T.I.M.E STORIES

Szabálykönyv

IDŐÜGYNÖK. KOCKÁZATOS KARRIER. KÜLÖNLEGES ÉLET.

Izgalmas foglalkozást keres? Olyat, amely során módja nyílik különféle korokban és különféle valóságokban más-más életpályákon előrejutni?

Szeretné, hogy az idő továbbra is a megszokott kerékvágásban teljen? Szeretné megóvni a folytonosságát, egyszersmind évszázadunk gazdagsági teljesítményét, miközben a tachyonbesugárzás jóvoltából a végtelenbe utazik?

Ön éles elméjű és motivált? Szeret csapatban dolgozni? Nem fél semmitől?

A T.I.M.E ÜGYNÖKSÉGNEK ÖNRE VAN SZÜKSÉGE!

Az emberek – az egész emberiség – szolgálatában állunk!

A tachyonbesugárzás feltalálása óta a világunk megváltozott: alternatív valóságok éledtek; az idő rugalmas és változtatható lett. Élvezzük az új korban rejlő korlátlan lehetőségeket... de sosem látott veszélyek is támadtak!

Amikor egy világot illegális látogatók keresnek fel, az adott idő folytonossága megváltozik. Ez a változás lehet minimális, de kritikus méreteket is ölthet. A fő időfolyamban történő változások pedig kockázatossá tehetik a valóságunkat!

SZERENCSÉRE MI FELÜGYELJÜK AZ IDŐT!

A T.I.M.E Ügynökséget egy, a világ kormányai által támogatott konzorcium hozta létre, hogy megakadályozza ezeket a katasztrofális változásokat.

Az utazás legkevésbé romboló hatású és legkevésbé veszélyes módját alkalmazva utazunk a múltba, a jövőbe vagy alternatív valóságokba: szétválasztjuk a testet és a tudatot.

A tudat egy olyan gazdatestbe kerül, amely otthonosan mozog a saját korának és világának körülményei között.

Ezáltal a jövő egyetlen része sem kerülhet át a múltba vagy egy alternatív valóságba, így minimalizáljuk az időzavar kockázatát.

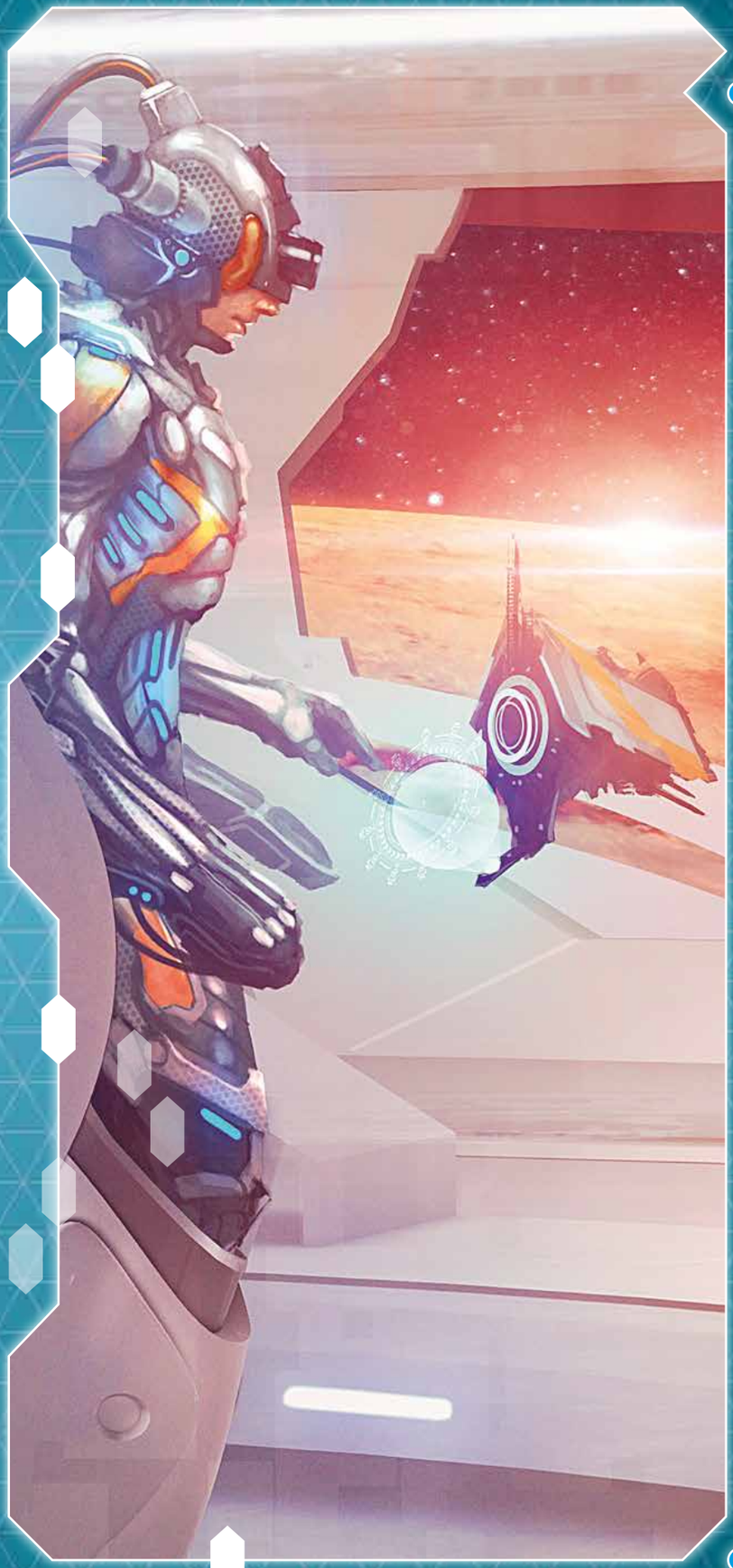
A gazdatestek kiválasztását is különleges gondosság övezi, hogy ne okozzon túl nagy zavart az időfolyamban, ha esetleg eltűnnének... Márpedig ez megtörténhet, de az ügynökökre ennek semmi hatása nincs.

A KUDARC NEM OPCIÓ!

Az időfülkék nem képesek senkit örökké a múltban vagy egy alternatív valóságban tartani.
Ha nem képes az ügynökség által önre bízott küldetést a kiszabott idő alatt teljesíteni, visszakerül a mi időnkbe.
Ezután újrakezdheti ugyan a küldetést, de ne éljen vissza ezzel, minden utazás az időben tetemes költségekkel jár az adófizetők pénzéből...

Készen áll az első küldetésre?

Kézhez kapja a kiképzési útmutatót, majd, miután csatlakozott csapatához, irány a bázis!



A T.I.M.E STORIES ALAPKONCEPCIÓJA

A játék alapkoncepciója, hogy egy egységes szabályrendszer elsajátítása révén kalandok egész sorát lehessen átélni. Az általános szabályok megismerése után így bármelyik új küldetés minden további nehézség nélkül végigjátszható.

SZEREPJÁTÉK VAGY TÁRSASJÁTÉK?

Sem az egyik, sem a másik – inkább mindkettő egyszerre! Elsődleges célunk volt felidézni fiatalkorunk szerepjátékainak varázsát, de tömörebb és kevésbé időigényes módon.

A T.I.M.E Stories történetközpontú játék. Minden játékos a meglátogatott világ egy lakójának bőrébe bújik. A sztori végén csak az elmesélt és átélt történet számít, a játékban és az asztal körül egyaránt.

A T.I.M.E Stories mindemellett a szó modern értelmében vett társasjáték is, amelyben a mozgásra, a cselekedetekre szabályok vonatkoznak, s így lesz tervezhető. Így, bár a játék során a szerencsének is van szerepe, mégis lehet „jól" és „rosszul" játszani. A „rossz" játéknak pedig ára van!

EGY KOOPERATÍV JÁTÉK

A dobozban található küldetés teljesen kooperatív; a játékosoknak együtt kell dolgozniuk a játék ellen, amely rengeteg csapdát és feladványt állít eléjük. Ez egy közösségi élmény, amelyben a játékosok együtt diadalmaskodnak vagy buknak el. Idővel persze előfordulhat a csapaton belüli széthúzás, de egyelőre még biztonságban vagytok...

1 PAKLI = 1 KÜLDETÉS

Ebben a dobozban megtaláltok mindent, ami a játékhoz szükséges, többek között egy pakli kártyát. Minden pakli önálló kaland: egy küldetés, amelyet az ügynököknek együtt kell teljesíteniük, hogy kivívják kiképzőjük, Bob Lyfen elismerését.

Minden kaland, amit a későbbiekben vásároltok majd, ugyanezeket az alapszabályokat követi, az esetleges változásokat pedig a küldetések elején, a bázison tartott eligazítás során ismerhetitek meg.

Nagyon fontos, hogy **NE BONTSÁTOK KI A KÁRTYÁKAT, AMÍG KÉSZEN NEM ÁLLTOK A KÜLDETÉS MEGKEZDÉSÉRE!**

A későbbiekben előfordulhat majd, hogy egy új küldetés (vagyis egy új pakli) – az alapdobozban található, Tébolyda címet viselő küldetéstől eltérően – több külön csomagra van osztva. Ilyen esetekben a kártyák átnézése nélkül egyszerűen tegyétek egymásra a kártyákat a megadott sorrendben: felülre az 1-es, majd a 2-es pakli és így tovább.

