

JÁTÉKOS

1-4

ÉLETKOR

10+

JÁTÉKIDŐ

30-60



ÜDVÖZLÜNK A HISTÓRIA UTAZÁSI IRODÁNÁL!

A következő 3 napban több ezer évet fogsz utazni az időben, hogy személyesen élhesd át a történelem legfontosabb pillanatait.

Az Utazás a múltba 3 fordulón keresztül tart. Minden forduló 1 napnak felel meg, amely során különböző korokba látogathatsz el a rendelkezésedre álló idő felhasználásával.

Utazásaid során ne felejtsd el követni az útitervedet és kronológiai sorrendben meglátogatni a történelem nagy pillanatait!

Jó utazást kívánunk!

Játékszabály-magyarázó videó: <https://www.gemklub.hu/utazas-a-multba-video>

TARTOZÉKOK: 108 eseménykártya ♦ 12 óskártya ♦ 1 óratabla ♦ 1 neoprén játéktábla ♦ 4 zsebóra ♦ 4 pontjelölő
84 tapasztalatjelző (20 személy, 18 történet, 16 találmány, 16 haladás, 14 dzsóker) ♦ 20 időkristályjelző ♦ 4 időkristály-tároló ♦ 24 útiterv
4 játékossegédlet ♦ 1 játékszabály ♦ 1 évszámsegédlet ♦ 24 időcsavarkártya ♦ 4 időcsavar-jelölő ♦ 1 időcsavarszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a tárolót (az összes tapasztalatjelzővel és időkristállyal) egy könnyen elérhető helyre.



Tegyétek a játéktáblát a játéktér közepére.

Játékoszámtól függően tegyetek őskártyákat a játéktábla bal felső mezőjére:

2 játékos: 6 őskártya

3 játékos: 9 őskártya

4 játékos: 12 őskártya



Keverjétek össze az **első (I)** nap kártyáit, és alkossatok egy képpel felfelé fordított húzópaklit a játéktábla bal alsó mezőjén. Ezután húzzátok fel a pakli legfelső 5 lapját, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellett lévő 5 üres mezőre. Az így felhúzott 5 kártya és a húzópakli legfelső lapja alkotja a 6 kártyából álló **eseménysort**.

Külön-külön keverjétek meg a **második (II)** és **harmadik (III)** nap kártyáit, és alkossatok két képpel felfelé fordított paklit a játéktábla mellett.

Keverjétek össze az **útiterveket**, és minden játékosnak osszatok 4-et. Az így kapott 4 útiterv közül véletlenszerűen húzzátok 1-et. Ezt képpel felfelé tegyétek magatok elé, a többit pedig tegyétek képpel lefelé magatok mellé; ezeket később fogjátok használni. (Ha már ismeritek a játékot, választhattok is az útitervek közül.)



Tegyétek a játékoszínekkel megegyező pontjelölőket a pontozósáv O-s mezőjére.

Tegyétek az óratáblát a játéktábla mellé, ezután a játékoszínekkel megegyező zsebórákat tegyék véletlenszerű sorrendben egymásra a 12-es mezőn.



A megszerzhető győzeli pontok ezzel az ikonnal vannak jelölve: . Ezek megtalálhatók az útiterveken és a játéktábla Időfolyamok részénél is.



Minden játékos vegye magához a játékoszínével megegyező időkristály-tárolót és 1 időkristályt. A játék során gyűjtött időkristályokat tegyék a saját tárolóikra.



Adjatok minden játékosnak egy-egy játékossegédletet.

JÁTEKOSSORREND
Ha az óratáblán te állsz, leghatást, te követelkezel. Ha több zsebóra is ugyanazon a mezőn áll, az következők, akik felül van.

A lépésrend:
1. Válassz egy kártyát (esemény- vagy óskártyát).
2. Mozdasd a zsebórát.
3. Szerezz mag a jutalmakat, és bővítsd az útkerest.

Lépd le a megszerzett pontokat.
4. Bővítsd az időfolyamod a kártyáival.
- Ha az évszám korábbi legutóbb megszerzett kártyádnál, kezd új időfolyamot. Ellenkező esetben folytatni a már meglévő.
5. A kártyákat jobbra csuszátva töltsd fel az üres mezőket.

Időkristály felhasználása
 Minden felhasználni 1 órával csökkenteni egy kártya időköltségét. Egy kártya időköltsége nem lehet 1 óránál kevesebb.

