

Back to the Future OUTATIME

A játék célja

Pattanj saját DeLorean járgányod kormányra mögé és nyomd tovább a pedált, hogy elegendő energiád legyen utaznod vissza a jövőbe!

A játék elemei

- 6 egyedi dobókocka
- a következő 6 oldallal:
 - 5, 4, 3, 2, 88 és a Fluxus kondenzátor
 - 1 DeLorean kártya
 - 1 játékszabály
 - 50 energia kártya:
 - 10 „0,2 Gigawatt” kártya
 - 20 „0,3 Gigawatt” kártya
 - 10 „0,4 Gigawatt” kártya
 - 10 „0,01 Gigawatt” időbeli elmozdulás kártya



Előkészületek

A DeLorean kártyát helyezzük az asztal közepére.

Minden játékosnak osszunk ki a következő 5 energia kártyát: egy 0,2 Gigawatt kártyát, kettő 0,3 Gigawatt kártyát, egy 0,4 Gigawatt kártyát és egy 0,01 Gigawatt időbeli elmozdulás kártyát. A játékosok egyszerre kiválasztanak egy kártyát a saját aktív energia kártyájuknak, és tegyék maguk elé képpel felfordítva. Majd tegyék mellé (lefordítva) a következő energiakártyát, az aktív energiakártyán való haladás jelölésére.



Megjegyzés: Ekkor nem szabad használni a 0,01 Gigawatt időbeli elmozdulás kártyát. Ez az utolsó kártya, amit teljesíteni kell. A maradék három energia kártyát tegyük félre, későbbi használatra.

Válasszuk ki a kezdőjátékost és annak adjuk oda a hat dobókockát.

A játékmenet

A körünk elején dobjunk a hat dobókockával. A továbbiakban olvasható részletesen, hogy miként lehet felhasználni a kockadobás eredményét.

A FLUXUS KONDENZÁTOR eredményt mindig meg kell tartani, azt soha nem lehet újradobni. Az ilyen dobáseredményeket tegyük a DeLorean kártyára. Ezeket a kockákat innentől a körben nem használhatjuk. Azzal, hogy egy Fluxus kondenzátor a DeLorean kártyára kerül folytatható az aktuális játékos köre.

A SZÁM dobáseredményeket a játékos felhasználhatja az aktív energia kártyáján történő haladásra. Ehhez a játékosnak a kártyán található számokkal megegyező kockákat a DeLorean kártyára kell tennie, majd (balról jobb haladva) le kell fednie a következőnek választott, lefordított energia kártyával az aktív kártyán a teljesített számot. Egyszerre több kocka eredménye is felhasználható, de azokat mindig csak a megfelelő sorrendben lehet felhasználni. Az aktív energia kártyákon lévő szimbólumokat mindig balról jobbra haladva kell teljesíteni.

A FODROZÓDÁS HATÁS azt jelenti, hogy amikor az aktuális játékos felhasználja a kockadobásának eredményét az aktív energiakártyáján való haladásra, akkor a többi játékos is felhasználhatja azt a számot a saját energiakártyáján való haladásra, ha az a szám szerepel a sorban következőnek a saját energia kártyáján. Példa: Ha az aktív játékos egy 4-es kockadobás eredményt tesz a DeLorean kártyára, és halad a saját aktív energiakártyáján, az összes többi játékos, akinek 4-es a következő szám a saját aktív energiakártyáján szintén előre mozoghat egyet.

A 88 MÉRFÖLD per órás sebességes eredményeket szintén a DeLorean kártyára teheted, vagy felhasználhatod őket újradobásra is. A 88-as és a többi számos eredmény DeLorean kártyára történő rögzítése mindig csak egy választási lehetőség. A játékos dönthet úgy, hogy ne tesz egynél több kockát a DeLorean kártyára, és így a folytatásban több kockával tud majd újra dobni. De választhatja a biztonságos játékot is, de ezzel a másokat is segíthet a saját dobásával. A játékosok ugyanakkor megpróbálkozhatnak a PARADOXON létrehozásával is...