A PAKLI KEZELÉSE

Mivel a küldetéshez tartozó történet, a gazdatestek és a fejtörők egy pakliban kapnak helyet, különösen fontos, hogy megtanuljátok pontosan, az utasításoknak megfelelően kezelni a kártyákat. Máskülönben megfosztjátok magatokat a játék egyik különleges elemétől: a meglepetés, a felfedezés, valamint a fejtörők megoldásának élményétől.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

A T.I.M.E Stories két játékossal is játszható. Ilyenkor mindkét játékos 2-2 gazdatestet irányít.

Szerzői változat:
Mindkét játékos a szokásos módon válasszon gazdatestet. Majd együtt válasszanak egy harmadik gazdatestet. A játék ekkor a háromszemélyes szabályok szerint zajlik (egyes küldetések az eligazítás során kifejtik ezeket). A harmadik gazdatest nevében a játékosok közösen hozzák meg a döntéseket, és mindketten olvassák el a kártyákat. Kockadobásoknál vagy vitás esetekben mindig az aktuális időkapitányé a végső döntés.

Ne feledjétek, hogy a T.I.M.E Stories legfőképpen a kommunikáció játéka. Minél több a játékos, annál szórakoztatóbb az élmény.

REJTÉLY ÉS TÖRTÉNETMESÉLÉS

Tartsátok szem előtt a következőket:

– A legtöbb küldetés mélyén egy rejtély lapul, tehát nagyon figyeljetek arra, amit olvastok, láttok és/vagy amit a többiek mondanak nektek.

– Hogy jobban megértsétek a rejtélyt, ne feledkezzetek meg a küldetés háttértörténetéről sem. A jelzőkön, szimbólumokon, kártyákon túl minden küldetés egy felfedezésre váró, izgalmas kaland.

– A játék során folyamatosan KOMMUNIKÁLNOTOK kell egymással! Osszátok meg a tapasztalataitokat, magyarázzátok el, mit láttatok, állítsatok fel elméleteket. Ezáltal jelentősen növelhetitek a győzelmi esélyeiteket. Az ügynökök a teljes küldetés során telepatikus kapcsolatban állnak egymással, vagyis beszélgethetnek, ötletelhetnek, közösen hozhatnak döntéseket.

ARANYSZABÁLY

Ha két szabály ellentmond egymásnak, a következők szerint járjatok el:
A gazdatestkártyákra írt szabályok erősebbek, mint a tárgykártyákra írt szabályok.
A tárgykártyákra írt szabályok erősebbek, mint a helyszínkártyákra írt szabályok.
A helyszínkártyákra írt szabályok erősebbek, mint a Bázis kártyáin olvasható szabályok.
A Bázis kártyáin olvasható szabályok erősebbek, mint a szabálykönyvben lévő szabályok.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

Íme, egy rövid leírás a játék tartozékairól:

8 ÜGYNÖKBÁBU

A játék során minden játékosnak van egy bábuja, amellyel jelezheti, hogy az adott jelenetben melyik helyszínen tartózkodik, illetve egy kisebb bábuja, amely az ő színét jelzi.

1 IDŐJELZŐ

Az időjelző az idővonalon halad, és jelzi az adott küldetés teljesítéséhez rendelkezésre álló időegységek (IE) számát.

1 CSAPATJELZŐ

A csapatjelző mutatja, hogy a csapat a felfedezett világ melyik részén jár éppen. A jelzőt a TÉRKÉP lapokra kell tenni (lásd később). A csapat sosem válik szét (csak a meglátogatott helyszíneken belül).

1 IDŐKAPITÁNY-KOCKA

Ez a kocka mindig az időkapitánynál található, és segítségével meghatározható a helyszínek közti mozgásra fordított időegységek (IE) száma.

6 AKCIÓKOCKA

Ezeknek a dobókockáknak a segítségével küzdhetik le a játékosok a játék során felmerülő próbákat: harc, meggyőzés, ügyesség stb.

40 NORMÁL PAJZS / KOPONYÁS PAJZS

Ezeknek a pajzsoknak a segítségével jelölhető az egyes próbák nehézsége. Minél több a pajzs, annál nehezebb egy próba, és minél több a koponya, annál veszélyesebb. A próba leküzdéséhez az akciókockák segítségével az összes pajzsot le kell vennetek.

7 IDŐPAJZS

Egyes próbák során ilyen pajzsokkal is találkozhattok, a csapat időt veszít miattuk.

7 SZÍVPAJZS

Egyes próbák során ilyen pajzsokkal is találkozhattok, ezek súlyos sérülést okoznak.

7 KÜLÖNLEGES PAJZS

Egyes próbák során ilyen pajzsokkal is találkozhattok, a hatásuk küldetésenként eltérő.

140 ERŐFORRÁSJELZŐ

Ezek a jelzők küldetésenként eltérő tárgyakat jelölnek: aranyérméket, lőszert, hozzávalókat stb.

30 ÉLETERŐPONT (ÉP)

Ezek a jelzők mutatják az adott küldetés során irányított gazdatest életerejét. Légy óvatos: 0 ÉP-nél a gazdatest meghal!

24 ÁLLAPOTJELZŐ

Ezeket a jelzőket a küldetés során szerezhetitek meg. Azt mutatják, hogy teljesítettetek bizonyos feladatokat vagy megszereztetek bizonyos információkat stb. Ezek a jelzők később hozzáférést nyújtanak újabb kártyákhoz vagy információkhoz...

ELŐKÉSZÜLETEK

**Az előkészületek minden küldetés során azonosak.
Egyszerűen csak kövessétek az alábbiakat lépésről lépésre!**

Amennyire lehet, üljetek az asztalnak ugyanarra az oldalára, hogy mindenki jól lássa a kártyákból kialakított látképeket.

Ez segíti a beleélést, és fontos lehet a küldetés szempontjából is, mivel az illusztráció egyes részletei kulcsfontosságú információkat rejthetnek...

1> Tegyétek le a táblát úgy, hogy a játékosok felé nézzen.

2> Készítsétek elő a normál pajzsokat úgy, hogy a felük a koponyás, a másik felük a fehér oldalával legyen felfelé. A többi pajzsot típusonként válogassátok szét.

3> Tegyétek az életerőpontokat és az erőforrásjelzőket a tábla mellé.

4> Válogassátok szét a 24 állapotjelzőt, és tegyétek őket a tábla mellé.

5> Készítsétek elő a 6 akciókockát és az időkapitány-kockát a játékosok keze ügyébe.

6> Készítsétek az időjelzőt és a csapatjelzőt a játékosok keze ügyébe. A kezdőhelyzetüket a küldetés elején, a bázison tartott eligazítás során tudjátok meg.

7> Minden játékos vegyen el egy tetszés szerinti színű ügynökbábut és a hozzá tartozó kis bábut.

A JÁTÉK CÉLJA

A küldetés kezdetén az Ügynökség bázisán tartózkodtok, itt vesztek részt az eligazításon. A feladat az, hogy a lehető legkevesebb próbálkozásból sikeresen teljesítsétek a küldetést. Egy próbálkozás általános elnevezése a „futás". Egy futás egy teljes játéknak, vagyis a rendelkezésre álló összes időegység (IE) felhasználásának felel meg.

A tudatok átsugárzása a gazdatestekbe, legyenek azok a világegyetem és az időfolyam bármely pontján is, rengeteg energiába kerül, emiatt csak korlátozott mennyiségű időt tölthettek a terepen, utána vissza kell térnetek a bázisra.

A PAKLI FELÉPÍTÉSE

Amint az mostanra kiderült, egy küldetés mindössze egy pakli kártyából áll. Több különböző típusú kártya található egy pakliban, a következőkben felsoroljuk azokat, amelyek minden küldetés kártyakészletében megtalálhatók.

A VÁGÓLAPOK

Ez a kifejezés a pókerből származik, ahol fontos, hogy a játékosok ne lássák a pakli legalsó lapját. A felső vágólapon látható a küldetés címe, míg az alsó vágólap megakadályozza, hogy a játékosok véletlenül meglássák a pakli legalsó lapját. Ezekre a kártyákra a játék során nincs szükség, félre lehet őket tenni. Nem minden küldetéshez tartoznak vágólapok.

A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A pakli fentről lefelé az előkészületek sorrendjében tartalmazza a kártyákat. Így például a bázis kártyái mindig a pakli legtetején vannak. Bob, Laura és Sam a későbbiekben elmondják, mely kártyákat hová kell tenni.
A teljes küldetéspaklit helyezzétek a táblán látható helyére. NE KEVERJÉTEK MEG A KÁRTYÁKAT! Nyissátok meg a bázist (lásd később), és hagyjátok, hogy a játék vezessen tovább titeket. A küldetés során rajtatok áll, hogy felfedezzétek a legérdekesebbnek tartott helyszíneket.

A PAKLI VISSZAÁLLÍTÁSA

Ha vissza kell állítanotok a paklit (hogy elpakoljátok a játékot, vagy hogy a barátaitok is lejátsszák azt, vagy egy elbukott küldetés után), a kártyák hátoldalán lévő apró számok segítségével újra az eredeti sorrendbe rendezhetitek a kártyákat. Az 1-es kártyának kell legfelül lennie, utána a 2-es kártya következik és így tovább.

ELŐLAP/HÁTLAP

A kártya hátlapja mindig az az oldal, amelyen a már említett számok találhatók. Természetesen a másik oldal az előlap.

