

STEAMOTIME



2-4 játékos részére 12 éves kortól

1899-et írunk. Hosszú idő óta mítoszok keringenek a múlt ósrégi emlékművei körül, mint a Stonehenge vagy az egyiptomi Piramisok. Nemrég furcsa jelenségekről érkeztek jelentések ezekről a helyekről, amik a nagyhatalmak figyelmét is oda irányították: Ezeken a helyeken torzul a téridő. Az idő pedig nem várt módon folyik. Ezenkívül szokatlan kristályokat fedeztek fel itt, természetfeletti tulajdonságokkal. Ezek a felfedezések adták a szikrát a fantasztikus gép feltaláláshoz, amivel az időben lehet utazni. Most a világ gyorsan iparosodó szuperhatalmai versenyeznek, hogy kitermeljék és felhalmozzák ezeket az értékes nyersanyagokat.

Ezen törekvések középpontjában az újonnan alapított **Temporal Institute for Monument Exploration** (röviden: **T.I.M.E.**) van, (Időleges Intézet az Emlékművek Kutatására), ami gőzhajtású léghajókat küldött ki, hogy utazzanak az időben és térben. Mint az egyik léghajó kapitánya, te fogod megvizsgálni az emlékművek körüli időhasadékokat. Merülj az idő viharos folyamába egy küldetésre a rég elvesztett tudásért, eltűnt kultúrákért, és az elrejtett kincsekért. Keress kristályrétegeket, és használd bölcsen az erőforrásaid – a gőzt, a kristályokat, az aranyat és az időt – hogy megelőzd a versenytársaid, el nyerd a **T.I.M.E.** megbecsülését, és az örök dicsőséget. Készülj fel egy izgalmas időutazásra a Steam Time játékkal!

Játékelemek

3 játéktáblalap

Megjegyzés: Óvatosan nyomkodjátok ki az első játék előtt az arany Sovereign-okat, presztízslapkákat, szabótöröket és a fejlesztéseket, valamint a kezdőjátékos-lapkát, emlékműtáblákat és léghajólapcskákat a táblából. Majd nyomkodjátok ki a mélyedéseket az Emlékművekből és léghajólapcskákból.

1 kezdőjátékos-lapka



36 arany sovereign

csak "aranyként" hivatkozunk rá (20 x 1-egységes darab, 16 x 5-egységes darab)



Előláp

Hátláp

4 presztízslapka

(1 minden játékos színben)



Előláp

Hátláp

30 fejlesztéslapka

röviden "fejlesztés" (6 fordulónként)



Hátláp

Előláp



9 emlékműtábla

(kétoldalú; 6 rész mindegyiken 2, 3 és 4 játékosra)



4 léghajótábla

(játékoszínenként 1)



24 találkozáskártya

"Találkozásként" hivatkozunk rá



Előlap

Hátlap

30 expedíciókártya

"Expedícióként" hivatkozunk rá
(fordulónként 6)



Előlap

Hátlap



32 küldeteskártya

röviden "küldetések"



Előlap

Hátlap

12 költségkártya

(6-6 α és Ω)



Előlap

Hátlap

1 vászonzsák

12 irányítókorong

(játékoszínenként 3)



120 kristály

Mr. **TIME**



12 léghajó

(játékoszínenként 3)



Modulok

(az alapjátéknál nincs rájuk szükség)

Szabotázsmodul

4 szabotőrjelző

(játékoszínenként 1)



Specialistamodul

36 specialistakártya

(játékoszínenként 9)



Előlap



Hátlap

Kezdőjátékos



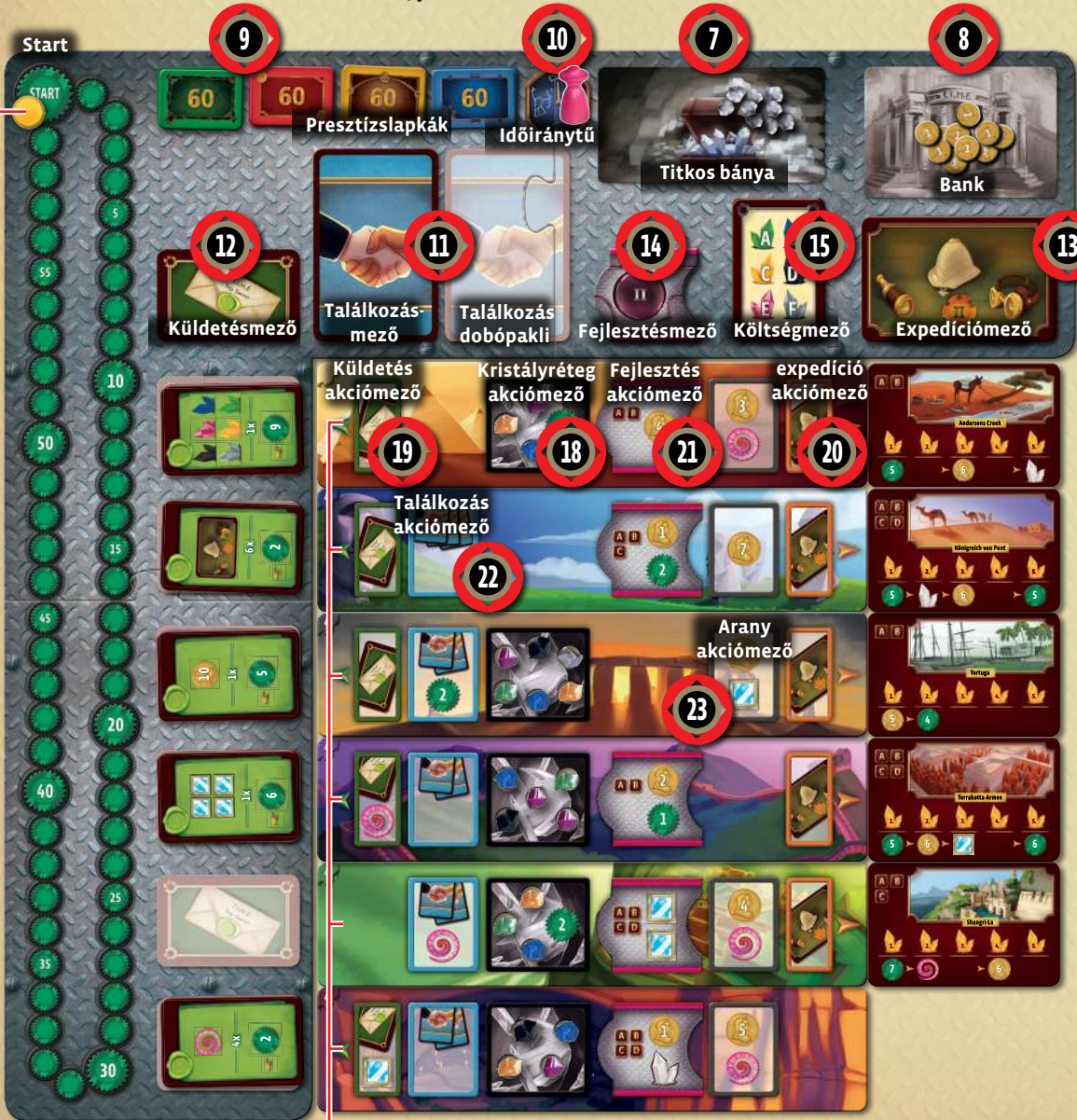
Kezdőjátékos:

