

AZ IDŐ HULLÁMAI

A játékosok virágzó, majd az idők során lehangyatló civilizációkat irányítanak. Hatalmas emlékműveket emelnek, bevehetetlen erődöket építenek, és felbecsülhetetlen tudást gyűjtenek korokon át. A legnagyobb civilizációk nyoma még bukásuk után is megmarad. Az ősi, elfeledett időktől a mai napig civilizációk emelkednek fel és buknak el, ahogy az idő hullámai sodorják őket.

A játék célja

A játék célja az, hogy a játék során fejlesztett királyságunkkal a lehető legtöbb győzelmi pontot (GYP) gyűjtsük össze.

A játék 3 fordulóból áll, melyekben a játékosok a kezükben lévő kártyákat választanak, hogy azokból építsék fel királyságukat. Az utolsó forduló után a játékosok összeszámolják a fordulók során gyűjtött pontjaikat, így kapják meg végső pontszámukat. Aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, azé a legnagyobb királyság, és ő nyeri meg a játékot.

A doboz tartalma

19 kártya (120×80 mm), ebből 18 játékkártya és 1 segédlet, 1 ceruza, 1 jegyzetömb, 4 ereklyejelző.






A játékot 18 kártyával játsszuk. A segédletre a játék során nem lesz szükség, de használhatjuk emlékeztetőként.

A kártyákról



Minden kártyának van neve (1) és egy képessége (2). A legtöbb esetben ez a képesség egy teljesítendő feladat, amellyel Győzelmi pontok (3) szerezhetők.

A játék kártyái közül 15-nek van valamilyen színe (4). 3 kártyának nincs színe.

Mind az 5 színből 3-3 kártya található a játékban, ezek jelképezik a különböző típusú helyszíneket: Palota , Könyvtár , Kert , Templom , Erődítmény .

Előkészületek

Keverjük össze a kártyákat, és osszunk mindkét játékosnak 5-öt. Ezek lesznek a játékosok kezdőlapjai. A maradék kártyákat tegyük félre, képpel lefelé egy húzópakliba.

A ceruzát és a jegyzetömböt egyelőre tegyük félre.

A játék menete

Minden játék három fordulóból áll, amelyekben a játékosok kártyákat választanak, hogy azokkal a királyságukat felépítsék. A játékosok minden forduló végén pontokat szereznek a kártyákon látható, teljesített feladataik alapján. A harmadik forduló után a fordulókban szerzett pontokat összeadjuk, így kiderül, ki nyerte a játékot.

Élső forduló

A játékosok egyszerre választanak a kezükben tartott lapok közül egyet, és leteszik azt maguk elé, képpel lefelé fordítva.

Miután mindkét játékos választott, a kártyákat fel kell fedni. A felfedett lap az azt kijátszó játékos előtt marad, királysága részeként.


Ezt követően a játékosok kicserélik egymással a kezükben maradt lapokat, és ugyanezen a módon kiválasztják a következő kártyájukat. A forduló így folytatódik, a játékosok kiválasztanak egyet a kezükben tartott lapok közül, majd a maradék lapjaikat átadják ellenfelüknek egészen addig, míg az összes kártyát ki nem játszották.


A forduló végén a játékosok összeszámolják a királyságukban lévő kártyákon lévő feladatok teljesítésével szerzett győzelmi pontjaikat. Ezeket a pontokat a jegyzetömbbe fel kell jegyezni.


PÉLDA A PONTOZÁSRA:

A játékos királyságában a következő lapok találhatóak: A világ teteje, Ősi vízválasztó, Királyi fészek, Észak szeme, Előcsarnok



A világ teteje nem ér győzelmi pontot, viszont megduplázza azt a szintet, amiből a játékosnak a legtöbbje van, ennek megfelelően 4  koronája van. Észak szeme 6 győzelmi pontot ér a játékosnak (az öt színből kettő hiányzik nála, ezek 3-3 pontot érnek).