A BÁZISKÁRTYÁK

Minden küldetés a bázison kezdődik. A játékosok itt ismerhetik meg a küldetés célját és részleteit, valamint a küldetésre vonatkozó egyedi szabályokat. A bázis ugyanúgy épül fel, mint bármelyik másik **helyszín**, vagyis az egymás mellé tett hátlapok egy panorámaképet alkotnak, amely bemutatja az ügynökök elé tárúló jelenetet. **A bázis megnyitása** azt jelenti, hogy a bázis kártyákat helyezzük le egymás mellé a hátoldalukon látható betűk szerint, ábécésorrendben (A-tól – legfeljebb – H-ig).

Figyeljetek oda: ez a helyszín kicsit másképp működik, mint a többi. Itt nem kell IE-t költenetek, sem jelzőket lehelyeznetek. Csak olvassátok el a kártyákat sorban, egymás után!

A bázis kártyákat felolvasásuk után tartsátok a tábla mellett. Így az egész játék során rendelkezésre állnak, és átnézhetitek a szabályokat, a küldetés célját stb.

TELJESÍTETT/ELBUKOTT KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Ha sikerül teljesítenetek a küldetést, akkor a játék a Küldetés teljesítve kártyához irányít. Ha felhasználjátok az összes IE-t, mielőtt sikerülne teljesítenetek a küldetést, **el kell olvasnotok Küldetés elbukva (IE) kártyát**. Előfordulhat, hogy másképp is elbukhattok egy küldetést. Ha ez történne, a játék a megfelelő Küldetés elbukva kártyához irányít majd.

Amikor az időjelző eléri a 0-t, azonnal olvassátok el ezt a kártyát!

Ha sikerrel teljesítettétek a küldetést, elolvashatjátok ezt a kártyát.

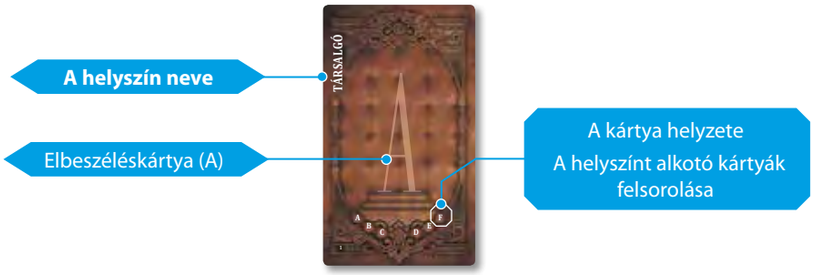
A 4 TÉRKÉPKÁRTYA

A 4 térképkártyát tegyétek a táblára a nekik kijelölt helyre, ezzel összeállítva a terület térképét. Erre a térképre tegyétek fel a csapatjelzőt, ez mutatja, hol tartózkodnak éppen az ügynökök.

HELYSZÍNKÁRTYÁK

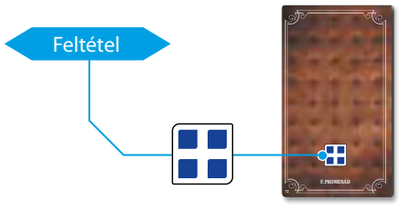
A küldetés helyszínekből áll, és minden helyszínen két vagy három típusú kártya található.

– Az A kártya az elbeszéléskártya, amely részletesen leírja az éppen meglátogatott helyszínt. Ezt az időkapitánynak hangosan fel kell olvasnia.
– A többi helyszínkártyából egy **panorámakép** áll össze, amely megmutatja, hogy az ügynökök mit látnak a gazdatestek szemén át.
– Előfordulhat, hogy egyes kártyák le vannak **zárva**: ahhoz, hogy hozzáférjetek egy ilyen kártyához, teljesítenetek kell a hátoldalán látható feltételt (lásd a 8. oldalon – Elzárt kártyák).



A helyszín látképét alkotó kártyák

Példa egy elzárt kártyára



TÁRGYKÁRTYÁK

A tárgy egy általános elnevezés, jelenthet bármit, amit az ügynökök felfedeznek, a küldetés során szereznek vagy amivel találkoznak: eszközök, információ, emberek stb. Minden tárgykártyát egy szám jelöl, hogy a típusa titokban maradhasson, valamint hogy könnyebb legyen megtalálni.

GAZDATESTKÁRTYÁK

A gazdatestek azok a szereplők, amelyekbe az adott világban az ügynökök a tudatukat átültetik. Átveszed az irányítást a test felett, így megszerzed a képességeit (és néha a gyengeségeit is...). A rendelkezésre álló gazdatestek közül választhatjátok bármelyiket, amelyik tetszik nektek vagy amelyiket az adott küldetés teljesítésére ideálisnak tartjátok, annak tudatában, hogy minden futás során új gazdatestet választhattok a meglévők közül.

A kártyák hátoldalán látható a gazdatest külseje és neve. Az előlapon látható, hogy a különböző típusú próbák során mennyi akciókockát használhat, mekkora az ellenállása, mennyi életerőpontja (ÉP) van. Ezen kívül itt találhattok olyan speciális képességeket is, amelyekkel a gazdatest rendelkezik, és amelyek szintén módosíthatják a szabályokat.

A gazdatest tulajdonságainak helye két részre van osztva. Balra látható, hogy az egyes próbák során mennyi akciókockával dobhat; jobbra látható a gazdatest ellenállása, és a játék elején rendelkezésére álló ÉP-jelzők száma.

A különböző gazdatestek eltérő képességűek, és nem feltétlenül ugyanazon próbák során használhatnak akciókockákat. Fent láthatjuk, hogy Elizia tudja, miként bánjon a távolsági fegyverekkel, de nem ért a mágiához, míg Altace-re pont az ellenkezője igaz.

A gazdatest életerőpontja (ÉP) sosem haladhatja meg a kártyáján szereplő maximális értéket.

AZ IDŐKAPITÁNY

Hogy senki ne szoruljon háttérbe a játék során, a játékosok sorban egymás után öltik magukra az időkapitány, vagyis az adott helyszín „vezetője” szerepét. Ennek a játékosnak különböző feladatai vannak:
– Neki kell hangosan felolvasnia a helyszín „A” kártyáját.
– Ő a felelős az időegységek elköltéséért (lásd később).
– Ha a csapatnak nem sikerül közös döntést hoznia egy bizonyos akcióról vagy a helyszín elhagyásáról, neki kell döntenie.

EGY FUTÁS ÁTTEKINTÉSE

Egy futás adott, a bázison meghatározott mennyiségű időegységig tart. A csapat a futás elején az eligazítás során megadott helyszínre kerül. Ezután két fázis váltakozik, amíg a rendelkezésre álló időegységek el nem fogynak:

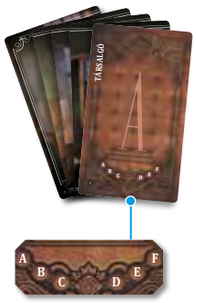
1 – EGY HELYSZÍN MEGNYITÁSA ÉS FELFEDEZÉSE
2 – HELYSZÍN VÁLTOZTATÁSA

EGY HELYSZÍN MEGNYITÁSA ÉS FELFEDEZÉSE

Kövessétek az alábbi szabályokat:

Egy helyszín megnyitása

Az időkapitány keresse ki a pakliból azt a helyszínt, amelyet a csapat éppen felfedezni szándékozik. Soha ne fordítsa fel a pakliban lévő kártyákat, és lehetőleg ne nagyon vizsgálja át a kártyák hátlapját sem. A keresésben segíthet, hogy egy adott helyszín kártyái közül mindig az A jelzésű van legfelül, a helyszínek elnevezése pedig a kártyák bal oldalán olvasható.



Hogy biztosan ne felejtsétek ki a helyszín egyetlen kártyáját sem, azok felsorolását az A kártya hátoldalán találhatjátok.

Az időkapitány tegye a kártyákat betűrendben egymás mellé, ezzel kialakítva a helyszín látképét (B-től – legfeljebb – H-ig, anélkül, hogy felfedné őket).

Az A kártya felolvasása

Az időkapitány hangosan olvassa fel az A kártyát. A vastagított betűkkel írt szavak a kártyákon látható, a jelenetet alkotó dolgokra utalnak.

Egy helyszín felfedezése

Miután az időkapitány ismertette a helyszínt, ideje belépni és felfedezni, mit is tartogat az ügynökök számára. **Egy helyszínre való „belépés” nem kerül IE-be.**

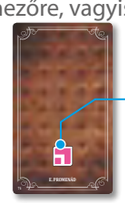
Ahhoz, hogy az ügynökök egy helyszínre belépjenek, le kell tenniük a bábuikat azon kártyák fölé, amelyeket alaposabban meg akarnak vizsgálni.

Mint a csapat bármely más döntését, ezt is megvitathatjátok, amennyire csak szeretnétek, de minden játékos cselekedjen saját belátása szerint. Viszont amennyiben legalább egy ügynök úgy dönt, hogy belép a helyszínre, minden ügynöknek így kell tennie. (Elméletileg az A kártya felolvasása után a csapat dönthet úgy, hogy helyszínt változtat.) Az, hogy egy kártyánál mennyi ügynök állhat, nincs korlátozva.

A kék és a zöld játékos úgy döntött, hogy ugyanarra a mezőre lépnek és ugyanazt a kártyát vizsgálják meg, míg a rózsaszín és a sárga játékos különböző mezőkre léptek.