2. játékos: +

3. játékos: +

4. játékos: +

Előkészület 4 játékos esetén



IDŐFOLYAM

Előkészületek

Minden játékos a következőket kapj a színéből:

- 1 léghajótáblát, amit maga elé fektet.
- 3 léghajót, amit a léghajótáblájának a hangárjába tesz.
- 3 irányítókorongot. 1-1 darabot tesz belőle:
 - a játéktábla presztízssávjának 0-s mezőjére,
 - a gőzsávján az 1-essel jelölt mezőre,
 - és az időugrassáv kezdőmezőjére.
- 8 aranyat, ami a trezorba kerül.

A legpontatlanabb játékos lesz a **kezdőjátékos** (az előző példában a sárga játékos).

- 5 A játékosok **kristályokat** is kapnak, a játékosrendben betöltött helyzetük alapján. Minden játékos a kristályait a **megfelelő színű generátorra** teszi a léghajótábláján. Generátor 6 helyen található a léghajón: a **hidon (zöld)**, a **gépházban (kék)**, a **laboratóriumban (fekete)**, **időkapunál (rózsaszín)**, **Midas-gépnél (szürke)** és az **elemzőmotornál (narancs)**.

Minden játékos kap 5 kristályt: **1-1 zöldet, kéket, feketét, rózsaszínt és szürkét.**

A **második, harmadik és negyedik játékos** ezenkívül kap még **1-1 narancs kristályt**, amit az elemzőmotorjukra tesznek. A **harmadik és a negyedik játékos** még kap **1-1 gőzt** is. Ennek megfelelően előre tolják a gőzsávon az irányítójelzőjüket. A **negyedik játékos** még **2 aranyat** is kap, amit a trezorjába tesz.

1. lerakási szabály: A kristályokat a lerakásukkor a kristállyal **megegyező színű generátorra** kell letenni.

2. lerakási szabály: A kristályokat a lerakásukkor **az adott generátor bal szélső, még üres** helyére kell tenni.

- 6 A **T.I.M.E.** kristályok kivételével az összes megmaradt kristályt tegyék a **vászonszádba**.



Talajkutató: A **T.I.M.E.** -nak monopóliuma van a ritka és univerzálisan használható **T.I.M.E.** kristályokban. Ezeket nem lehet a szokásos rétegekben megtalálni.

Illesszék össze a **3 db játéktáblarészt** (ahogy az előző oldalon látható), és készítsék elő a **játéktáblát**.

- 7 Tegyék a **30 tiszta T.I.M.E.** -kristályt a **rejtett bányába**.
- 8 Tegyék a megmaradt **aranyat** a **bankba**.
- 9 Tegyék a **presztízslapkákat** a játéktábla megfelelő mezőire.
- 10 Tegyék **Mr. T.I.M.E.** -ot az **időiránytűre**.
- 11 Keverjétek meg képpel lefelé a **24 találkozást**, és tegyék képpel lefelé a **találkozásmezőre**. Ez a találkozásokpakli.

- 12 Keverjétek meg képpel lefelé a **32 küldetést**, és képpel lefelé tegyék a **küldetésmezőre**. Ez a küldetésokpakli.

- 13 Válogassátok szét 5 paklira az **expedíciókat** a hátlapukon látható római számok szerint. Keverjétek meg képpel lefelé külön-külön mindegyik paklit, és képpel lefelé tegyék a paklikat egymásra az **expedíciómezőn**. Legalulra az V, majd a IV, III, II és felülre az I-es pakli kerüljön. Ez az expedíciópakli.

- 14 A **fejlesztéskártyákkal** ugyanúgy járjatok el, mint az expedíciókkal, és képpel lefelé tegyék őket a **fejlesztésmezőre**. Ez a fejlesztésokpakli.

- 15 Válogassátok szét a **költségekártyákat** a hátlapukon látható görög betűk szerint (**Α** "alfa" és **Ω** "omega"). Keverjétek meg képpel lefelé külön-külön mindkét paklit. Majd húzzatok **2 költségekártyát az Α-pakliból és 3-at az Ω-pakliból**. Tegyék a 2 **Α** költségekártyát a 3 **Ω** költségekártya **tetejére**.

Ezt a paklit képpel lefelé tegyék a költségekmezőre. Ez a **költségekalki**. A legfelső költségekártyát fordítsátok képpel felfelé. A többi 7 költségekártya kikerül a játékból.

- 16 Tegyék a **kezdőjátékos-lapkát** a tábla mellé.

- 17 Vegyék el a játékoszámnak megfelelő **emlékműtáblákat**. A bal felső sarokban látható szám jelzi minden emlékműtáblán, hogy melyik játékos szám esetén kell használni. Tegyék az emlékműtáblákat tetszőleges sorrendben a játéktábla mellé (lásd az ábrát az előző oldalon). A maradék 3 emlékműtábla kikerül a játékból.

Minden emlékműtáblán több, különböző **akciómező** látható (lásd 7. oldal: "2 akciófázis"). Az alábbiak szerint készítsék elő az emlékműtáblák akciómezőit:

- 18 **Kristályréteg akciómező:** Tegyék minden mélyedésbe **1-1 kristályt**, amiket véletlenszerűen húzzatok a zsákból.

- 19 **Küldetés akciómező:** Húzzatok minden küldetés akciómezőhöz **1 küldetést** a küldetésokpakliból, és tegyék a megfelelő emlékműtábla **bal** oldalára, a játéktáblának a hozzátartozó akciómezőjére.

- 20 **Expedíció akciómező:** Húzzatok az expedícióokpakliból egy **I-es expedíciót** minden expedíció akciómezőhöz, és tegyék a megfelelő emlékműtábla expedíciós képeinek a **jobb** oldalára. A megmaradt I-es expedíciók kikerülnek a játékból.