Szűles körű tapasztalat
 tapasztalatjelzőket az útkerest bármelyik oszlopba teheted.

A JÁTÉK MENETE

A körsorrend

Az órátáblán lévő zsebórák határozzák meg a játékosok sorrendjét. A felül lévő zsebóra játékos kezd a játékot. A játék előrehaladtával mindig az a játékos kerül sorra, akinek a zsebórája leghátul helyezkedik el a táblán. Ha egy mezőn több zsebóra is van (ahogy a játék elején is), akkor azok közül mindig az a játékos kerül sorra előbb, akinek a zsebórája legfelül helyezkedik el. Egy játékos egymás után többször is sorra kerülhet, ha a köre végén még mindig az ő zsebórája áll leghátul az órátáblán.



Példa: A kék játékos következik, mert ő áll leghátul, és az ő zsebórája van felül.

A körödben sorban hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1 Egy kártya kiválasztása
- 2 A zsebórád mozgatása
- 3 Jutalmak begyűjtése
- 4 Időfolyam bővítése
- 5 Felkészülés a következő körre

1 Egy kártya kiválasztása

Minden köröd elején dönts el, hogy az eseménysorban található hat történelmi esemény közül melyiket szeretnéd meglátogatni (kiválaszthatod a pakli legfelső lapját is). Ehelyett meglátogathatod az egyik őst is. Ez a döntésed fogja meghatározni, hogy milyen tapasztalatokat szerzel a körödben.

Az eseménykártyák áttekintése

A legtöbb esetben egy, az eseménysorból kiválasztott eseményt fogsz meglátogatni. Minden eseménykártyán az alábbi információkat talárod:

Cím: Az esemény, amit meglátogathatsz.

i.e. 500

IGYÁL EGY „FORRÓ CSOKIT” A MAJÁKKAL!

Szereted a pikáns forró csokit? A maják nagyon szerették, és bár az italt hidegen fogyasztották, de a belekevert csili gondoskodott a tüzes hangulatról. Az általuk készített italt, amiben öröklött kakaómagok, víz és csili volt, közel sem lehetett olyan forró csokinak, de a maják megalapozták a forró csoki

Történelem: Tudnivalók a történelmi eseményről.

Év: Az esemény időpontja.

i.e. 500

Igyál egy „forró csokit” a majákkal!

Nap: A szám, ami meghatározza, melyik pakliba tartozik a kártya.

Időköltés:

Az a szám, amit a kártya megszerzéséhez le kell lépned a zsebóráddal az órátáblán.

4

W

Jutalmak: A kártya kiválasztásával szerzett jutalmak.

- Személyekkel kapcsolatos tapasztalat
- Történelemmel kapcsolatos tapasztalat
- Találmányokkal kapcsolatos tapasztalat
- Haladással kapcsolatos tapasztalat
- Széles körű tapasztalat (dzsóker)
- Időkristály

Őskártyák



A körödben dönthetsz úgy, hogy meglátogatsz az egyik őst; ehhez vedd el a játéktábla bal felső sarkában található egyik őskártyát (ha még van).

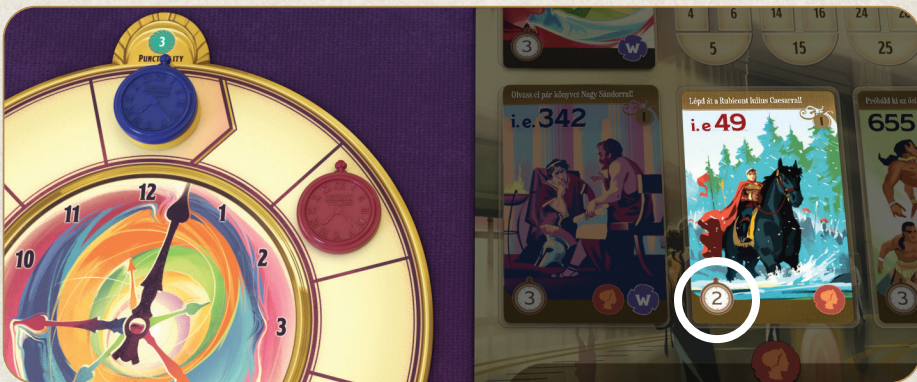
Az őskártyák megegyeznek az eseménykártyákkal, annyi különbséggel, hogy nincs előre meghatározott évszámuk, így ezeket könnyebb beépíteni az időfolyamodba (lásd a 6. oldalon).