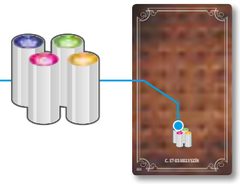
Elzárt kártyák

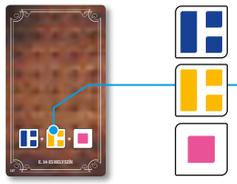
Egyes helyszínkártyák hátoldalán ikonok láthatók: ezek mutatják a kártya átvizsgálásának (vagy a kártya fölött lévő mezőre lépésnek) feltételét. Ha nem tudjátok teljesíteni ezeket a feltételeket, nem léphettek a kártya fölött lévő mezőre, vagyis nem vizsgálhatjátok meg a kártyát (részletesen lásd később).



Itt a csapatnak rendelkeznie kell a kártyán látható állapotjelzővel.

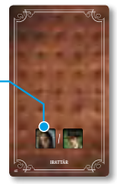
Ahhoz, hogy ezt a kártyát megnézhessétek, a csapat összes tagjának (a halott gazdatesteket kivéve) a kártya fölötti mezőn kell tartózkodnia.





Itt a csapatnak az összes, a kártyán látható állapotjelzővel rendelkeznie kell.

Csakis a kártyán látható gazdatestek látogathatják meg ezt a kártyát (vagyis csak ők léphetnek a kártya fölötti mezőre).



Hasonlóképp, viszont itt rendelkezniük kell a kártyán látható kulccsal is.

Néhány példa a kártyákon látható ikonokra:

Ez az ábra jelzi, hogy a játékosok nem léphetnek a kártya fölött lévő mezőre, és nem fedhetik fel ezt a kártyát, amíg erre a játék engedélyt nem ad.

Legalább egy ügynöknek mindenképpen a kártya fölötti mezőre kell lépnie a helyszín megnyitásakor.

Ezt a kártyát el kell dobni, hacsak legalább egy ügynök nem lép a helyszín megnyitásakor azonnal a kártya fölötti mezőre. Ez a kártya ebben a futásban nem lesz többé elérhető. A későbbi futások során ez a kártya is a többi helyszínkártya mellé kerül.

Egy kártya átvizsgálása és az információ megosztása

Egy adott mezőhöz tartozó kártyát csak az azon a mezőn álló ügynök vagy ügynökök vehetik fel és olvashatják el. Ha több ügynök tartózkodik ugyanazon a mezőn, tetszés szerint elolvashatják a kártyát együtt vagy egymást követően. Az ügynökök telepatikus képességeik révén elmesélhetik társaiknak, mi történik velük, megoszthatják a szerzett információkat és megvitathatják a döntési helyzeteket, amelyekkel szembekerülnek – de a beszélgetés bátorítása érdekében, és hogy a játékosok még inkább bele tudják élni magukat a történetbe, kövess két fontos szabályt:

– Ne mutasd meg a kártyádat olyan ügynöknek, aki nem egy mezőn tartózkodik veled!

– Ne olvasd fel hangosan a kártyádat! Meséld el a saját szavaiddal, idézz belőle, add elő, mi történik veled!

Kivétel: ha egy kártya új szabályt hoz a játékba vagy játéktechnikai magyarázattal szolgál (ezeket egy szövegdobozban láthatod), gondosan olvasd el, hogyan tovább, akár hangosan. Bizonyosodjatok meg róla, hogy az egész csapat pontosan érti-e a kialakult helyzetet.

Időegységek (IE) elköltése és cselekvés

Már az események sűrűjében jártok, és előfordulhat, hogy időbe kerül cselekednetek. Miután csapatként átbeszéltétek a dolgokat, az időkapitány elköltöt egy IE-t (az időjelzőt egy lépéssel közelebb tolja a 0-hoz), majd minden játékos végrehajthat egy akciót. A sorrend tehát a következő:

– Megbeszélés és tervezés;
– 1 IE elköltése;
– cselekvés.

Egy időegység alatt minden játékos végrehajthatja a következő három akció egyikét:

Tulajdonságpróba dobása
Ez egy olyan kockadobás, amely a gazdatested valamelyik tulajdonságát veszi alapul.

Marie végrehajt egy harci dobást. Mivel a tulajdonsága által meghatározott számot (esetében az 1-et) veszi a dobás alapjául, ez egy tulajdonságpróba.

Bábu mozgatása
Mozgasd a bábudat egy másik mezőre, amennyiben beléphetsz oda (lásd az Elzárt kártyákat).

Semmittevés
Ez egy nagyon különleges akció! Ne feledd, hogy harcban a semmittevés gyakran rossz ötlet!

Mindezt 1 időegységért!

Ne feledd, hogy a játékban nincsenek a hagyományos értelemben vett fordulók, és ezek az akciók mind egyetlen IE alatt történnek. A játékosok azonban az **általuk választott sorrendben** kerülnek sorra és hajtják végre az akciójukat!

1 időegységért
A zöld és a rózsaszín játékos épp egy harcban vesznek részt. Külön-külön dobnak a gazdatestük által használható akciókockákkal, de nem sikerül legyőzniük ellenfelüket. A csapat úgy dönt, hogy a zöld és a rózsaszín játékosnak segítségre van szüksége, így a kék játékos odalép arra a mezőre, ahol állnak, és csatlakozik hozzájuk. A következő IE elköltésekor már ő is segíthet a harcban. A sárga játékos ezt az IE-t mozgásra költi, hogy felderítsen egy másik helyszínkártyát, mert a csapat úgy véli, hogy a sárga játékos nem túl jó harcos.

1 időegységért
A sárga játékos harcba keveredik, és dob az akciókockákkal, de nem sikerül legyőznie ellenfelét. A rózsaszín és a kék játékos szintén egy próba teljesítésén fáradozik. Elsőként a kék játékos dob, és sikerül teljesítenie a próbát. A rózsaszín mozog, készen arra, hogy a következő IE elköltésekor segítsen a sárga játékosnak a harcban. A zöld játékos úgy dönt, nem tesz semmit.

Fontos: azonnal megnézheted az ahhoz a mezőhöz tartozó kártyát, amelyikre léptél. Ez nem kerül extra időegységbe.

Speciális dobások (nem kerül IE-be)
Egyes dobásokra a helyszín különleges szabályai miatt kerül sor, ezek nem kerülnek IE-be, mivel nem a gazdatestek tulajdonságait veszik alapul.

HELYSZÍN VÁLTOZTATÁSA

Ha szerintetek mindent felfedeztetek az adott helyszínen, vagy egyszerűen csak környezetváltozásra vágytok, átmehettek egy másik helyszínre. Ezt öt egyszerű lépésben tehetitek meg:

1. Az aktuális helyszín elhagyása

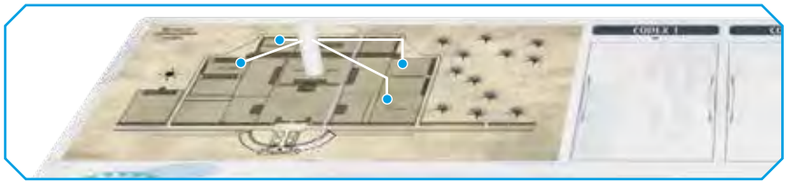
Minden játékos vegye el az ügynökbábuját, és tegye maga elé.

2. Új helyszín választása

Bármelyik, a térképkártyákon szereplő helyszínt választhatjátok.

Az egyértelműség kedvéért:

- A csapatjelző az összes játékost jelképezi; a csapat nem válhat többfelé, hogy egyszerre több helyszínt keressen fel.
- Visszatérhettek olyan helyszínre is, ahol korábban már jártatok.
- Az új helyszín kiválasztása olyan döntés, amit a csapatnak közösen kell meghoznia. Ha nem tudtok döntésre jutni, szavazzatok. Döntetlen esetén az időkapitány szava dönt.
- Nem hagyhattok el egy helyszínt csak azért, hogy azonnal visszatérjetek oda. Ha elhagytok egy helyszínt, mindig új helyszínt kell választanotok helyette.



Úgy érzitek, végeztetek a Klubhelyiségben. Helyszínt változtathattok, ekkor a térképkártyákon látható helyszínek bármelyikére átmehettek.

3. Az aktuális helyszín elpakolása

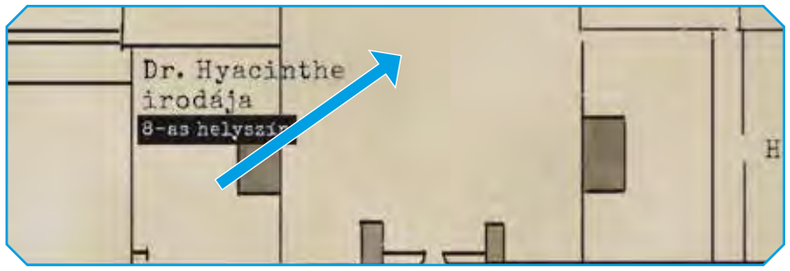
Mielőtt megnyitnátok egy új helyszínt, az aktuális helyszínt el kell pakolnotok. Az időkapitány előlappal lefelé, sorrendben tegye el a kártyákat úgy, hogy az A kártya kerüljön felülre.
Ezután tegyétek az elpakolt helyszín kártyáit a pakli aljára anélkül, hogy megnéznétek az ott lévő kártyát.
Figyeljetek oda, hogy a kártyákat a megfelelő sorrendben pakoljátok el, és hogy a különböző helyszínek kártyái ne keveredjenek össze.