Az Előcsarnok 12 győzelmi pontot ér, mivel A világ tetejének köszönhetően a játékosnak 4  koronája van.

Bár mindkét játékosnak egy  helyszínű lapja van, a Királyi fészek segítségével a játékos megnyeri a döntetlent, ezért az Ősi vízválasztóért még 7 győzelmi pontot szerez.

Ezeket összeadva látszik, hogy a játékos 25 Győzelmi pontot szerzett ebben a fordulóban.

A MÚLT EREKLYÉI

A pontozás után a játékosok a királyságuk összes kártyáját visszaveszik a kezükbe. Mindkét játékos kiválaszt egy-egy lapot, amely a játék legvégéig a királyságukban marad, majd még egyet, ami végleg kikerül a játékból. A játékosok az általuk kiválasztott lapokat egyszerre mutatják meg.



A játékban maradó kártyákat emlékeztetőül jelölik meg az ereklyejelekkel. Ezek a lapok a játék végéig biztosítják színüket és képességüket a tulajdonosuknak.

Az eldobott lapok képpel felfelé visszakerülnek a dobozba, a játék hátralévő részében nem lesz már rájuk szükség. Mindkét játékos húz két új lapot, hogy újra 5 lap legyen a kezükben. Ezután kezdődhet a következő forduló.

Második forduló

A második forduló pontosan ugyanúgy zajlik, mint az első, a következő kivétellel: a forduló végén (a győzelmi pontok összeszámolása után) a játékosok csak az ebben a fordulóban kijátszott lapokat veszik vissza a kezükbe, vagyis az, amelyiken az ereklye van, a királyságukban marad. A forduló további lépései ugyanazok, mint korábban. A második forduló után mindkét játékosnak két ereklyével megjelölt lapja (a múlt ereklyéi) kell, hogy legyen a királyságában és öt lap a kezében.

Harmadik forduló

A harmadik forduló pontosan ugyanúgy zajlik, mint az első, de véget ér a győzelmi pontok összeszámolása után.

A játék vége

A harmadik forduló után a játékosok összeadják a három forduló során szerzett győzelmi pontjaikat, így megkapják az összesített pontszámukat. A több győzelmi pontot szerző játékos nyer!

Abban a ritka esetben, ha döntetlen alakulna ki, a játékosok mindketten nyernek (**Visszavágót akarunk!**).

A kártyákról

A játékban lévő kártyák különböző képességeket és pontszerzési feladatokat adnak tulajdonosaiknak. Vannak például olyan kártyák, amelyek egy adott szín minden egyes lapjáért pontot adnak, vagy olyanok, amelyek egy adott színből elért többséget díjaznak stb. Itt megtalálod az összes kártya, listáját képességeikkel együtt.

01. Királyi fészek - a pontozási feladatok teljesítésének ellenőrzésekor a döntetleneket megnyered ellenfeleddel szemben.

A következő kártyákra lehet hatása: Ősi vízvásztó, Ahm nagykönyvtára, Arany zikkurat, A Vénember-hágó, Vérkönyv-forrás, A vakondtúrás, A Zafir-kikötő. Például ha az egyik játékos Királyságában ott van az Ősi vízvásztó és a Királyi fészek, és mindkét játékosnak egy -je van, akinél a Királyi fészek van, megkapja az Ősi vízvásztó által a többségért járó pontokat.

Például ha az egyik játékos Királyságában ott van az Ősi vízvásztó, és mindkét játékosnak egy -je van, akkor az a játékos kapja a többségért a pontokat, akinél a Királyi fészek van.

02. Ősi vízvásztó - ha több -d van, mint ellenfelednek, kapsz 7 GYP-t.

