



Um jogo de:
Albert Pinilla e
Julia Johansson

Tradução:
Jéssica Gubert

WE CAN PLAY CONTÉM

- 101 cartas, sendo 96 eventos históricos e 5 cartas anônimas.

OBJETIVO DO JOGO

- O objetivo do jogo é posicionar 7 cartas na ordem cronológica correta.

COMO JOGAR

- Coloque o baralho no meio da área de jogo de forma que o ano dos eventos fique virado para baixo.
- Para começar, leia o primeiro evento em voz alta. Todas as pessoas à mesa podem tentar adivinhar quando o evento aconteceu. Quem chegar mais perto do ano correto ganha a carta e a coloca à sua frente com o ano virado para cima.
- Depois, as outras pessoas também pegam suas primeiras cartas do topo do baralho e as colocam à frente delas com o ano virado para cima.
- Agora, quem tiver vencido a primeira carta continua, lendo a carta do topo do baralho e decidindo se deve posicioná-la antes ou depois da primeira carta (carta de referência). Vire a carta quando tiver decidido e veja se está correta na ordem cronológica.
- Se a carta estiver incorreta, ela será descartada e a próxima pessoa fará seu turno. Se estiver correta, continuará no lugar e você terá duas opções: passar a vez ou tentar posicionar mais uma carta, correndo o risco de perder as cartas já posicionadas.
- Se a segunda carta (a carta de risco) estiver incorreta, você perderá todas as cartas que já estiverem à sua

frente e a carta de risco será a nova referência. Você só pode fazer a jogada de risco uma vez por turno.

- Sempre que alguém estiver prestes a posicionar a última carta de sua linha do tempo, as outras pessoas podem escolher, entre as três cartas do topo do baralho, qual deve ser posicionada.

Cartas anônimas

O jogo também contém cartas anônimas. Você pode pegar uma carta anônima para si, passando sua vez, ou passar a carta para outra pessoa e jogar seu turno normalmente. Se a carta anônima for mantida, poderá ser usada no mesmo turno ou em um turno futuro.

- Você pode usar a carta anônima para reduzir a chance de perder cartas quando jogar uma carta de risco. Se a carta de risco estiver errada, você só perderá aquela carta em vez de perder todas.
- Se uma carta anônima aparecer quando você quiser jogar uma segunda carta (carta de risco), você passará a vez automaticamente.
- Cada carta anônima só pode ser usada uma vez. Descarte-a junto da carta de risco errada.

MODO SOLO/COOPERATIVO

- O objetivo do jogo é posicionar 7 cartas na ordem cronológica correta.
- Coloque o baralho no meio da área de jogo de forma que o ano dos eventos fique virado para baixo.
- Pegue uma primeira carta, vire-a e posicione-a na sua frente.
- Usando a primeira carta como referência, tente baixar as seguintes na ordem cronológica correta.
- Se uma carta posicionada estiver incorreta, você perderá todas as cartas já posicionadas e essa carta se tornará a nova referência.
- O jogo também contém cartas anônimas. Você pode guardar uma carta anônima ou usá-la imediatamente. Ela serve para evitar perder todas as cartas já posicionadas ao cometer um erro. Se uma carta posicionada estiver incorreta e você estiver usando a carta anônima, apenas a carta incorreta será descartada.
- Cada carta anônima só pode ser usada uma vez. Descarte-a junto da carta de risco errada.
- Você perde o jogo se perder tudo três vezes.