

TIDES OF TIME

Kihagyhatod a szabályolvasást és megtanulhatod a játékot videós bemutatónkból!

Szkenneld a QR kódot vagy látogasd meg weboldalunkat: <http://portalgames.pl>



A játékosok ősi, virágzó, majd összeomló civilizációkat irányítanak. Hatalmas műemlékeket állítanak, bevehetetlen erődítményeket emelnek és hatalmas mennyiségű tudásra tesznek szert a letűnt korokról. A legnagyobb civilizációk még bukásuk után is hosszú nyomot hagynak a történelemben. A rég elfeledett időktől a nemrég letűntekig civilizációk emelkedtek fel és tűntek el a korok folyamában.

A játék célja

A játék célja a legtöbb győzelmi pont (GyP) összegyűjtése, királyságod fejlesztésének segítségével.

A játék 3 körből áll, ahol játékosok lapokat játszanak ki a kezükből maguk elé, ezzel építve saját királyságukat. Az utolsó kör után összegezni kell a játékosok körök végén szerzett GyP-jait. A legtöbb GyP-ot szerzett játékos építette a nagyszerűbb királyságot és nyerte meg a játékot.

A játék elemei

19 kártyalap (120x80 mm), beleértve a 18 játékhoz szükséges lapot és 1 segédlet kártyát, 1 ceruza, 1 jegyzetömb és 4 ereklje jelző.



A játék 18 lapot használ. A segédlet kártyára nincs szükség, csak a játékszabályok gyors áttekintését szolgálja.

A kártyák áttekintése



Minden kártyának van neve (1) és egy képessége (2). A legtöbb esetben a képesség valami pontozási célt határoz meg, ami alapján GyP-okat (3) lehet szerezni.

15 kártyának van színe (4), és van 3 kártya, aminek nincsen.

Mind az 5 színből 3 kártya van, melyek különböző helyszín típusokat jelölnek: Palota , Könyvtár , Kert , Templom , Erőd 

Előkészületek

Keverjük meg a lapokat és osszuk a játékosoknak 5-5 kártyát. Ezek lesznek a játékosok kezdő lapjai. A többi lapot tegyük félre, ez lesz a fejfel lefelé fordított húzópakli.

A játékmenet

Minden játék 3 körből áll, ahol a játékosok lapokat játszanak ki a kezükből maguk elé, ezzel építve saját királyságukat. Minden egyes kör végén a játékos összegzik a GyP-jukat, amiket a kártyán lévő teljesített célok alapján kell kiszámolni. A 3. kör végi pontozás után összesíteni kell az összes GyP-ot és meghatározni a győztest.

1. kör

Mindkét játékos egyszerre választ egy lapot a kezéből, majd színével lefelé maga elé teszi az asztalra.

Miután mindkét játékos kiválasztott egy kártyát felfordítják azokat. A felfedett lapok felfordítva a játékos előtt maradnak, képviselve az adott játékos növekvő királyságát.

Ezt követően a játékosok a maradék lapokat kicserélik egymással és ugyanilyen módon kiválasztanak belőle egyet maguk elé. A kör ilyen módon folytatódik: a játékos kiválaszt egy lapot, azt kijátssza, a maradékot tovább adja, míg az összes lap kijátzásra nem került.

A kör végén a játékosok összegzik győzelmi pontjaikat, amiket királyságot formáló lapokon lévő célok alapján kell kiszámolni.

Ezen pontszámok feljegyzésére szolgál a dobozban lévő ceruza és jegyzetömb.

PONTOZÁSI PÉLDA

A játékosnak a következő lapjai vannak: The Roof of the World, Ancient Divide, Kings Nest, The Eye of the North, The Vestibule



A Roof of the World nem ad a játékosnak GyP-ot, de duplázza azt a színt, amiből a legtöbb van. Így a játékosnak birtokában most 4 van.

Az Eye of the North a játékosnak 6 GyP-ot ad (a játékosnak 2 színe van az 5-ből, ezért 3 GyP jár minden színért).

A Vestibule 12 győzelmi pontot ad a játékosnak, a The Roof of the World adta 4 miatt.

Habár a játékos és ellenfele előtt is 1-1 lap van, a Kings Nest kártya hatása miatt a játékos megnyeri az összes döntetlen állást, így az Ancient Divide 7 GyP-ot biztosít neki. A játékos az első kört követően 25 GyP-ot szerzett.

A MÚLT EREKLYÉJE

A pontozást követően a játékosok felveszik az összes lapot a Királyságukból a kezükbe. Mindkét játékos kiválaszt egy lapot, amit a királyságában szeretne hagyni a játék további részében, és kiválaszt egy másikat, ami kikerül a játékból. a játékosok egyszerre fedik fel a kiválasztott lapokat.

A játékban maradt lapokat kell az ereklye kartonlapokkal jelölni, hogy emlékeztessék a játékosokat arra, hogy azok a lapok a Királyságban maradnak és színük valamint képességük továbbra is figyelembe vételre kerül a játék során.

Az eldobott lapok képpel felfelé a játék dobozába kerülnek, és azokat nem lehet használni a hátralévő körökre.

Ezt követően mindkét játékos 2 lapot húz a húzópakliból, hogy fejenként 5 lap legyen a kezükben. Kezdődhet a következő kör.



2. kör



A 2. kör ugyanúgy folyik le, mint az 1. kör, a következő kivétellel: a kör végén (a győzelmi pontok megszámlálását követően), a játékosok csak a 2. körben használt lapokat veszik fel a kezükbe, míg az 1. körben ereklyével jelölt kártyát a királyságban hagyják.

A következő lépések ugyanúgy zajlanak. A 2. kör után mindkét játékos 2 ereklyével jelölt lappal rendelkezik a királyságában és 5 lappal a kezében.

