0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Inventario de referencias de imágenes:**

https://www.timetoast.com/timelines/la-historia-de-la-informatica--30

# Instrucciones TimeLine

Antes de empezar a jugar a este juego de historia Timeline **haremos una pila con todas las cartas del juego**, estas cartas representan hechos históricos matemáticos, como por ejemplo: la adopción del sistema de numeración romano, la publicación de las soluciones de la cúbica y la cuádrica, el nacimiento del álgebra, etc.

Las cartas parecen por los dos lados casi iguales con una ilustración y el nombre de un hecho histórico, pero una de las caras también tiene el año de este (y además se ha oscurecido a fondo gris). Así que **ponedlas todas en la pila de tal manera que no se vea el año**, esto es, que se vean **por el lado blanco**.

Empezamos a jugar **repartiendo cuatro cartas a cada jugador**, las cartas se quedarán sobre la mesa de manera que no podremos ver el año de las cartas. Y **colocamos una carta del mazo sobre la mesa** en el centro, y la giramos mostrando el año. De esta manera cada jugador tendrá 4 hechos históricos delante de él y un hecho histórico en el centro de la mesa.

**Cada jugador por turnos tendrá que colocar una de sus cartas**, decidiendo **si sucedió antes o después** de los hechos históricos que ya están en la mesa. De esta manera puede **colocar la carta a la izquierda o la derecha** del evento que ya está en la mesa, de esta manera indica si es posterior o anterior en la historia. Una vez decidido se le da la vuelta a la carta para comprobar si estaba en lo cierto o no, **si no acertó la carta se descarta y el jugador cogerá una carta nueva del mazo**. **Si** supo colocar la carta **correctamente** en la línea de tiempo, entonces **la carta permanecerá en la mesa**, haciendo cada vez más grande la línea temporal. Los siguientes jugadores deberán decidir entre qué eventos colocan los suyos, siendo así cada vez más difícil colocar las cartas.

**La partida acaba cuando alguno de los jugadores ha puesto todas sus cartas**.