- 21 **Fejlesztés akciómező:** Húzzatok a fejlesztésokpakliból egy **I-es fejlesztést** minden fejlesztés akciómezőhöz, és tegyék a megfelelő emlékműtábla **fejlesztésmezőjére**. A megmaradt I-es fejlesztések kikerülnek a játékból.

Ne tegyék semmit a **22 találkozás** és a **23 arany** akciómezőkre.

A játék célja

A **T.I.M.E.** megbízott benneteket az emlékművek körüli időjelenségek vizsgálatával. Gyűjtsetek sok tudást a múlttól, gyűjtsetek kristályokat, növeljétek a gőzt, és gyertek vissza. Minél sikeresebben vagytok, annál jobban emelkedik a hírnevetek a **T.I.M.E.**-nál.

Akinek 5 forduló után a legnagyobb hírneve lesz, az nyer.

A játék menete

A játék 5 fordulóból áll, és mindegyik forduló a következő fázisokat tartalmazza:

- 1 **Bevételfázis** (Az első fordulóban nincs ilyen!)
- 2 **Akciófázis**
- 3 **Feltöltésfázis**

1 Bevételfázis

(Figyelem: Ez az első fordulóban nem történik meg, mert a játékosok még nem szereztek fejlesztést.)



Parancsnok: Szép munka! Ez fejlesztés a léghajónkat sokkal hatékonyabbá tette. A **T.I.M.E.** sokal több pénzt ad majd nekünk.

Minden fejlesztésért, amivel a játékos játékosabláját tökéletesíti, azért minden **további fordulóban** jutalmat kap a játékos. A kezdőjátékosok kezdve a játékosok sorban (órmutató járása) megkapják a jutalmukat a fejlesztéseikért.

➤ A **Midas-gép generátor hatékonyabban működik!**
X aranyat kap a játékos a bankból.

➤ A **T.I.M.E.**-ban növekedett a játékos presztízse!

Az irányítókorongot **X mezővel** vigye előre a játékos a **presztízssávon**.

➤ A **T.I.M.E.** küldött 1 **T.I.M.E.**-kristályt!

A játékos vegyen el 1 **T.I.M.E.**-kristályt a titkos bányából, és azonnal tegye egy szabad generátorhelyére a léghajóján. A lerakási szabályokat be kell tartani!

Megjegyzés: **T.I.M.E.**-kristály univerzálisan használható. Bármilyen színűként fel lehet használni.



A kristálylerakás esetleges költségei



Mézők: Uram, a generátor már elérte a kapacitását. Újabb kristály lerakásához bővítenünk kell a generátor kapacitását, ami pénzbe kerül.

3. lerakási szabály: Néhány generátornál a teljes kapacitáson való terhelés plusz költséggel jár. Ha a játékos olyan lyukba akar kristályt tenni, ami "-2"-vel van megjelölve, akkor azonnal 2 aranyat kell a bankba fizetnie. Ezt a plusz költséget mindenképp ki kell fizetnie, függetlenül attól, hogy hogyan jutott a kristályhoz, akár kristályrétegből, akár találkozás során, akár fejlesztéssel, akár kezdőjátékos-lapkával. Ha nem tudja (vagy nem akarja) kifizetni, akkor nem teheti le a kristályt arra a helyre, és nem veheti el vagy adhatja el. Ezt a költséget mindig fizetnie kell, ah ilyen helyre akar tenni egy kristályt, mindegy, hogy volt-e már előtte ott kristály, ami lekerült arról a helyről.

4. lerakási szabály: Ha a játékos egy **T.I.M.E.**-kristályt kap, akkor az azonnal le kell tennie a léghajója valamelyik generátorának tetszőleges üres helyére. A lerakási szabályok betartásával!

5. lerakási szabály: A **T.I.M.E.**-kristályokat mindig a színes kristályok jobbára kell letenni. Ha a játékos újabb színes kristályt szerez, akkor **T.I.M.E.**-kristályt jobbra kell tolni.

Példa: Zsoltnak már 2 narancs kristálya van és 1 **T.I.M.E.**-kristálya az elemző gépének a generátorában. Kap egy újabb narancs kristályt. A **T.I.M.E.**-kristály egy helyre jobbra tolja, és a narancs kristály a régi, most már üres helyre kerül. És még 2 aranyat is kell fizetnie, hisz kristályt tett a -2-es jelölésű helyre.



➤ **T.I.M.E.** küld egy kristályt!

A játékos vegyen ki 1 kristályt az ábrázolt színből a zsákból, és tedd a léghajód megfelelő generátorára. A lerakási szabályokat be kell tartani!

Figyelem: Ha nincs üres hely a megadott színű generátorán, akkor nem kapja meg a játékos a kristályt!



➤ A játékos gőzgenerátora hatékonyabban működik!

A játékos a gőzsávján 1 mezővel vigye előbbre az irányítókorongját.


Figyelem: Ha a játékosnak már 10 gőze van, akkor a gőzgenerátora elérte a maximális kapacitását, és a játékos nem kaphat újabb gőzt.

➤ A játékos őrsége jelenti, hogy kristályréteg van előttük! A játékos ingyen vegyen el valamelyik emlékműtábla egyik kristályrétegből 1 kristályt, amit tegyen a léghajó megfelelő generátorának egy üres helyére. A lerakási szabályokat be kell tartani!

Figyelem: Nem lehet cserekristályt húzni a zsákból a helyére!




2 Akciófázis

 **Navigátor:** Léghajónkkal elértük az időfolyamot. A végrehajtott akcióktól függően a **T.I.M.E.**-nak értékes információkkal szolgálhatunk.

A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva, a játékosok végrehajtanak 1-et a következő lehetőségek közül:

- a) Kezdőjátékos-lapka elvétele vagy...
- b) 1 léghajó lerakása és az akció végrehajtása.

a) Kezdőjátékos-lapka elvétele:

 **Kapitány a T.I.M.E.-nak:** Van gőzünk a számotokra. Az átvitel most indul...

A kezdőjátékos-lapkát **fordulónként** csak **egyszer** lehet elvenni! Ha elveszed a kezdőjátékos-lapkát, végrehajthatod az ábrázolt **két speciális akciót egyikét**. Ezután azonnal a következő játékos köre következik. Te ebben a körben nem teszel le léghajót!

Megjegyzés: A kezdőjátékos-lapka elvételével **nem** vesztesz léghajó akciót! Miután minden játékosársad letette az összes léghajóját, lesz egy köröd, amiben leteheted a harmadik léghajódat.