Az „i. e.” rövidítés jelentése időszámításunk előtt. Minél nagyobb egy „i. e.” rövidítéssel ellátott évszám, az esemény annál régebben történt.

2 A zsebórád mozgatása

A kiválasztott kártya bal alsó sarkában található szám jelzi, hogy hány órát fogsz eltölteni az adott esemény meglátogatásával. Lépd le ezt a számot a zsebóráddal az óratáblán. Ha egy olyan mezőre érkeznél, ami már foglalt, tedd a zsebórád a már ott található zsebórákra.



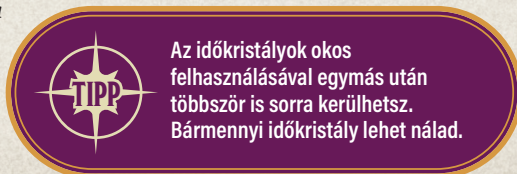
Példa: A piros játékos az i. e. 49 kártyát választja, így a zsebórájával 2 mezőt kell előrelépnie.

Időspórolás az időkristályok felhasználásával

Az időkristályok felhasználásával lehetőség van kevesebbet lépni a zsebóráddal, mint amennyit a kiválasztott kártya meghatároz. Minden elköltött időkristállyal 1 órával kevesebbet kell előrelépned az óratáblán. A körödben több időkristályt is felhasználhatsz, de soha nem léphetsz 1 óránál kevesebbet, amikor megszerzel egy kártyát. A felhasznált időkristályokat tedd vissza a közös tárolóba.

Fontos: Nem használható fel a kiválasztott kártya által szerzett időkristályt, hogy csökkentsd ugyanannak a kártyának az időkölttségét. Kizárólag olyan időkristályokat használhatsz fel, amelyek már a kártya kiválasztása előtt is a időkristály tárolódban voltak.

Példa: Tamás 1324-be szeretne utazni, ennek időkölttsége 3. Befizet 2 időkristályt (visszateszi azokat a közös tárolóba), ezzel 1-re csökkenti a kártya időkölttségét.



Az időkristályok okos felhasználásával egymás után többször is sorra kerülhetsz. Bármennyi időkristály lehet nálad.

3 Jutalmak begyűjtése

Vedd magadhoz a kiválasztott kártyán és a táblán feltüntetett jutalmakat.

Példa: Hanna az 1963-as eseménykártyát választja, amiért 1 és 1 tapasztalatjelzőt kap. A tábla miatt pedig további 1-t kap.



A megszerzett tapasztalatjelzők az útitervedre kerülnek. Fentről lefelé haladva, egyesével tedd a jelzőket a színüknek megfelelő üres mezőkre. A W-k dzsókerek, így azokat bármelyik oszlopba teheted. Ha egy oszlop minden mezője foglalt, és az adott színből már nem tudsz letenni több tapasztalatjelzőt, a megszerzett tapasztalatjelzőt tedd vissza a tárolóba. A tapasztalatjelzők száma nem korlátozott, ha egy adott színből elfogy a összes, akkor használj W-ket helyettük. A megszerzett időkristályokat tedd az időkristály-tárolódba.

Ha egy tapasztalatjelzőt olyan mezőre teszel, amin van egy ikon, vagy olyan sort töltesz meg vele, aminek a végén van egy ikon, akkor azonnal megszerzed a feltüntetett jutalmat. Ez győzelmi pont vagy időkristály lehet. Lépd le az így megszerzett győzelmi pontjaidat a pontozósávon, az időkristályokat pedig tedd az időkristály-tárolódba.



Példa: Hanna a megszerzett tapasztalatjelzőit leteszi az útitervére. 4 győzelmi pontot szerez, mivel sikerült letakarnia a 4-es ikonnal ellátott mezőt a oszlopban.



Példa: Kriszti 6 pontot szerez a sor feltöltéséért.

4 Időfolyam bővítése

Ha a legelső kártyádat szerezted meg, azt tedd magad elé. Ez fogja elindítani a legelső időfolyamodat.

Az időfolyam olyan eseményekből áll, amelyek időrendben követik egymást. Minél több esemény található egy időfolyamban, az annál több pontot fog érni a játék végén.