4. Dobás az időkapitány-kockával

Az időkapitány dob a kockával, ennek az eredménye 1–3 IE lehet. Ezeket az időegységeket el kell költeni, vagyis ennyit kell visszalépni az idővonalon. Ez jelképezi azt az időmennyiséget, amire a csapatnak szüksége volt a helyszín változtatásához. Ha a csapatnak egy kártya vagy valamilyen játékbeli hatás miatt kell helyszínt változtatnia, dobjatok az időkapitány-kockával a szabályoknak megfelelően.

Különleges helyzet: az aktuális küldetéstől függően előfordulhat, hogy bizonyos helyszínek neve pirossal szerepel. A pirossal jelölt helyszínekről egy (tetszőleges színű) más helyszínre átmozogni 2 extra időegységbe kerül. Ne feledjétek, hogy a piros helyszínek elhagyása kerül extra időbe, nem az ide való megérkezés.

Az időkapitány-kockán 2 IE szerepel, így az alagsorból a tetőre feljutni 2-vel több időegységbe kerül (összesen 4 IE).



5. Az új időkapitány

Az időkapitány-kocka átkerül az eddigi időkapitány bal oldali szomszédjához. Az új helyszín előkészítéséért és elpakolásáért, az „A" kártya felolvasásáért, az IE elköltéséért stb. már az új időkapitány felel. Nyissátok meg az új helyszínt, és folytassátok a kalandot.

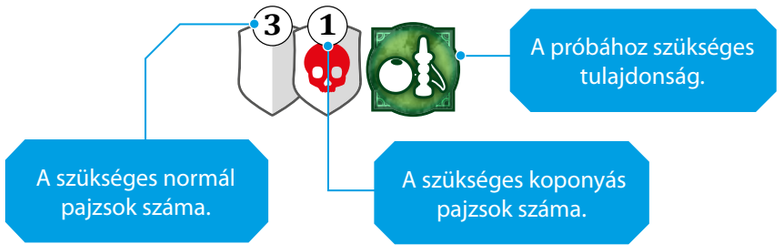
PRÓBÁK ÉS KOCKADOBÁSOK

A küldetés során különféle helyzetekkel találhatjátok szembe magatokat. Találkozhattok például olyan lényekkel, akikkel meg kell küzdenetek, emberekkel, akiket meg kell győznötök, zárakkal, amelyeket fel kell törnötök vagy szakadékokkal, amelyeken át kell kelnetek stb. Minden ilyen próbát az akciókockák segítségével tudtok teljesíteni.

PRÓBÁK

A szimbólumok

A próbák egy-egy tulajdonsághoz kapcsolódnak, és a nehézségüket pajzsok jelölik. Legfeljebb háromféle pajzs szerepelhet egy próbán.



Amikor szembekerültök egy próbával, tegyétek a megfelelő pajzsokat a kártya alatti helyekre (ezekből három van), balról jobbra, szigorúan betartva a kártyán jelzett sorrendet.
Most már készen álltok a próbára – de mielőtt megtennétek, tegyétek vissza a kártyát képpel lefelé a helyére. (Azok az ügynökök, akik nem itt tartózkodnak, nem láthatják a kártyát.)

Sikeres próba

Ahhoz, hogy sikerrel teljesíts egy próbát, az összes pajzsot le kell venned. A jutalom (ha van) a helyzettől függ: néha egyszerűen csak legyőzted az ellenfeled, máskor hozzájutsz egy tárgyhoz vagy állapotjelzőhöz stb.

Egy próba menete

Az időkapitány által elköltött 1 időegységért az összes, az adott mezőn tartózkodó ügynök dobhat a próbához szükséges tulajdonságának megfelelő mennyiségű kockával.

PRÓBA

Madeleine és Vasil mindketten ugyanazon a mezőn tartózkodnak, és egy ügyességpróbát készülnek teljesíteni. Egy időegység alatt mindketten az ügyességük értékének megfelelően, 2-2 kockával dobnak.

A próbát figyelmen kívül hagyva otthagyhatod a kártyát; illetve a már megkezdett a próbát félbehagyhatod, hogy inkább mást csinálj.

FONTOS: ha félbehagytok egy próbát (tehát minden ügynök ellép a próba mezőjéről) vagy helyszínt váltotok, a próba automatikusan alaphelyzetbe áll.

KOCKADOBÁS

Minden próba (típustól függetlenül) négy lépésből áll:

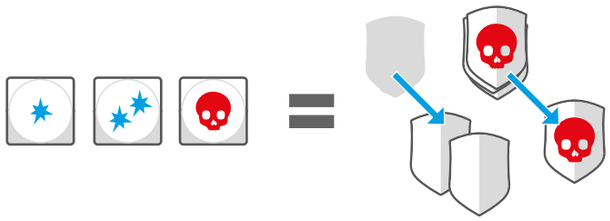
1. Dobás → 2. Találatok → 3. Visszavágás → 4. Automatikus büntetés

1. Dobás

A próba típusától függően az ügynök annyi kockával dob, amennyi a gazdatestének a próbához tartozó tulajdonságának az értéke.

2. Találatok

Minden, a kockákkal dobott találat ✶ 1 pajzsot vesz le a próbáról. Ha többféle pajzs is található a próbán, azokat minden esetben **balról jobbra** kell levenni.



Ebben a példában a három dobott találat először leveszi a bal oldali oszlop két normál pajzsát. Ezután, mivel ez az oszlop már üres, a jobb oldali oszlopból is levesz egy koponyás pajzsot.

3. Visszavágás (koponyás pajzs)

A találatok végrehajtása után meg kell vizsgálni, van-e visszavágás. Ha a kockáiddal dobtál legalább egy koponyát, **és** a próba is tartalmaz még legalább **egy koponyás pajzsot**, visszavágásra kerül sor.
A kockákkal dobott és a pajzsokon lévő koponyákat add össze, így megtudod a visszavágás erejét. Ezt az erőt hasonlítsd össze az ellenállásoddal, majd cselekedj ennek megfelelően:

- Ha az ellenállásod **nagyobb vagy egyenlő**, mint a visszavágás ereje, semmi nem történik; kivédted a visszavágást.
- Ha az ellenállásod **alacsonyabb**, mint a visszavágás ereje, elveszítesz 1 életerőpontot (ÉP).

4. Automatikus büntetés

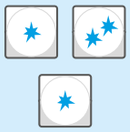
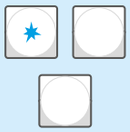
Az előzőek végrehajtása után előfordulhat, hogy a próbánál maradt még egy vagy több különleges pajzs. Amiből az alábbiak következnek:

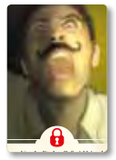
Minden ilyen típusú megmaradt pajzs után elveszítesz 1 életerőpontot.

Minden ilyen típusú megmaradt pajzs után a csapat elveszít egy időegységet.

Az ilyen típusú pajzsok hatása próbánként változhat, ezeket a küldetés részletezni fogja.

Néhány példa:

Dobás	Pajzsok	Ellenállás	Következmények
			2 normál pajzsot levehetsz. 1 koponyás pajzsot levehetsz. A visszavágás 3-as erősségű (1 kocka és 2 pajzs). Eredmény: nincs sérülés.
			2 normál pajzsot levehetsz. A visszavágás 3-as erősségű (1 kocka és 2 pajzs). Eredmény: 2 életerőpontot veszítesz.
			2 normál pajzsot levehetsz. 2 koponyás pajzsot levehetsz. Nincs visszavágás (nem maradt koponyás pajzs). 1 szíves pajzs maradt. Eredmény: 1 életerőpontot veszítesz..
			1 koponyás pajzsot levehetsz. Nincs visszavágás (nincs koponya a kockákon). 2 időpajzs maradt. 1 szíves pajzs maradt. Eredmény: elveszítesz 1 életerőpontot és a csapat elveszít 2 időegységet.



Lakat

Ha a kártyán lakat látható, mindenképp teljesítened kell ezt a próbát (csapdát, harcot stb.). Nem hagyhatod el a mezőt anélkül, hogy a próbát teljesítetted volna.

Egy próba vége

A próbát időegységről időegységre apránként is lehet teljesíteni, amíg:

– sikerül az egészet teljesíteni (az utolsó pajzsot is levéve); vagy
– úgy nem döntesz, hogy elhagyod ezt a mezőt (ha megteheted); vagy
– meg nem halsz (vagyis el nem veszíted az utolsó ÉP-d).

Egy ellenfél legyőzése

Ha egy ellenfél utolsó pajzsát is sikerül levenned, azt az ellenfelet legyőzted, a kártyája pedig (egy esetleges következő futásig) kikerül a játékból. (A kártyát tegyétek a tábla mellé, hogy a következő futás előtt könnyen megtaláljátok.) Ha még ugyanezen futás során visszatértek erre a helyszínre, az ellenfél nem lesz ott. A helyszín látképe így nem lesz teljes.

Ne feledjétek!

Ha több ügynök is részt vesz ugyanabban a harcban vagy próbában, **mindannyian külön-külön dobnak** a kockáikkal, és érvényesítik a dobásuk hatását. A dobott üres oldalaknak nincs hatásuk.