- a** 1. **speciális akció:** Alakíts át 1 gőzt 1 presztízzsé (legfeljebb 10-szer).
- b** 2. **speciális akció:** Alakíts át 1 gőzt 1 **T.I.M.E.**-kristállyá, amit le kell raknod valamelyik generátorodra. Tartsd be a lerakási szabályokat!




Megjegyzés: Az aktuális forduló kezdőjátékosa **nem veheti** el a kezdőjátékos-lapkát az első körben. (Vagyis az aktuális forduló kezdőjátékosának esélyt kell adnia játékosársainak, hogy elvehessék a kezdőjátékos-lapkát, mielőtt ő venné el.)

Megjegyzés: Ha minden játékos letette az összes léghajóját, és senki sem vette el a kezdőjátékos-lapkát, akkor azt az előző kezdőjátékos kapja meg. Ő marad a kezdőjátékos a következő fordulóban is, és végrehajthat egyet a speciális akciókból, még az aktuális forduló vége előtt.

b) 1 léghajó lerakása és az akció végrehajtása:

Tedd le 1 léghajódat a hangáradból az emlékműtábla egy **szabad akciómezőjére** (6. lerakási szabály szerint). Hajtsd végre a megfelelő akciót. Az akció végrehajtása után kapsz egy **jutalmat és/vagy egy bónuszt**. Ha nem tudod, vagy nem szeretnéd ezt (pl. nincs elég aranyad, vagy nincs szabad mező a generátorokon a kristálynak), akkor nem választhatod ezt az akciót.

 **Parancsnok:** Mint tudjátok, a **T.I.M.E.** megjutalmazza az okos erőforrás-felhasználást. Tehát mindig figyeljetelek, hogy a generátorok teljes kapacitással működjenek.

A léghajóval szerezhető bónuszok: Minden kristály és minden akciómező színe megegyezik a léghajó hat generátorának egyikével, kivéve a semleges, univerzálisan felhasználható **T.I.M.E.**-kristályét. Minél több kristály van egy generátoron, annál nagyobb bónusz jár, amikor a generátort az emlékműtábla megfelelő akciójával aktiválsz.

Megjegyzés: Csak az aktív játékos kap bónuszt! És csak bónuszlehetőséget kap az akció teljes végrehajtása **után**.

Ez a végrehajtott akció akciómezőjének színével **egyező keretszínű** generátorra vonatkozik. Ha ezen a generátoron van 1 vagy több kristályod, akkor megkapod a feltöltött kristálymező(k) alatt látható bónusz(oka)t!

6. lerakási szabály: Ha már tettél le léghajót egy előző körben, és újra rajtad a sor, akkor a következő léghajódat az időfolyamon legalább 1 emlékműtáblával feljebb kell leraknod.

Példa: Az első körében István (piros) léghajóját a második emlékműtábla (lentről) arany akciómezőjére teszi. A második körében leteheti léghajóját egy üres akciómezőre. Azok az akciómezők, amiken Detti (sárga), Zsolt (kék) és Eszti (zöld) léghajói állnak, számára már nem elérhetők. Valamint követnie kell az időfolyamot. Ezért nem rakhatja a második léghajóját sem az alsó emlékműtáblára, sem alulról a második emlékműtáblára.



Akciók

6 különböző akciómező van, de nem mindegyik található meg minden emlékműtáblán.



1 Küldetés



Parancsnok: A **T.I.M.E.** küldetést ajánl! Ha leszállítjuk a kért erőforrásokat a küldetés végén, a **T.I.M.E.** presztízse nekünk köszönhetően növekedni fog. És egy jól ellátott híd igencsak hasznos lesz, amikor a **T.I.M.E.** presztízst szeretnénk növelni.

Vedd el az akciómező melletti küldetést, és tedd képpel lefelé léghajótáblád bal oldalához. Bármikor megnézheted küldetésedet. A küldetések erőforrások presztízssre váltását teszik lehetővé a játék végén.



Megjegyzés: Néhány küldetés akciómező vagy ad még **1 gőzt** is, vagy az **időkapud irányítókorongjával** léphetsz **1 mezőt előre**.

A küldetéseket a **játék végén** feditek fel és ellenőrzitek le. A küldetés csak akkor növeli a presztízsedet, ha a küldetés **felső** részén megadott erőforrásokat **leszállítod**. A küldeteskártya **alsó** részén láthatod, **ennyi presztízspontot** szerezhetsz vele. Néhány küldetés feltételei többször is teljesíthetők (pl. 1x,2x, 4x,10x), amíg van hozzá elég erőforrásod.

BÓNUSZ: Lépj előre az irányítókoronggal a **presztízssávon** **1 mezőt a hidodon** lévő minden zöld kristály miatt.



Példa: A fenti küldetések balról jobbra: Lépj vissza 1 mezőt az időkapusávon (maximum a kiindulási mezőig), adj be 1 fejlesztést, adj be 1 expedíciót, adj be 10 aranyat plusz 3 bármilyen kristályt, adj be 3 tetszőleges azonos színű kristályt.

2 Találkozás



Diplomata: Megvan az esély rá, hogy híres felfedezőkkal, tudósokkal, feltalálókkal és pártfogókkal találkozunk. Kis szerencsével pont olyan erőforrásaik lesznek, amikre szükségünk van. Egy-egy találkozással plusz tudásra tehetünk szert a gőzről.

Húzz az ábrának megfelelő számú (2 vagy 3) találkozást. **Válassz 1-et**, és hajtsd végre.

Megjegyzés: Néhány találkozás akciómező ad még **2 gőzt** is, vagy lehetővé teszi, hogy az **időkapud irányítókorongjával** **1 mezőt** előre lépj.

Kétféle találkozástípus van:

- Mindkét lehetséges kártyaakció **kék**. Az **aktív játékos** a felső **vagy** az alsó akciót hajtja végre.
- Az alsó akció **lila**. Az **aktív játékos először** végrehajtja a **kék** akciót. Ezután **minden játékos** sorban eldönti, hogy végre tudja-e hajtani, illetve, szeretné-e végrehajtani a **lila** akciót.



Figyeljete a lerakási szabályokra!

Ezután minden kihúzott találkozás a találkozások dobópaklijába kerül. Amikor a találkozáspakli elfogy, keverjétek meg a találkozás dobópaklit, és tegyétek újra képpel lefelé a találkozásmezőre.


BÓNUSZ: Kapsz **1 gőzt** a **gépházad** generátorán lévő minden egyes **kék kristályért**. Ha már **10 gőz** van, nem kapod meg a bónuszt.