Későbbi körökben, amikor új kártyát választasz ki, attól függően, hogy milyen évszám szerepel a kártyán, tedd a következők egyikét:

A Ha a kiválasztott kártya évszáma későbbi, mint az időfolyamod utolsó kártyáján látható, tedd a kártyát a már korábban megszerzett kártyára úgy, hogy mindkettő évszáma látható legyen. A továbbiakban ezt az időfolyamot fogod bővíteni, amíg az utoljára lehelyezett kártyánál nagyobb évszámmal rendelkező kártyát tudsz szerezni.

C Ha őskártyát választottál, a kártyát az éppen futó időfolyamodba tedd. Őskártyával nem lehet új időfolyamot kezdeni.

Az őskártya évszáma megegyezik az időfolyamod utolsó kártyáján látható évszámmal. Egy őskártyát választva akkor is bővítheted az időfolyamodat, ha az eseménysorban elérhető kártyák erre nem nyújtanak lehetőséget. Őskártyára tehetsz újabb őskártyát is, ezzel folytatva az időfolyamot.



B Ha a kiválasztott kártya évszáma korábbi, mint az időfolyamod utolsó kártyáján látható, ez a kártya már nem kerül be az éppen futó időfolyamodba, hanem megszakítja azt. Fogd össze az időfolyamodban lévő kártyákat, és képpel lefelé tedd félre azokat egy pakliban magad mellé, ezzel jelezve, hogy az az időfolyam lezárult, és már nem bővíthet több kártyával (az időfolyamodért járó győzelmi pontokat a játék végén kapod meg). Ezután az éppen megszerzett kártyával kezdj egy újabb időfolyamot.



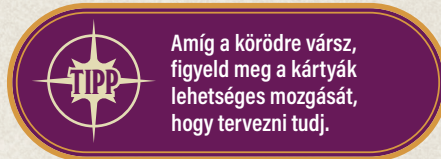
Példa: Tamás az 1271-es kártyát szerezte meg, amelynek az évszáma korábbi, mint az időfolyamában utolsó 1519-es kártya, így új időfolyamot kell indítania. A lezárt időfolyamának kártyáit képpel lefelé, egy már korábban szintén lezárt időfolyama mellé teszi.



Példa: Hanna egy őskártyát szerzett, amivel kibővíti az időfolyamát. Ebben az esetben ez egy újabb 1933-as kártyának felel meg.

5 Felkészülés a következő körre

Az eseménycártyák jobbra csúsztatásával és a sorrendjük megőrzésével töltsd fel az eseménysor megüresedett mezőjét. Végül a pakli legfelső kártyájával töltsd fel a bal szélső mezőt.



Amíg a körödre vársz, figyeld meg a kártyák lehetséges mozgását, hogy tervezni tudj.



Egy nap vége

A játékosoknak meg kell állniuk, amikor elérik a 12 órás mezőt (lásd Az óratábla bekezdést jobbra). Amikor minden játékos elérte zsebórájával a 12 órás mezőt, a nap véget ér. Ha ez a harmadik nap vége, akkor a játék is véget ért. Ellenkező esetben hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Dobjátok el az aktuális nap pakliját és az összes kártyát az eseménysorból.
2. Tegyétek a következő nap pakliját képpel felfelé a játéktáblára, és a megszokott módon töltsétek fel az eseménysor 5 mezőjét.
3. Dobjátok el az elmúlt nap során használt útiterveket. Az azokon található tapasztalatjelzőket tegyétek vissza a tárolóba.
4. Minden játékos válasszon az útitervei közül egy újat a következő napra.
5. Kezdjétek új napot a zseborák jelenlegi sorrendjével a 12 órás mezőn.

Fontos: Az új naphoz érve tovább bővíthet az előző napon megkezdett időfolyamotokat, és megtartjátok a megszerzett időkristályokat is.

Az óratábla

Órák egy napban

A játék három nappól áll. A játékosok minden nap során 12 órát használnak fel.

Pontossági bónusz

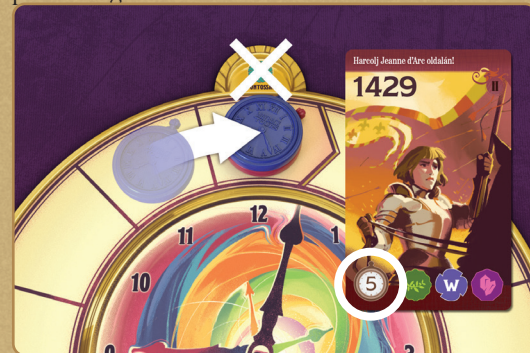
Ha a napot pontosan a 12 órás mezőre lépve fejezed be (akár időkristályok felhasználásával), a pontosságért 3 győzelmi pontot kapsz.