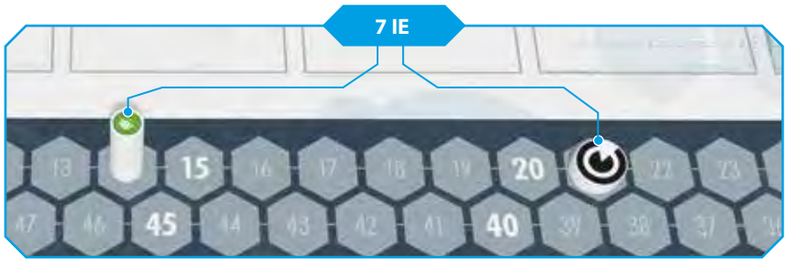
A játékosok sorrendje nem kötött. Minden egyes időegység során eldönthetitek, hogy milyen sorrendben kövessétek egymást, ez kulcsfontosságú lehet. **Amint** egy próba utolsó pajzsát is leveszitek, azt a próbát sikeresen teljesítettétek.

FONTOS: ha úgy döntötök, hogy egy próba során nem tesztek semmit (például mert nem rendelkeztek a szükséges tulajdonsággal), és abban a próbában található legalább egy koponyás pajzs, a gazdatestetek automatikusan elveszít 1 ÉP-t. A szív-, idő- és különleges pajzsok hatása mindenképp létrejön, akkor is, ha nincs koponyás pajzs a próbában.

EGY GAZDATEST HALÁLA

Ha egy gazdatest elveszíti az utolsó életerőpontját, meghal, az őt megszálló ügynök pedig átesik az intertemporális örvénybe. Az Ügynökségnek időbe kerül visszaszerezni az ügynököt, és a tudatát visszaültetni a gazdatestbe. Ilyen esetekben a következő a teendő:

Az ügynök bábuját vegyétek le a tábláról, a kisebbik bábuját pedig tegyétek az idővonalra, hétlépésnyire az időjelző jelenlegi helyzetétől. Az ügynök részt vehet a megbeszélésekben, de az akciókban nem.



Az ügynökbábut le kell venni a tábláról, a kisebbik bábu pedig az időjelzőtől 7 lépésre (a 0-s mező felé) felkerül az idővonalra.

Amíg egy ügynök az intertemporális örvényben sodródik, a birtokában lévő dolgokat (tárgyakat, állapotjelzőket stb.) a többi ügynök használhatja, míg az ügynök vissza nem tér.

Amint az időjelző eléri az idővonalon az ügynök bábuját, az ügynök tudata visszatér a gazdatestbe. Ekkor (ingyen) beléphet az aktuális helyszín bármelyik olyan mezőjére, ahol legalább egy másik ügynök is tartózkodik, a visszatérő ügynök mostantól kész az akcióra. Visszatéréskor az ügynök az összes életerőpontját visszakapja, és ismét végrehajthat akciókat.

Ha a futásból a gazdatest halálakor már csak 7 vagy annál kevesebb IE maradt, ebbe a futásba az ügynök már nem térhet vissza.

Ha egy adott időpontban az összes gazdatest halott, a futás azonnal véget ér, akkor is, ha még maradt IE (ilyen esetekben a Küldetés elbukva (IE) kártyát olvassátok el).

TÁRGYAK

A megtalált tárgyak között lesznek eszközök is. Alább néhány, az eszközökre vonatkozó általános szabályt találtok. Ha egy adott eszközre speciális szabályok vonatkoznak, azokat a kártyán találjátok majd.

A gazdatestek által hordozható tárgyak száma nincs korlátozva. Ne feledjétek azonban, hogy a T.I.M.E Stories kooperatív játék, sokszor okos (és barátságos) döntés lehet megosztani a tárgyakat az ügynökök között.

Ha bábuitok egy mezőn tartózkodnak vagy egyáltalán nincsenek a táblán (mert például épp helyszínt váltotok), a tárgyak szabadon átadhatók/cserélhetők egymás között.

Egy időegység alatt ugyanazt a tárgyat nem használhatja több ügynök is.

Egyes alkatrészeken megtaláljátok az Ügynökség szimbólumát. Ezek a futások között is az ügynökök birtokában maradnak, így a következő futást már némi előnnyel kezditek.

A játék során a tárgyakra gyakran csak a sorszámukkal hivatkozunk, ezek a hátlapjukon lévő zöld számok. Ezek betűtípusa kalandonként eltérő.

ÁLLAPOTJELZŐK

A döntéseitek, az általatok bejárt út, az összegyűjtött tárgyak, a megszerzett információk időnként állapotjelzőkkel látják el a csapatot, amiket a táblán erre kijelölt helyen gyűjthettek.

A tárgyakkal ellentétben, amelyeket az ügynökök maguknál tartanak, az állapotjelzők előnyeit minden csapattag egyformán élvezi, hacsak másként nem szerepel az adott jelző leírásánál. **Az állapotjelzőket a használatuk után is tartsátok meg!**

Mozgás egy elzárt kártyára

Ha rendelkeztek az elzárt kártyán látható állapotjelzővel, egy vagy több ügynök odamozoghat a kártya mezőjére, és megvizsgálhatja a kártyát.

Egy elzárt kártya felfedése

Ha egy olyan elzárt kártyára hivatkozik valami, amit az aktuális helyszínen azonnal felfedhettek vagy fel kell fednetek, ne vegyétek el a hozzá tartozó állapotjelzőt; hanem a megjelölt kártya egyszerűen felváltja azt a kártyát, ahol éppen álltok, így azonnal elolvashatjátok azt. A gyakorlatban ez tehát felülírja a korábbi kártyát. Ez nem kerül IE-be.

A rózsaszín és a kék ügynök mezőjéhez tartozó kártya arra utasította őket, hogy fedjék fel a ■ kártyát. Az állapotjelzőt nem veszik el, ehelyett a D kártyát odateszik a rózsaszín és a kék ügynök mezőjéhez, és ők azonnal elolvashatják azt.

SIKERES KÜLDETÉS

A küldetést akkor, és csakis akkor teljesítettétek sikeresen, ha a játék egyértelműen arra szólít fel, hogy olvassátok el a Küldetés teljesítve kártyát.

ELBUKOTT KÜLDETÉS

Háromféleképp bukhatjátok el a küldetést:

Az időjelző eléri a 0-s mezőt. **Azonnal** visszakerültök a bázisra, és el kell olvasnotok a Küldetés elbukva (IE) kártyát.

Az összes ügynök halott, ez esetben **azonnal** el kell olvasnotok a Küldetés elbukva (IE) kártyát.

Valamilyen különleges helyzet okozza a bukásotokat. Ebben az esetben a küldetés leírja, melyik Küldetés elbukva kártyát kell elolvasnotok.

Amikor elbukjátok a küldetést, a szimbólummal ellátott tárgyakat hagyjátok a helyükön, minden mást (eldobott lapokat, megszerzett tárgyakat, jelzőket, életerőpontokat stb.) állítsatok az eredeti állapotba.

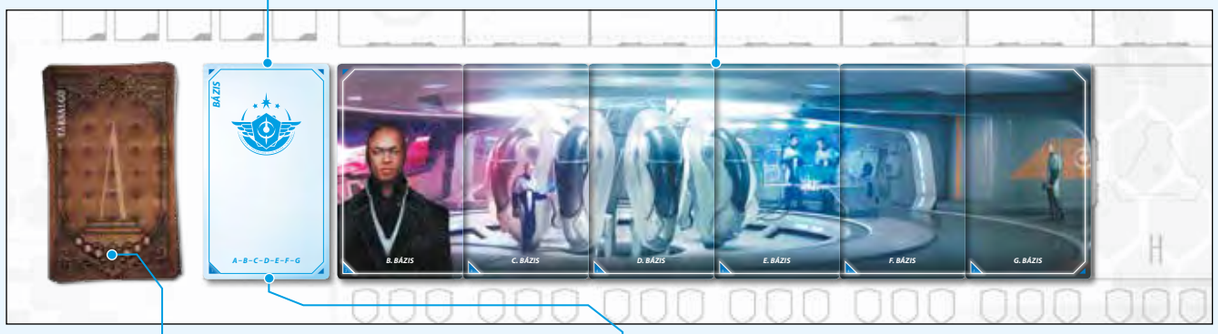
MOST MÁR KÉSZEN ÁLLTOK!

Elértetek a szabályok végére, megkezdhetitek az első küldetést. Amint mindannyian készen álltok, vegyétek elő a N.I. 1921: Tébolyda paklit, és az alábbiak szerint készítsétek elő a játékot:

(1) Vegyétek le a fóliát a pakliról.

(2) Tegyétek félre az alsó és a felső vágólapot, ügyelve arra, hogy ne lássátok meg a többi kártyát.

(3) A kártyák hátlapján látható betűk segítségével állítsátok össze a küldetéshez tartozó bázist.



(4) A pakli maradékát tegyétek a kijelölt helyre.

(5) Véletlenszerűen válasszatok egy játékost, aki hangosan felolvassa az A kártyát, majd felváltva, sorban egymás után olvassátok fel a többi kártyát is.

(6) Kezdődhet a kaland!