A felső akcióval az aktív játékos mindig erőforrásokhoz jut. Ugyanez igaz a Crassus, Rockefeller és ad-Din alsó akciójára is. A többi találkozás alsó akciójánál el kell költened valamit (a kéztől balra), hogy megkapd a jutalmat (a kéztől jobbra).


Példa: Detti a léghajóját a találkozás akciómezőre helyezi (lásd az oldal tetején). Azonnal kap 2 presztízst. Ezután húz 2 találkozást: Alfred Nobel és Bi Sheng. Nobelt választja, és végrehajtja a felső akciót (kap két azonos színű kristályt), elvesz 2 kék kristályt a zsákból, és léghajója kék gépteremgenerátorára teszi, ami korábban üres volt. Ezután megnézi a gépterem bónuszát, mivel a találkozás aktiválta a kék gépterem generátorát: mivel most 2 kék kristály van a gépterem generátorán, megkapja a 2 gőz bónuszt.

3 Kristályréteg

 **Tudós:** Ezekkel az új kristályokkal és a megszerzett tudásunkkal, talán mi magunk is készíthetünk **TIME**-kristályokat! Biztosan ér annyit, amennyit a kristálybányáknak fizetünk a kristályok megvásárlásánál.


Vásárolj **1 vagy több kristályt, darabját 2 aranyért.**

Megjegyzés: Néhány réteg akciómező ad még **2 presztizst** is.

 **BÓNUSZ:** Kapsz **1 TIME**-kristályt a titkos kristálybányából a **laboratóriumod generátorán** lévő minden **fekete** kristályod után. Azonnal le kell tenned ezeket! Tartsd be a lerakási szabályokat! Ha a titkos bánya kimerül, nem kapsz bónuszt.



4 Fejlesztés

 **Mérnök:** Az aktuális térídő torzulási mintázattól függően feljavíthatod a léghajódat a megfelelő kristályokkal. Ez belekerül néhány kristályba. De a **TIME** rendszeresen küldi jövedelmünket a kutatásokért és az ilyen fejlesztések elvégzéséért. Továbbá a fejlesztésekkel aktiválhatjuk majd az időkapu generátort, amíg a kristályok be vannak töltve.


Fizesd ki a fejlesztést, és építsd be a léghajódtábládba.

Megjegyzés: Noha csak 4 fejlesztésmező van léghajódtáblád jobb oldalán, lehet **4-nél több** fejlesztésed. Hasonlítsd össze a választott fejlesztés költségét az aktív **költségekártyával**. Vedd el léghajódtábládról a szükséges kristályokat, és tedd vissza a zsákba, így fizetve ki a költséget.

- A fejlesztéstől **balra látható betűk (A-F)** a fejlesztés költségét adják meg **kristályokban**.
- A költségekártya megadja, hogy a **fejlesztés egyes betűinél milyen színű kristályra** van szükség.


A fejlesztés kifizetése után **azonnal** megkapod a fejlesztésen megadott bevételt. (lásd a bevételfázis részt).


Gőz

 **Talajkutató:** Azt kérdi, hogyan működik? Kapitány, fogalmam sincs! Csak behelyezem a szürke kristályt ebbe a rekeszbe, és szorosan lezárom. Ezután megnyomom ezt a két gombot és a vezérlőt a kívánt színre fordítom, mondjuk, legyen rózsaszín. Amint meghúzom a kart, gőz képződik, és minden sziszegni kezd. És aztán, nos, már itt is van: egy rózsaszín kristály!

Ha nincs meg egy szükséges kristályod, vagy nem szeretnéd azt felhasználni, van egy másik lehetőség is a **fejlesztések és az expedíciók kifizetésére**: Minden elköltött **gőzért** átalakíthatsz **1 kristályt** bármilyen más színű kristállyá. Ilyenkor csúsztasd a gőzgenerátoron lévő irányítókörongodat 1 mezőt balra.

Megjegyzés: Ha sem a szükséges kristállyal, sem gőzzel nem rendelkezel, nem változtathatod meg a kristály színét, és nem hajthatod végre ezt az akciót.

 **Médium:** Azt pletykálják, hogy az idő manipulálása varázslat. Tiszta örültség! Egyszerűen olyan összetett számításokat és elképzelt találgatásokat végeznek, amiket az egyszerű elme nem képes felfogni. Ha már itt tartunk, kezdjük az olvasását!

 **BÓNUSZ:** Lépj előre **1 mezőt** az **időkapun** lévő irányítókörongoddal az óramutató járása szerint az időkapuson lévő minden egyes **rózsaszín** kristály miatt. Ha az irányítókörong eléri vagy áthalad a felső rózsaszín mezőn, **azonnal kapsz 1 bónuszakciót, amit bármelyik emlékműtáblán** végrehajthatsz. Tartsd be a lerakási szabályokat!




Ne használd egyik léghajódat sem, helyette Mr. **TIME**-ot használd! Vedd el Mr. **TIME**-ot az **időiránytű**-mezőről, és tedd le szinte **bármelyik** akciómezőre: Mr. **TIME**-ot lerakhatod **anélkül, hogy követnéd az időfolyamot**, és/vagy egy másik léghajó által **elfoglalt** mezőre is teheted! Miután végrehajtottad a bónuszakciót, Mr. **TIME** visszakerül az időiránytűre.

Megjegyzés: Ha nincs több kristály a kristályrétegben, vagy ha az expedíció, fejlesztés, illetve küldetés akciómező már foglalt, akkor ezek az akciómezők még Mr. **TIME**-számára **sem érhetőek el!**

Példa: István szeretné megvásárolni a jobbra látható fejlesztést. Ennek ára 3 kristály: A, B és C. Az aktuális költségekártya szerint 1 fekete, 1 rózsaszín és 1 szürke kristályt kell fizetnie. De szeretné megtartani a rózsaszín kristályt, így ez aktiválja az időkaput, amikor az időkapu generátora aktiválódik. Ezért felhasznál 1 gőzt, hogy egy bármilyen, nem rózsaszín kristályt (ő most egy szürke kristályt választ) rózsaszín kristállyá alakítson, kifizetve vele a B költséget. Így ez, valamint 1 fekete kristályt az A-hoz és 1 szürke kristályt a C-hez fedezi a fejlesztés költségét.



5 Gold

 **Bankár:** Felfedeztünk egy korábban az időfolyamban elveszett eddig ismeretlen arany sovereign készletet! Nem szalaszthatjuk el a lehetőségét, hogy megszerezzük. És minél több kristályt telepítesz a Midász-gépbe, az annál több aranyat fog nekünk termelni.

Vegyél el X aranyat.

