - **4-5 hráčů** – každý hráč dostane **5 karet**;
 - **6-8 hráčů** – každý hráč dostane **4 karty**.
(Je možné domluvit se i na jiném počtu, ale čím víc karet před sebou máte, tím může být hra náročnější a delší.)
5. Balíček se zbylými kartami je ponechán stranou na stole a tvoří **dobírací balíček**.

6. **Vrchní kartu z dobíracího balíčku položte na střed stolu a pouze tuto kartu otočte tak, aby byla vidět její strana s letopočtem.** Časovou osu začnete skládat okolo této karty tak, že se budete snažit své karty správně umístit.
7. Jste připraveni začít hrát.

PRŮBĚH HRY

Hra sestává ze sérií jednotlivých kol. V každém kole se hráči střídají v tazích, přičemž hra běží **po směru hodinových ručiček**. Kolo je uzavřeno poté, co se všichni hráči na tahu vystřídají. Hra se zahajuje tak, že první hráč musí umístit libovolnou ze svých karet vedle startovní karty (té, která byla umístěna doprostřed stolu při přípravě hry):

- Pokud si myslí, že se událost stala **před letopočtem** uvedeným na startovní kartě, umístit svoji kartu **vlevo** od startovní karty.
- Pokud se domnívá, že se událost stala **po letopočtu** uvedeném na startovní kartě, umístit svoji kartu **vpravo** od startovní karty.

Po zahrání hráč kartu otočí na zadní stranu, aby bylo vidět letopočet, a zkontroluje, zda karta byla na časové ose umístěna správně.

- **Pokud byla karta umístěna správně**, je ponechána na svém místě letopočtem nahoru a hráčův tah skončil.
- **Pokud byla karta umístěna nesprávně**, je vrácena dospod dobíracího balíčku. Hráč si musí dobrat svrchní kartu z dobíracího balíčku a umístit ji před sebe (stranou s letopočtem dolů) vedle svých ostatních karet.

Nyní může začít svůj tah další hráč (první po levici začínajícího hráče).

- Zahrál-li první hráč svou kartou správně, může si druhý hráč vybrat mezi třemi místy, kam umístit svoji kartu: **nalevo od obou zahraniých karet, napravo od nich, nebo mezi ně**.

- Nezahlál-li první hráč svou kartou správně, druhý hráč má pouze dvě možnosti (zahrát kartou buď vlevo či vpravo od startovní karty).
- Pokud druhý hráč umístit kartou správně, zůstává karta na stole stranou s letopočtem otočenou nahoru. Časová osa se vždy prostě upraví tak, aby mezi jednotlivými kartami zbyl prostor pro umístění dalších karet.

Nyní začíná tah třetí hráč.

- Zahráli-li první dva hráči svými kartami správně, třetí hráč si nyní může vybrat ze čtyř míst, kam umístit svoji kartu. Atd.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLO – KARTA SE SHODNÝM LETOPOČTEM

V průběhu hry může nastat situace, kdy hráč bude pokládat **kartu se shodným letopočtem**, jaký má jedna z karet, které již jsou vyloženy na stole. V tomto případě musí umístit kartu hned vedle karty, která je již vyložena. **Nezáleží přitom, z které strany ji umístit.**

KONEC HRY

Na konci každého kola zkontrolujte, zda není ve hře hráč, který by před sebou již neměl žádnou kartu (jinými slovy, zda některý z hráčů v průběhu kola neumístit správně svoji poslední kartu):

- **Pokud nikdo** nebyl schopen zahrát správně svoji poslední kartu, začněte nové kolo.
- **Pokud je ve hře jediný hráč, který již nemá žádnou kartu, stává se ihned vítězem hry!**
- Pokud **více než jeden hráč** zahraje správně svoji **poslední kartu v tom samém kole**, hra pokračuje. (VARIANTA HRY: Všichni hráči, kteří zahráli správně svoji poslední kartu, zůstávají ve hře, zatímco ostatní jsou vyřazeni. Hráči, kteří zůstali ve hře, si každý doberou jednu kartu z dobíracího balíčku a pokračují v hraní, dokud nezůstane pouze jeden hráč, který v daném kole umístit svoji poslední kartu správně.)