Kronos

**Regolamento**

Scopo del gioco è collocare correttamente le carte degli eventi nella plancia, secondo l’ordino cronologico del loro verificarsi (dopo gli eventi accaduti prima e prima degli eventi successivi nel tempo).

Il gioco si disputa in 3, 4, 5 o 6 squadre, per cui all’inizio occorrerà occuparsi della loro formazione con probabile fusioni di piccoli gruppi o di singoli in squadre di 5 squadri o più.

All'inizio di ogni manche vengono distribuite le carte ad ogni squadra in numero di:

10 carte se si gioca con 3 squadre;

8 carte se si gioca con 4 squadre;

7 carte se si gioca con 5 squadre;

6 carte se si gioca con 6 squadre.

Su una parete sarà affissa la plancia di gioco che altro non è che una linea del tempo dove sono demarcati i confini tra i vari millenni.

Come prima incombenza occorre stabilire il turno di gioco, cosa che avverrà ad estrazione.

All’inizio di ogni manche la prima squadra sceglie una delle carte che le sono state consegnate e la piazza nel posto, lungo la plancia, che ritiene corretto. Non essendovi altre carte presenti in quel momento dovrà aver cura di indovinare solo il millennio giusto. Poi, secondo il turno, ogni squadra dovrà scegliere e collocare la propria carta. Si ricomincerà quindi dalla prima squadra e così via fino all’esaurimento delle carte.

Il collocamento dell’evento sulla plancia deve avvenire entro 45 secondi dal via dato dalla giuria.

Ogni volta che una carta è piazzata, la giuria, a cronometro fermo, controlla se il posizionamento della carta è corretto, sostituendola con quella che reca anche la data e contando di quante “posizioni” deve essere eventualmente spostata per andare al posto giusto. Per “posizione” si intende sia la demarcazione tra un millennio e l’altro, sia le altre carte già precedentemente collocate.

Ogni posizione da saltare è un errore. Il numero di errori determina il punteggio del singolo collocamento, che comunque non potrà essere superiore a 7.

Non inserire l’evento sulla plancia entro i 45 secondi concessi comporta l’addebito dei 7 punti di errore. La carta verrà in tal caso collocata dalla giuria.

Gli errori saranno annotati su apposita griglia.

Quando ogni squadra ha esaurito le carte ne verrà distribuita una ulteriore da collocare secondo lo stesso turno. In questo modo si chiude la manche.

Si dovrà disputare un numero di manche pari al numero di squadre, per far sì che ogni squadra abbia la possibilità di iniziarne una. Tuttavia, in caso di 6 squadre le manche saranno 4 e, posto che le squadre siano A, B, C, D, E ed F, si alterneranno a giocare secondo il seguente ordine per ogni manche:

1° manche) A, B, C, D, E, F;

2° manche) C, D, E, F, A, B;

3° manche) F, E, D, C, B, A;

4° manche) B, A, F, E, D, C.

In questo modo le squadre avranno avuto, alla fine, le stesse difficoltà nel numero di carte già piazzate quando andranno a collocare le proprie.

Vince la squadra che avrà fatto registrare il minor numero di errori.

**Coincidenza temporale.** Si intende per coincidenza temporale ogni caso in cui due eventi siano sovrapponibili, il che può verificarsi quando: riportano esattamente la stessa data; uno o entrambi presentano un periodo di tempo e non una data secca e i periodi sono sovrapponibili per almeno un giorno. Poniamo un esempio: l'evento 1 riporta la data “Anno 1825”, l'evento 2 riporta la data dal 31/12/1825 al 10/1/1826. C'è la coincidenza per almeno un giorno, il 31/12/1825. In questo caso il confronto tra i due eventi non dà errore, fatto salvo però il confronto con le altre eventuali carte collocate tra di esse. Poniamo che nell'esempio sopra citato un terzo evento riporti la data “Anno 1826”, in tal caso potrà seguire o precedere l'evento 2, ma dovrà seguire senz'altro l'evento 1.