3. kör

A 3. kör pontosan ugyanúgy zajlik le, mint az 1. kör, de GyP számolásával azonnal véget is ér.

A játék vége

A 3. kört követően a játékos összesíti mindhárom körben szerzett pontjait. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes!

Ritka esetben lehet döntetlen az állás, ilyenkor mindketten osztoznak a dicsőségen (Vagy jöhet a visszavágó!)

Részletes kártyamagyarázat

A játékban lévő lapok a játékosoknak különböző képességeket és pontot érő célokat adnak. Például vannak olyan kártyák, amik minden ugyanolyan színű lap után adnak pontot, de olyanok is, amelyek egy bizonyos színű lapokból szerzett többségért, stb. A továbbiakban olvashatóak a különféle lapok nevei és azok tulajdonságai.

01. Kings Nest - A pontozási célok elérésekor te nyered az összes döntetlen helyzetet. A következő lapokra lehet hatással: Ancient Divide, The Great Library of Ahm, Golden Ziggurat, Old Man's Pass, Blood-tear Spring, The Roof of the World, The Sapphire Port.

Például, ha a játékosnál van az Ancient Divide kártya és mindkét játékosnak 1 lapja van, akkor a Kings Nest lappal rendelkező pontozhat a többség után.

02. Ancient Divide - Ha több lapod van, mint az ellenfelednek, akkor kapsz 7 GyP-ot.

03. Eternal Palace - Minden egyes lapod után kapsz 3 GyP-ot.

04. The Great Library of Ahm - Ha több lapod van, mint az ellenfelednek, akkor kapsz 7 GyP-ot.

05. The Mana Well - Minden egyes színű színeket tartalmazó lapkombinációd után kapsz 9 GyP-ot.

06. The Citadel of the Prophets - Minden egyes lapod után kapsz 3 GyP-ot.

07. Golden Ziggurat - Ha több lapod van, mint az ellenfelednek, akkor kapsz 7 GyP-ot.

08. Gods Baths - Minden egyes lapod után kapsz 3 GyP-ot.

09. The Maze of the Damned - Ha rendelkezel színű színeket tartalmazó lapkombinációval, akkor kapsz 13 GyP-ot.

10. The Eye of the North - Minden egyes szín után, ami nincsen a királyságodban kapsz 3 GyP-ot.

11. The Jinn Shackles - Minden egyes lapod után kapsz 3 GyP-ot.

12. Old Man's Pass - Ha több lapod van, mint az ellenfelednek, akkor kapsz 7 GyP-ot.

13. Blood-tear Spring - Ha több lapod van, mint az ellenfelednek, akkor kapsz 7 GyP-ot.

14. The Sky Pillars - Minden egyes színű színeket tartalmazó lapkombinációd után kapsz 5 GyP-ot.

15. The Vestibule - Minden egyes lapod után kapsz 3 GyP-ot.

16. The Molehill - Ha több színed van egyetlen lappal a királyságodban, akkor kapsz érte 8 GyP-ot.

Ezen kártya céljánál csak azon lapszínek számítanak, amikből csak egyetlen darab van a királyságodban. Ha nálad van több, akkor kapod meg érte a pontot. Például a következő 6 lapod van: A Molehill (aminek nincs színe), 3 színű, 1 színű, 1 színű, míg az ellenfelednek 3 színű, 2 színű és 1 színű. Neked 2 színből van egyetlen lapod, az ellenfelednek csupán 1. Mivel neked van több színből 1 lapod, ezért megkapod érte a 8 GyP-ot.

17. The Roof of the World - Megduplázza azon lapok számát, amelyekből a legtöbbel rendelkezel.

Például a játékosnak 6 lapja van: a The Roof of the World (aminek nincs színe), 2 színű, 1 színű, 1 színű és 1 színű. Így a legtöbb a színű lapból van. A The Roof of the World kártya miatt ez 4 színű lapot jelent. Ha a játékosnál a The Roof of the World mellett még van 2 színű, 2 színű és 1 színű, akkor a színű és színű színekből van a legtöbb. A The Roof of the World miatt ezek 4 színű és 4 színű színeknek számítanak.

18. The Sapphire Port - Ha a legtöbb pontot hozó kártyalapoddal több GyP-ot tudsz szerezni, mint az ellenfeled a legtöbb pontot hozójával, akkor 8 GyP-ot kapsz.

Pontot hozó lapnak az minősül, amivel tényleges győzelmi pontot lehet szerezni a pontozás során. Ha egy játékosnak olyan célkártyája van, aminek feltételei nem teljesültek, akkor azt a lapot nem vesszük számításba.

A JÁTÉK TERVEZŐJE: Kristian Čurla

JÁTÉKFEJLESZTÉS: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

KÁRTYÁK, DOBOZ, IKONOK ÉS SZABÁLYKÖNYV DIZÁJN: Rafal Szyma
KÁRTYAKÉPEK: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, Tomasz Jędruszek, Dan Pellow

SZABÁLYKÖNYV: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Tides of Time & Portal Games (publisher), Minden jog fenntarva!

A játék bármely részének reprodukciója a kiadó írásos engedélye nélkül szigorúan tilos.

Köszönet a következőknek nekem nyújtott lelkes segítségükért: Leonardo, Filip Neduk, Dajan, Ola, Filip Kiršek, Miroslav, Andreja, Dino, Matea és Jasenko. - Kristian

A Portal Games a következőknek köszöni: Chevee Dodd, Aleksandra Ciupińska, Merry.

Magyar fordítás: RaveAir
Twitter/e-mail: @raveair / raveair@gmail.com



© 2015 PORTAL GAMES
Ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
<http://portalgames.pl>, portal@portalgames.pl