Megjegyzés: Néhány arany akciómező ad még **1 gőzt**, és/vagy lehetővé teszi, hogy az **időkapud irányítókörongjával 1 mezőt** előre lépj.

 **BÓNUSZ:** Kapsz még **2 aranyat** a **Midász-gép generátorán** lévő minden egyes **szürke** kristályért. Ha a bank üres, nem kapod meg ezt a bónuszt.



6 Expedíció



Navigátor: Az aktuális téridő torzulástól függően a megfelelő kristály felhasználásával képesek vagyunk különböző helyszínekre utazni. De ez felemésztja a kristályt.



Kalandor: Csak hogy hatalmas kincsekre bukkanhatunk és rendkívüli ismeretekre tehetünk szert! Úgyhogy mire várunk? Utánam a vízözön!

Fizesd ki az expedíció költségét, majd tedd a kártyát képpel felfelé léghajód bal oldalához. A szükséges kristályok számát az expedíció bal oldalán lévő betűk adják meg, a szükséges kristályok színét pedig az aktuális költségkártya mutatja.



BÓNUSZ: Miután fizetél az expedícióért kapsz 1-et vagy többet a felsorolt jutalmakból. Az elemzőmotor generátorán lévő minden egyes narancs kristállyal plusz 1 felfedezést tehetsz az expedícióval, és így kapsz 1 plusz jutalmat. (Ennél az akciónál a bónusz és a jutalom azonos.)



Példa: A lap tetején látható expedíció költsége 4 kristály: 1-1 zöld, kék, narancs és fekete, ahogy az az aktuális költségkártyán szerepel. Esztinek 4 narancs kristálya van. Elkölt 1-1 kéket, zöldet és feketét. De a szükséges narancs kristály helyett 1 gőzt költ el, és így egy bármilyen színű kristályt (ebben az esetben szürkét) narancs színűvé alakíthat. Így megmarad a 4 narancs kristálya, amiért az első 4 jutalmat kapja: 8 presztízspontot és 2 mezőt az időkapun. Ha 5 narancs kristálya lenne, akkor Eszti kapna 1 **T.I.M.E.** kristályt is.

Kristályok és **T.I.M.E.** kristályok elköltése

1. fizetési szabály: Amikor kristályt vagy **T.I.M.E.** kristályt költesz, akkor léghajóátládd megfelelő generátoráról a jobb szélső mezővel kell kezdened! Tehát a plusz lerakási költséggel rendelkező kristályokat használod fel először.

A játék vége

T.I.M.E.: Ezzel elértünk az öt hetes felfedezőküldetésünk végére. Sikertetek döntő volt számunkra, tudásunk új ismeretekkel bővült az emlékművekkel és a háttérben húzódó dolgokkal kapcsolatban. Nagy örömmel tölt el minket, hogy most kitéphetjük a legsikeresebb, legjobb teljesítő léghajó kapitányát.

Ha vállaltál **T.I.M.E.** küldetéseket, akkor most nézd meg, tudtad-e teljesíteni őket. A kezdőjátékoskal kezdve, fedjétek fel a **T.I.M.E.** küldetéseiteket, és adjátok be a szükséges erőforrásokat, hogy presztízsrre tegyetek szert. Ennek megfelelően lépjétek előre az irányítókorongokkal a presztízssávon.

Megjegyzés: Azok a küldetések, amiknél nem teljesítetted a feltételeket, nem adnak semennyi presztízst.

2. fizetési szabály: Ha kristályt kell költened, vagy ha tudsz kristályt költeni a játék alatt (találkozásokra, expedíciókra vagy fejlesztésekre), és van egy **T.I.M.E.** kristályod a megfelelő generátoron, akkor először azt kell elköltened! Csak akkor költhetsz a generátorról színes kristályokat, ha az adott generátoron nincs több **T.I.M.E.** kristály.

3. fizetési szabály: Amikor **T.I.M.E.** kristályt költesz, akkor az olyan színű kristálynak számít, mint az a generátor, amire telepítetted. (Például az elemzőmotorra helyezett **T.I.M.E.** kristály narancs kristályként kell elkölteni.) De 1 gőzt felhasználva a **T.I.M.E.** kristály színét megváltoztathatod, mintha ez is egy színes kristály lenne.

4. fizetési szabály: Ha **T.I.M.E.** kristályt költesz a játék alatt, akkor azt ne a zsákba, hanem a titkos bányába tedd.

Az akciófázis akkor ér véget, amikor már senki nem tud, vagy senki nem szeretne több léghajót letenni, és a kezdőjátékos-lapkát is elvették.

3 Feltöltésfázis



Navigátor: Újra megtörténik: Az időfolyam újra változik! A **T.I.M.E.** most továbbítja az új koordinátákat. Lássuk, most mi vár ránk!

A következő előkészületeket hajtsátok végre a következő fordulóra:

- Vegyétek vissza a léghajóitokat, és tegyétek vissza a hangáraitokba.
- Tegyétek át a legfelső emlékműátlábt az időfolyam alájára.
- Tegyétek vissza a kristályréteg akciómezőn maradt összes kristályt a zsákba. Vegyétek le a forduló összes expedícióját, küldetését és fejlesztését, ezek kikerülnek a játékból.

Most készítsétek újra elő az emlékműátlábt:

- Tegyetek új kristályokat a kristályréteg akciómezőre. Tegyetek le új küldetéseket a küldetéspakliból. Tegyétek le az expedíciókat és a fejlesztéseket az új fordulóhoz. (A kártyákon lévő római számok megfelelnek a forduló számának.)
- Az előző forduló költségkártyája kikerül a játékból. Fordítsátok képpel felfelé a költségpakli felső kártyáját.
- Végül az új kezdőjátékos tegye a kezdőjátékos-lapkát a játéktábla mellé, és kezdje meg az első körét.

- Ha egy játékos először lép át irányítókorongjával a presztízssáv kezdőmezőjén, akkor vegye el a presztízslapkáját, és tegye a léghajóátlábjára mellé a 60-as oldalával felfelé. Ha másodszor is átmegy a kezdőmezőn, fordítsa meg a lapkát a 120-as oldalára.



- A most még nálad lévő megmaradt erőforrásaid (arany, kristály, fejlesztés, expedíció, gőz és lépések az időkapun) nem érnek semmit!
- A legnagyobb presztízsszel rendelkező játékos győz, őt ünneplik a **Steam Time** kapitányaként!
- Holtverseny esetén a léghajóátlábján több megmaradt kristállyal rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a legnagyobb presztízsszel rendelkező léghajó kapitányi címén!