03. Végtelen palota - minden -ért kapsz 3 GYP-t.

04. Ahm nagykönyvtára - ha több -d van, mint ellenfelednek, kapsz 7 GYP-t.

05. A mana-kút – minden olyan három kártyáért, ami egy -ból, egy -ból, és egy -ból áll, kapsz 9 GYP-t.

06. A próféták fellegvéra - minden -ért kapsz 3 GYP-t.

07. Arany zikkurat - ha több -d van, mint ellenfelednek, kapsz 7 GYP-t.

08. Istenek fürdője - minden -ért kapsz 3 GYP-t.

09. Az elátkozottak útvesztője - ha van egy szetted, ami egy -ból, egy -ból, egy -ból, egy -ból, egy -tól 9. áll, kapsz 13 GYP-t.

10. Észak szeme - minden olyan színért, ami hiányzik a Királyságodból, kapsz 3 GYP-t.

11. A dzsinn béklyói - minden -ért kapsz 3 GYP-t.

12. A Vénember-hágó - ha több -d van, mint ellenfelednek, kapsz 7 GYP-t.

13. Vérkönyv-forrás - ha több -d van, mint ellenfelednek, kapsz 7 GYP-t.

14. Az ég oszlopai - minden olyan két kártyáért, ami egy -ból és egy -ból áll, kapsz 5 GYP-t.

15. Az előcsarnok - minden -ért kapsz 3 GYP-t.

16. A vakondtúrás - ha több olyan színed van, amiből csak egy lap van a királyságodban, mint ellenfelednek, kapsz 8 GYP-t. Ehhez a feladathoz számold össze azokat a színeket, amelyekből csak egy lap található a Királyságodban. Például ha a következő hat kártyád van: a színtelen Vakondtúrás, 3 , 1 , és 1 , míg ellenfelednél a következők találhatók: 3 , 2 , és 1 , akkor a te Királyságodban két színből is csak egy lap van, míg ellenfeledében csak egy ilyen szín akad. Ezzel teljesíted a feladatot, és megkapod a 8 GYP-t.

17. A világ teteje - duplázd meg azon színe(i)d mennyiségét, amelyik(ek)kel a legtöbbel rendelkezel.

Például ha a következő hat kártyád van: a színtelen Világ teteje, 2 , 1 , 1 , és 1 , a legtöbb lapod . A világ tetejének köszönhetően 4 -d van. Ha a világ tetején kívül 2 -d, 2 -d, és 1 -d lett volna, akkor a -ból és -ból egyaránt a legtöbb lenne. A világ teteje tehát mindkettőt megduplázza volna, így lett volna 4 -d és 4 -d.

18. A Zafir-kikötő - ha a kártyád, amivel a legtöbb GYP-t szerezted, több pontot adott neked, mint az ellenfelednek az ő legtöbb GYP-t adó kártyája, kapsz 8 GYP-t. Ezen feladat teljesítése során csak azok a kártyák számítanak, amelyekkel valóban sikerült is pontot szerezni. Azok a kártyák, amelyeknek a feladatát nem sikerült teljesíteni, nem számítanak.

TERVEZÉS: Kristian Čurla

FEJLESZTÉS: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

KÁRTYA-, DOBOZ, IKON- ÉS SZABÁLYDIZÁJN: Rafał Szyma

KÁRTYAKÉPEK: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, Tomasz Jędruszek, Dan Pellow

JÁTÉKSZABÁLY: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Szeretném külön megköszönni Leonardónak, Filip Neduknak, Dajannak, Olanak, Filip Kirseknek, Mirosłavnak, Andrejanak, Dinónak, Mateanak és Jasenkonak a nekem nyújtott segítségét, valamint Doriának a lelkesedését – Kristian. A Portal Games köszönetet mond Cheeve Doddnak, Aleksandra Ciupinskanak és Merrynek.



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



IMPORTÁLJA: Gém Klub Kft
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemklub.hu
info@gemklub.hu

FORDÍTÁS: Kohári Zsolt

LEKTORÁLÁS: Molnár László (laxox)