Példa: A piros játékos által kiválasztott kártya időköltége 2 óra, amivel pont a 12 órás mezőn fejezi be a napját, ezért 3 győzelmi pont a jutalma.

Nem léphetsz túl a 12 órás mezőn

Ha egy kártya megszerzésével a zseboráddal túl kellene lépned a 12 órás mezőn, állj meg a 12 órás mezőn. A kártyát megszerzed, de nem kapsz pontossági bónuszt.



Tamás a 11-es mezőn áll, és egy olyan kártyát választ, aminek 5 az időköltége. A kártyát függetlenül attól, hogy nem tud 5-öt lépni, megszerzi. A zseborájával megáll a 12-es mezőn, de nem kapja meg a pontossági bónuszt.

Játék végi pontozás

A harmadik nap végétével a játékosok összeszámolják a pontjaikat.

A végső pontszámod az alábbiakból tevődik össze:

- 1 A három nap során a pontozósávon lelépett pontjaid.
- 2 1 pont minden megmaradt időkristályod után.
- 3 Időfolyamokért járó pontok: Minden időfolyamodért az abban található kártyák száma alapján szerzel pontokat. A szerzett pontok mennyiségét a játéktáblán feltüntetett táblázat mutatja.

Megjegyzés: 10 kártya fölött minden kártya 3 ponttal növeli egy időfolyam értékét.

1 32

2 1

3 5 kártya 7

3 kártya 2

7 kártya 15

2 kártya 0

Példa: Kriszti összeszámolja a pontjait. 32 pontot szerzett a játék közben, amit már lelépett a pontozósávon, 1 pontot szerez a megmaradt időkristályáért és további 24 pontot a négy időfolyamával (7, 2, 15, 0), így összesen 57 győzelmi ponttal fejezi be a játékot.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a leghosszabb időfolyammal rendelkezik.

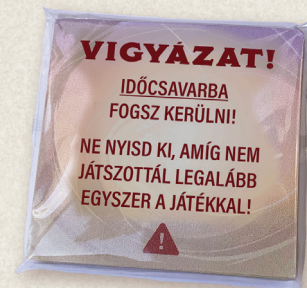
Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor az érintett játékosok összehasonlítják a második leghosszabb időfolyamukat, ha ez sem dönt, akkor a harmadikat és így tovább. Ha még ezek után sincs döntés, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Reméljük, kellemesen telt a velünk töltött idő és újra ellátogattok hozzánk!

Kifelé menet kérjük, ne feledjétek el leadni a zsebórákat a portánál.

Időcsavar

Az első játék után, ha elég felkészültnek érzitek magatokat, nyissátok ki ezt a csomagot:



Készítők

Játéktervező
Charlie Bink

Fejlesztők
John Brieger, John Velgus, Nick Bentley,
Kristi B., Scaudeau D'Tela
(Computer Brain Man)

Illusztrációk
Eric Hibbeler

Kreatív igazgató és grafika
Dann May (Quillsilver Studio)

3D modellek
Greg May (Quillsilver Studio)

Történelmi konzulens
Heather Seibert

Írók
Heather Seibert, Stacy Tornio, Amber Bruggman

Tesztelők
Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica Gilstrap,
William Gilstrap, Chelsea Halliwell, Jamieson
Mockel, Laura Fredriksen, Eliot Miller, Lambda
Clausen, Khoi Phan, Deanna Woo, Glenn
Cotter, Tiffany Cotter, Gigi Cotter, Ronan
Cotter, Marie Cotter, Sam Paulding, Sarah
Krevans, Will Brieger, Chris Solis, Cynthia
Bruce, az Underdog Games online játéktesztelői
és még sokan mások...

Fordító
Heim Hunor

Lektor
Horváth Lajos, Nagy Levente

Tördelő
Bence Domonkos

IDŐFOLYAMOK	KÁRTYÁK → PONTOK
1	→ 3
2	→ 0
3	→ 2
4	→ 4
5	→ 7
6	→ 10
7	→ 15
8	→ 18
9	→ 21
10	→ 30
11	→ +3
+	