Modulok

Szabotázs



Diplomata: Erre a területre egy speciális operátort veszünk fel. Feladata annak biztosítása, hogy más léghajó ne aktiválódhasson az adott régióban. És ha ezt nem tudja megelőzni, akkor az sokba fog neki kerülni. Ha elkapnák, mi sose beszéltünk egymással...

A játék a leírtak szerint folyik a következő változtatásokkal:

► **Előkészület:** Minden játékos kap egy színének megfelelő **szabotört**, amit a léghajóival együtt a hangárjába tesz.



► A **feltöltés fázis végén** a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos leteszi **szabotörét** az emlékműtáblák **valamelyik akciómezőjére**.

Megjegyzés: A feltöltés fázis végén egy akciómezőn több szabotör is lehet!

► Ha a játékos egy szabotör által foglalt mezőre szeretné tenni a léghajóját, akkor az akciómezőn lévő minden egyes **szabotör** miatt 1 **T.A.M.E.** kristályt kell fizetnie, ami visszakerül a titkos bányába! A szabotörök színe nem számít. Csak a szabotör „megvesztegetése” **után** hajtható végre az adott akció. Ha a játékos nem tudja vagy nem szeretné megvesztegetni a szabotört, akkor nem teheti léghajóját az adott akciómezőre.

► A következő **feltöltés fázis kezdetén** a játékosok a szabotörjeiket a léghajóikkal együtt visszaveszik. Így a játék alatt minden játékos **négyszer** fogja szabotörjét letenni.

Specialisták

T.A.M.E.: Támogatásként küldünk egy helyi specialistákból álló csapatot. Derékba törhetik egy-két tervedet. De biztos lehetsz benne, hogy jártasságuk nem válik hátránnyodra!

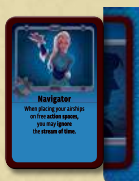
A játék a leírtak szerint folyik a következő változtatásokkal:

► **Előkészületek:** Minden játékos megkapja a színének megfelelő **9 specialistát**.

► A játék kezdete előtt minden játékos választ **2 specialistát**, amiket a kezébe vesz. Ezután a játékosok megkeverik megmaradt specialistáikat, és **képpel lefelé** húzópaklinak a léghajótáblájuk mellé teszik.

► A specialisták az akciófázisban kerülnek játékba. A játékos a körében, az akciója végrehajtása **előtt** (akár a kezdőjátékos-lapját veszi el, akár léghajót helyez le) kijátszhat (képpel felfelé) **1 vagy 2 specialistát**. Az első specialistát tedd a léghajótáblád megfelelő szimbólumának **bal** oldalára. Minden ezután kijátszott specialista a korábban kijátszott specialistára kerül képpel felfelé, így kialakul egy specialistapakli. **Megjegyzés:** Csak a legfelső, **képpel felfelé** néző specialista képessége aktív!

Megjegyzés: A már letakart specialisták képessége a játék alatt többet már nem használható! Tehát, ha egy játékos **egyszerre 2 specialistát** játszik ki a körében (pl. a céljainak jobban megfelelő új specialistát húz), akkor eldöntheti, melyik specialistát teszi felülre. **Csak a felső specialista képessége aktív!**



► A köröd végén húzz kártyákat, hogy 2 specialista legyen a kezvedben. **Megjegyzés:** Ha a húzópakli elfogy, **nem húzhatsz több** specialistát.

Példa: Eszti az első körében kijátsza a **navigátort**. Most léghajóját az időfolyam figyelembe vétele nélkül bármelyik akciómezőre leteheti! A köre végén húz 1 specialistát a húzópaklijából. Eszti a negyedik körében kijátsza a **médiumot**. Most már nem használhatja tovább az első körében kijátszott navigátor speciális képességét. Elveszi a még mindig elérhető kezdőjátékos-lapját, és kiválasztja az 1. speciális akciót: gózt presztízssé alakít. A médium speciális képességével a szokásos 1:1 arány helyett 1 gózt 2 presztízssé válthat. A köre végén húz 2 specialistát. Így a médium második speciális képességének köszönhetően 3 specialistából választhat. Eszti az ötödik körében kijátsza a **kalandort**. Ezzel elveszti a médium képességét. Az expedíció akciót választja. Az expedíciós költség kifizetése után megnézi, mennyi jutalmat kap. Esztinek 4 narancs kristálya van. A kalandor speciális képességének köszönhetően, még egy jutalmat kap, így összesen 5 jutalomban részesül! A köre végén nem húz specialistát, mivel még mindig 2 specialista van a kezében. Eszti később egyszerre játssza ki a **bankárt és a tudóst**. A bankárt teszi felülre. Most a kalandor és az éppen kijátszott tudós minden speciális képessége elveszik. A köre végén húz 2 specialistát a húzópaklijából.



Rüdiger Dorn, 1969-ban született, feleségével és három gyerekével Dél-Németországban él. Tanár a foglalkozása és számos játékot fejlesztett gyerekeknek, családoknak és felnőtteknek; többet közülük a Kosmos kiadó adott ki. Legismertebb játékai a Goa, Jambo, Louis XIV, és az Istanbul. A Steam Time játékaival a Kosmos kiadó a legújabb stratégiai játékot adja ki. A szerző és a kiadó köszönetet szeretne mondani a játékesztelőknél, és a szabály lektorainak.

Szerző: Rüdiger Dorn **Illusztrátor:** Jacqui Davis
Kinézet: Sensit Communication
Szerkesztő: Michael Sieber-Baskal
English Text Editing: Ted McGuire
Kiegészítő kinézet: Dan Freitas
Fordítás: Dunda és Trew

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.
Phone: +49 711 2191-0; Web: kosmos.de
© 2015 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA
Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.
Printed in Germany / Imprimé en Allemagne

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI 02903
Phone: 800-587-2872;
Web: thamesandkosmos.com
Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK, LP, Goudhurst, Kent TN17 2QZ
Phone: 01580 212000;
Web: thamesandkosmos.co.uk