Tanács a szabálytanításhoz: ha szeretnéd elmagyarázni a többi játékosnak a szabályokat (mielőtt felfednétek a küldetés első helyszínét), a táblára felrakott báziskártyák segítségével megmutathatod az alapvető mechanizmusokat (kockadobások, ÉP-veszteség stb.). Ehhez használd a szabálykönyvben található ábrákat. Így játékostársaiddal együtt te is beleélheted magad a játékba, mielőtt a tényleges kaland kezdetét venné, és a történetet már nem kell szabálymagyarázattal megszakítanotok.

A JÁTÉKÁLLÁS MENTÉSE

Egy T.I.M.E Stories küldetés hosszú ideig is eltarthat. Ezt figyelembe véve elképzelhetőnek tartjuk, hogy különböző okokból akár egy-egy futás alatt is meg kell szakítanotok a játékot. A játék dobozát úgy alakítottuk ki, hogy elpakolhassátok a félbehagyott játszmát, majd egy későbbi alkalommal elővéve ugyanonnan folytathassátok. Így járjatok el:

Az ügynökfigurák mellé az erre kialakított helyre betehetők a hozzájuk tartozó gazdatest és a nála lévő tárgyak.

Tegyétek az aktuális helyszín kártyáit és a térképkártyákat a LOG feliratú helyekre.

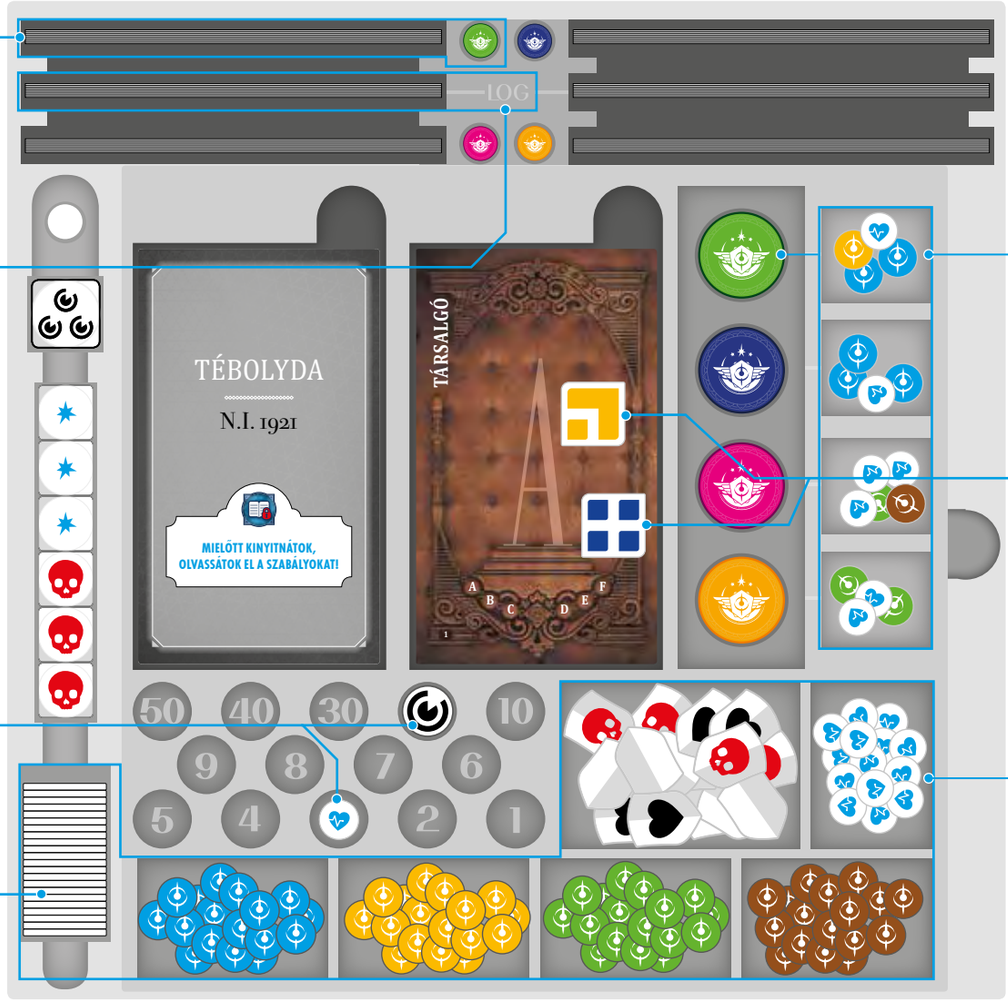
Az egyes játékosok életerő- és erőforrásjelzőit tegyétek az adott játékosok nagyobb ügynökbábui mellé.

Ide tegyétek a megtalált állapotjelzőket.

Az időjelzőt és egy életerőjelzőt tegyetek a hátralévő időegységek számának megfelelő helyekre.

A többi tartozékot egyszerűen tegyétek a helyükre.

A meg nem talált állapotjelzőket tegyétek vissza a helyükre.



Tárolás

Bár mindent a tőlünk telhető legnagyobb gondossággal alakítottunk ki, ha félbe kell szakítanotok egy játékot, a dobozt fektetve tároljátok, hogy semmiképp ne borulhassanak össze az alkatrészek.

A SZIMBÓLUMOK

	Az ilyen kártyákat az ügynök nem hagyhatja el, amíg nem teljesítette a próbát.	+	A kockadobásod eredményéhez adj 3 sikert.
	Semleges pajzs A próba nehézsége.		**Állapotjelző** (24 különböző) A küldetés során szerezhetik az ügynökök.
	Koponyás pajzs Olyan pajzs, ami a próba során visszavágást eredményezhet.		**Erőforrásjelző** (4 színben: sárga, barna, kék, zöld) Többféle erőforrást jelölhet, ezek küldetésenként eltérőek.
	Időpajzs Olyan pajzs, ami miatt a csapat időt veszít.		Egy tetszőleges erőforrást jelöl.
	Szívpajzs Olyan pajzs, ami ÉP-vesztést okoz.		**Életerőpont (ÉP)** Ha egy gazdatestnek nincs életerőpontja, meghal.
	Különleges pajzs Olyan pajzs, amelynek hatása az adott küldetéstől függ.	+3	Kaptok 3 IE-t.
	Szürke pajzs Egy tetszőleges pajzstípust jelöl.		**Ellenállás** A gazdatestet védi a próbák által okozott sérülésektől.
	Azonnal legyőzöl egy ellenfelet		Nem léphettek erre a kártyára, amíg engedélyt nem kaptok rá.
	A csapat által veszített időegység (amely alatt senki sem hajthat végre akciót).		Ha a helyszín megnyitásakor egyetlen ügynök sem lép erre a kártyára, el kell dobni azt.
	Egy ügynök által veszített időegység (ami alatt a többi ügynök továbbra is végrehajthat akciókat).		A helyszín megnyitásakor legalább egy ügynöknek kötelező erre a kártyára lépnie.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

Egy pirossal írt helyszín elhagyása 2 extra IE-be kerül.

Ha félbehagytok egy próbát, mert helyszínt váltotok, a próba automatikusan alaphelyzetbe áll.

Ha sikerül levenned egy ellenfél utolsó pajzsát, legyőzted őt, és a kártyája egy esetleges következő futásig kikerül a játékból. Ne feledjétek, hogy ha még ez alatt a futás alatt visszatértek erre a helyszínre, a látképe nem lesz teljes.

Egyes alkatrészeken megtaláljátok az Ügynökség szimbólumát. Ezek a futások között a csapat tulajdonában maradnak.

Ha egy olyan elzárt kártyára hivatkozik valami, amit az aktuális helyszínen azonnal felfedhettek vagy fel kell fednetek, ne vegyétek el a hozzá tartozó állapotjelzőt; ehelyett a kérdéses kártya egyszerűen felváltja azt a kártyát, ahol éppen álltok, és azonnal elolvashatjátok azt. A gyakorlatban ez felülírja a korábbi kártyát. Ez nem kerül IE-be.

Ha úgy döntötök, hogy egy próba során nem tesztek semmit (például mert nem rendelkeztek a szükséges tulajdonsággal), és abban a próbában található legalább egy koponyás pajzs, a gazdatestetek automatikusan elveszít 1 ÉP-t. A szív-, idő- és különleges pajzsok hatása mindenképp létrejön, akkor is, ha nincs koponyás pajzs a próbában.