Paradoxon létrehozása

Ha a DeLorean kártyán két fluxus kondenzátor és két 88-as kocka van, akkor a játékos tovább haladhat és jobbra mozoghat (egy eredményt lefed a következő energia kártyájával) az aktív energia kártyáján. Ezt követően a játékos kiválaszthatja az egyik ellenfelét, hogy az egyet visszafelé lépjen a saját előrehaladásában, azaz tegye balra a következő energia kártyát, ezzel felfedve egy már teljesített kockadobás eredményt.

Ha a DeLorean kártyán három fluxus kondenzátor és három 88-as kocka van, akkor a játékos 2 eredményt haladhat előre, és az összes többi játékosnak ugyanakkor 2 eredményt kell visszalépniük haladásukban. Ha nem tudnak ennyit felfedni, akkor nincsen további hatás. Miután egy játékos PARADOXONT teremtett a köre azonnal véget ér!

Megjegyzés: A játékosok nem menthetnek el a kockadobás eredményeket későbbre. A kockákat a DeLorean kártyára kell tenni a megfelelő sorrendben, az aktív energiakártya alapján. Azonban a játékosok egyetlen dobásukból több kocka eredményét is felhasználhatják, amíg azokat sorban le tudják tenni. A játékosok csak akkor haladhatnak előre az energia kártyájukon a szám eredmények segítségével, ha az már a DeLorean lapra került.

A szerencse ereje

Amint a dobásunk után legalább egy kockát a DeLorean kártyára helyeztünk (beleértve a fluxus kondenzátort vagy 88-as dobást is), a játékos dönthet, hogy folytatja a dobásait vagy megáll.

Ha utóbbi mellett dönt, akkor át kell adnia a 6 dobókockát a mellette balra lévő játékosnak.

Ha a folytatást választja, akkor a megmaradt kockákkal (amiket nem tett a DeLorean lapra) újra dobhat. Ebben az a kockázat, hogy ha dobást követően egy kockát sem tud a DeLorean lapra tennie, akkor BESOKALL és egy mezőt vissza kell lépnie az aktív energiakártyáján. A besokallós dobások csak az aktuális játékosra vannak hatással, és az összes többi játékos esetében ennek nincsen negatív fodrozódó hatása. Miután egy játékos besokallt, a köre véget ért és a hat dobókockát át kell adnia a tőle balra lévő játékosnak.

Visszakanyarodó dobások

Ha a játékosnak sikerült mind a 6 kockáját a DeLorean lapra tennie, akkor választhatja azt, hogy visszaveszi az összes számos eredményt mutató kockákat (a fluxus kondenzátort és 88-at mutatókat nem!) a DeLorean kártyáról és újra dobhat. Azonban, ha a játékos besokall egy visszakanyarodó dobás során, akkor kettőt kell visszalépnie a saját energia kártyáján! Ha játékosnak újra visszakerült mind a 6 kockája a DeLorean kártyára, akkor a köre véget ért.

Energia kártyák teljesítése

Amikor egy játékos teljesítette az aktív energia kártyájának utolsó feltételét is azzal, hogy következő energia kártyát jobbra mozgatta és lefedte vele az utolsó feltételt, onnantól az energia kártya teljesítettnek számít és félre kell tenni. A következő energia kártyát át kell fordítani a képes oldalára és a játékosnak választania kell maradék energia kártyák közül egy új következő energia kártyát. A teljesített energia kártyákra már nem vonatkozik semmilyen hatás.

Időbeli elmozdulás

A legutolsó energia kártyának mindig a 0,01 Gigawatt időbeli elmozdulásnak kell lennie. Ez a lap egyedi, és az ezen való előrehaladást nem lehet mások dobásainak fodrozódó hatásával megtenni. Valamint, a többi energia kártyától eltérően, ezt letről felfelé kell teljesíteni, nem pedig balról jobbra.

A játék megnyerése

Az a játékos, akinek először sikerül teljesítenie mind az öt energia kártyáját, azaz megtermelni a szükséges 1,21 gigawatt energiát a DeLoreanhoz, megnyeri a játékot!