Egy helyszínre való megérkezés vagy egy kártya elolvasása nem kerül IE-be.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A játék szerzője szeretne köszönetet mondani minden játéktesztelőnek, akivel 2011 óta közösen rótta az idő ösvényeit: Anthony Baillard; Alex Barbe; Eric Barras; Antoine Bauza; Emmanuel Beltrando; Farid Ben Salem; Erwan Berthou; Gaetan Bésieux; Mathieu Blayo; Regis Bonnessée; Anna Borrel; Jean-Baptiste Bouleau; Gowen Bourban; Arnaud Bracchetti; Malcolm Braff; Sebastien Braun; Olivia Braun; Vincent Cavallino; Baptiste Cazes; Sébastien Chareyre; Peggy Chassenet; Aurelien Chiron; Oriol Comas I Coma; Fabien Conus; François Decamp; Olivier Derouetteau; Christine Deschamps; Natacha Deshayes; Vanessa Desjardin; Fred, Basile és Anselme Dominski; Dr Mops; Toma Duboc; Willy Dupont; Gabriel Durnerin; Vincent Dutrait; Sébastien Duvned; Dominique Ehrhard; Laurent & Martin Escoffier; Bruno Faidutti; David Fallot; Patrick Fautré; Mathieu Ferin; Sabrina Ferlisi; Selen Ferrari; Jonathan Franklin; Ludovic Gaillard; Julien Gaillet; Jim Gaudin; Sylvain Gourgeon; Didier Guiserix; Marc Jouannetaud; Tamara Kaiser; Maëva Kosmic; Kristel & Olf; Corentin Lebrat; Julian Lemonier; Delphine Lelièvre; Laurent Maerten; Ulric Maes; Sebastien Maklouf; Les Mamelles de Nurgle; Kilian Marlève; Hervé Marly; W. Eric Martin; Christian Martinez; Ludovic Maublanc; Boback Mehdi-Souzani; Antonin Merieux; Guillaume Montiage; Mr Phal; Olivia & Sam Nicosia; Nico Normandon; Nico Oury; Pat Pain; Ludovic Papaïs; Patcho; Cat & Salomé Pauchon; Adèle Perché; Etienne Périn; Vincent Pessel; Pierô; Thomas Provoost; Renaud Romagnan; Pierre Rosenthal; Mahyar Shakeri; Maud Tailleur; Sebastien Theilot; Julien Vial; Martin Vidberg; Sophie & Dominique Viger; Oliver Vuillamy; Iris Yassur; Brian & Dale Yu; a Ludopathiques játékosainak; a Cossieux játékosainak; a Vevey játékosainak; Studio Ubisoft-Paris játékosainak; és mindazoknak, akiket minden igyekezetem ellenére elfelejtettem néven nevezni.

Természetesen köszönet illeti a Space Cowboyst, akiknek segítségével megvalósulhatott ez a történet, különös tekintettel Sébastien „most játszunk vagy nem?" Pauchonra, aki nélkül a T.I.M.E Stories nem nyerhette volna el végleges formáját.

Ajánlom ezt a játékot fiamnak, Gaby Rozoynak.

Fordítás (angolra): Eric Harlaux; Revízió: W. Eric Martin. A Space Cowboys szeretne köszönetet mondani a Gaming Rules! csapatából Paul Grogannek felbecsülhetetlen értékű tanácsaiért és a nem hivatalos GY.I.K. elkészítéséért.

AZ ALKOTÓK

MANUEL ROZOY

A XXI. század hajnalán Manuel Rozoy napvilágra hozta a T.I.M.E Ügynökség létezését. Felfedezett több párhuzamos játékos tér-idő kontinuumot – volt főszerkesztője a mára megszűnt Games on a Board magazinnak, vezetett játéktervezői versenyt, eközben 15 éven át színházi produkciókon dolgozott vagy éppen játéktörténetet oktatott. Végül 2015-ben visszatért a Földre, ahol most az Ubisoft-Paris játékstúdió vezető fejlesztőjeként dolgozik. Ez az álca lehetővé teszi számára, hogy szorosan együttműködjön az oktatóval, Bobbal és a törékeny Laurával, hogy... grrrrhzzz... jelentős vereséget mérjenek a... bzzzzzs... a Konzorcium ellenségei... fffff... kapcsolat megszakadt... ÁTVITEL!

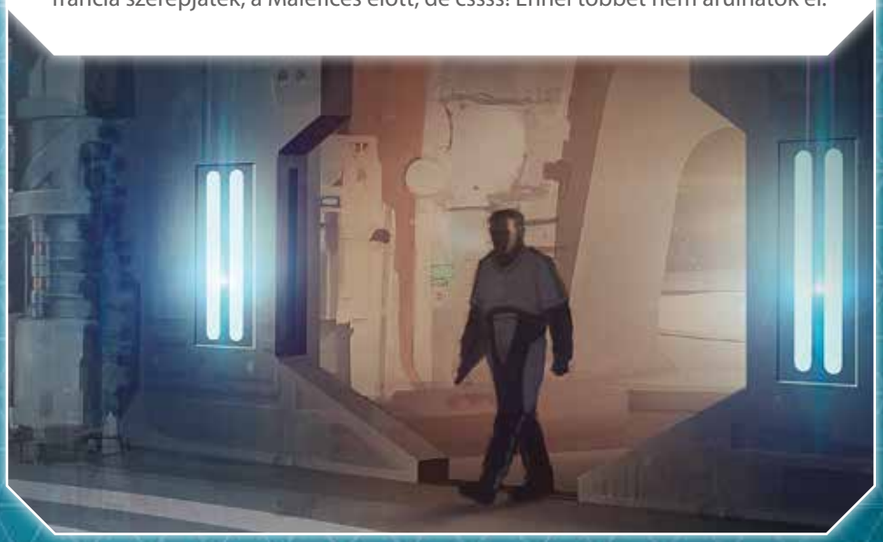
BENJAMIN CARRÉ

Benjamin Carré digitális művész, aki rengeteg területen alkot. A legtöbben arról a több száz művéről ismerik, amelyek (sci-fi és fantasy) regények és képregények borítóit díszítik. Emellett képregényíróként is tevékenykedik (Smoke City, Vampires), valamint videojátékok (Alone in the Dark 4, Cold Fear, I Am Alive, Star Wars Journey, Heroes of Might and Magic, Rage of Bahamut, Speed Racer) és mozifilmek (Transformers 4, Prey, Walled In) látványvilágán dolgozik. Mindezek mellett igen sok szerepjátékban és társasjátékban megtalálhatóak az illusztrációi (Nephilim, Retrofutur, Libertalia, T.I.M.E Stories, Divinare).

PEGGY CHASSENET

Mindig is játékos voltam, ha akad szabadidőm, jobban is elmerülök benne. A Kami és a botsáskák nagy barátja, időnként kocka, néha szörnyirtó, mélyen egy kút mélyén. Gyerekként estem a hírhedt piros dobozba, és sosem másztam ki belőle.

Szociológiát tanultam, majd a videojátékok világában dolgoztam: az oktatástól a világteremtésig mindent csináltam. Később visszatértem első szerelmemhez: a szociokulturális animációhoz. Manapság már abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy meg tudok élni a szenvedélyemből, és a lehető legszélesebb rétegnek közvetítem azt az örömet, amit a játékok jelentenek. Olyan vagyok, mint egy játékkönyvtáros. Hatalmas köszönet illeti Manut, aki magával rángatott erre az időutazó túrára. A Tébolyda tisztelgés a kénes illatú francia szerepjáték, a Maléfices előtt, de cssss! Ennél többet nem árulhatok el.



DAVID LECOSSU

Született normandiai vagyok, a calvadosi Caenben láttam meg a napvilágot, és amióta az eszemet tudom, rajzolok.

Rengeteg iskolai kaland után képzőművészeti iskolában ért a megvilágosodás.

A diplomával a zsebemben elindultam, hogy a fővárosban próbáljak szerencsét, és elsőként digitális művészként a luxusiparban kerestem a kenyerem. Ez elég távol állt attól, amit elképzeltem magamnak, így egy napon úgy döntöttem, hogy mindent magam mögött hagyok, és a szenvedélyemnek szentelem testemet-lelkemet: rajzolni fogok! Volt alkalmam látványtervezőként dolgozni a Gameloftnál és a Lightbulb Crew-nál, manapság pedig szabadúszó művészként tevékenykedem. Örömmel jelenthetem hát be, hogy átvettem Benjamin helyét ebben a történetben. A feladat nehézségét az jelentette, hogy megtartsam az általa megteremtett stílust, remélem tetszeni fog, amit teszek.

PASCAL QUIDAULT

Problémás dolog a Space Cowboysnak dolgozni, mégpedig nem is kicsit!

Képzeljétek el: mi illusztráljuk a kártyákat, a táblát, a dobozt. Megalkotunk több különböző stílusú világot. Sokat beszélgetünk, viccelődünk, olyan e-maileket írunk a kollégáinknak, amilyet korábban el sem tudtunk képzelni (rátok bízom, hogy kitaláljátok...), és ezért még fizetnek is! Hogyan térhetnék ezután vissza a „Világvégi-St.-John" éves „Nemlényeg" ünnepségének megtervezéséhez? Hmm? Kedves Space Cowboys-os urak, ezért bizony nem mondok köszönetet!

A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI:
FORDÍTOTTA: KOHÁRI ZSOLT

LEKTORÁLTA: ACZÉL GÁBOR, NAGY LEVENTE, SZŰCS SÁNDOR ÉS VÁGÓ I. DÁNIEL

A JÁTÉKSZABÁLYT ÉS A KALANDOKAT TESZTELTÉK: BOLLA ALIZ, GUTAI TAMÁS JÓZSEF, KOVÁCS KRISZTIÁN, LÖWIN DÁVID, MEDGYESI PÉTER, NÉMETH BALÁZS, SCHLAKKER ESZTER, SZABÓ ANDRÁS, TÓTH BALÁZS, TUSKA MIKLÓS

IMPORTÁLJA: GÉMKER-GÉMKLUB KFT.
1092 BUDAPEST, RÁDAY UTCA 30.
WWW.GEMKER.HU
INFO@GEMKER.HU

T.I.M.E STORIES IS PUBLISHED BY JD ÉDITIONS – SPACE COWBOYS
47 RUE DE L'EST, 92100 BOULOGNE BILLANCOURT – FRANCE
© 2018 SPACE COWBOYS. ALL RIGHTS RESERVED

FIND ALL THE NEWS ABOUT T.I.M.E STORIES AND SPACE COWBOYS ON WWW.SPACECOWBOYS.FR, ON AND ON.