Steam Time Almanac

Találkozások

- **Alfred Nobel** (1833-1896), svéd kémikus, és a dinamit feltalálója. A Nobel-díj alapítója és névadója.
- **Szürakuszi Arkhimédész** (ie. 287-212), görög matematikus, fizikus és gépész. Az égő tükrök, a csiga és az öntözőrendszer feltalálója.
- **Bi Sheng** (1052 körül halt meg), kínai feltaláló. Jóval Gutenberg előtt elképzelt a mozgatható típusú nyomtatást.
- **Marcus Licinius Crassus** (kb. ie. 115-53), római államférfi, hatalmas vagyonnal. Caesarral és Pompeiussal megalapították az első római triumvirátust.
- **Jakob Fugger** (1459-1525), német kereskedőherceg. A korának legjelentősebb bankára, arisztokraták és királyi dinasztiák az ügyfelei közt.
- **Galileo Galilei** (1564-1642), toszkán tudós, matematikus és filozófus. Bebizonyította, hogy a Föld kering a Nap körül.
- **Alexandriai Héron** (kb. 20-62), görög gépész és mérnök. Feltalálta az aeolipilt (Héron-labda), a történelem első gőzgépét.
- **Christiaan Huygens** (1629-1695), holland fizikus és matematikus. Többek közt a hullámelmélet alapítója, az ingaóra feltalálója.
- **Johannes Kepler** (1571-1630), német plohistor és teológus. Felfedezte a bolygómozgás törvényeit.
- **Leif Erikson** (kb. 975-1020), norvég tengerész. Úgy tartják, hogy ő volt az első európai, aki felfedezte Amerikát. A Vinland sagák mesélik ezt el.
- **Gottfried Wilhelm Leibniz** (1646-1716), német polihistor. Felfedezte a differenciálszámítást, és feltalálta a számológépet.
- **Leonardo da Vinci** (1452-1519), olasz géniusz. A Mona Lisa készítője, az ejtőernyő, helikopter, tengeralattjáró és rengeteg más feltalálója.
- **Marco Polo** (1254-1324), velencei kereskedő és felfedező. Ázsiai és kínai utazásairól kiadott egy nagyon részletes beszámolójú könyvet.
- **Montgolfier testvérek** (Joseph 1740-1810, Jacques 1745-1799), francia papírgyárosok és légiközlekedési úttörők. Megalkották az első hőlégballont, és repültek vele.
- **Isaac Newton** (1642-1727), brit polihistor. Felfedezte a mozgás és a gravitációs erő törvényeit, infinitezimális kalkulus (integrál- és differenciálszámítás) egyik megalkotója.
- **Nostradamus** (1503-1566), francia orvos, asztrológus és látnok. A rímekbe szedett "A profécia" szerzője.
- **Denis Papin** (1647- kb. 1712), francia orvos és feltaláló. A dugattyús gőzgép és a kuktafazék feltalálója.
- **John D. Rockefeller** (1839-1937), amerikai vállalkozó és olajmágnás. Valószínűleg az inflációt is figyelembe véve a világ valaha volt leggazdagabb embere, és nagy emberbarát is.
- **Taqi ad-Din** (1526-1585), oszmán polihistor. A gőzturbina, a dugattyús szivattyú, a mechanikus óra és sok más feltalálója.
- **Nikola Tesla** (1856-1943), jugoszláv feltaláló, orvos és elektromérnök. Felfedezte a váltakozó áramot, sok elektromos eszköz, köztük a vezeték nélküli távirányító feltalálója.
- **Richard Trevithick** (1771-1833), brit mérnök. A gőzgép és az első gőzmozdony feltalálója.
- **Cornelius Vanderbilt** (1794-1877), amerikai hajó- és vasútmágnás, kora leggazdagabb embere.
- **James Watt** (1736-1819), skót feltaláló és ipari mérnök. Javított a gőzgép hatékonyságán.
- **Yi Xing** (683-727), kínai csillagász, matematikus és mérnök. Létrehozott egy kibővített naptárat, és felfedezte az állócsillagok valós mozgását.

Expedíciók

- **Alhambra** – A mórok által a 13. és 14. században a spanyolországi Granada közelében épített erőd és palota, kiterjedt kertekkel.
- **Andersons Creek** – Aranylőhely, 1851-ben itt kezdődött az ausztrál aranyláz, ami több ezer embert csábított Ausztráliába.
- **Atlantis** – Mítikus sziget, amit először Platón említett meg az ie 4. században. Létezése vitatott.
- **Borostyánszoba** – 1700 körül építettek meg I. Frigyes berlini kastélyába. Számtalan borostyánból állt. Az orosz cárnak ajándékozta, a második világháborúban a németek "hazavitték", eltűnt. A jelenlegi helye ismeretlen.
- **Az Alexandriai nagy könyvtár** – Az ie 3. század elején épült. Az ókor legfontosabb könyvtára volt. Helye és sorsa ismeretlen.
- **Big Ben** – 1859-ben épült Londonban, 2012-ben átnevezték Elizabeth Towernek. A zenéjét "Britannia hangjaként" ismerik.
- **Himeji várkastély** – 1346-ban kezdték el építeni; 1580-ban és 1601-ben jelentősen bővítették. Japán kastély komplexum, hatalmas véderővel.
- **Eiffel-torony** – Az 1889-es párizsi világkiállításra építették. Körülbelül 40 évig ez volt a világ legmagasabb épülete.
- **Eldorado** – 16. századi kolumbiai legenda. Az arany legendás országa valahol Dél-Amerikában.
- **New York kikötő** – Az első lapátkerékes gőzös helye, ami New York és Albany közt közlekedett 1807-ben. A Szabadság szobor helye 1886 óta.
- **Hagia Sophia** – 537-ben nyílt meg. Az utolsó késő ókori nagy épület. Kezdetben bizánci templom volt, később mecset. Ma múzeum..
- **Lascaux barlang** – Az emberiség legősibb barlangrajzainak a helyszíne, valószínűleg az ie 17 000 származnak. Lehet, hogy sokkal régebbi.
- **Babiloni Istár-kapu** – le 605 körül építették, a babiloni fal része. Egyes tudósok az ókori csodák egyikének tekintik.
- **Jerikó** – le 9000 körül alapították, az emberiség egyik legrégebbi városa.
- **Karthágó** – le 814 körül alapították a föníciaiak. A kikötője miatt is a egyik legvirágzóbb ókori metropolisz volt, Róma riválisa.
- **Punt királyság** – Az ie 3. évezred óta az ókori Egyiptom egyik legfontosabb kereskedelmi partnere. A feltételezett helye Afrika szarván volt.
- **Colosseum** – Isz 80-ra épült meg Rómában. A világ legnagyobb amfiteátruma. A legkiemelkedőbb eseményei a gladiátor játékok voltak.
- **Kreml** – A 15. és 16. században Moszkvában épült hatalmas komplexum, a cár fellegvára és tartózkodási helye. Számos vallási épület is található benne.
- **Nazca vonalak** – Az ie 8-tól a 6. századig épültek. A perui Pampák ezen geoglifáit csak a levegőből lehet megfigyelni.
- **Hszian (Xi'an) palota** – A palotakomplexum 634-ben épült. 220 évig a kínai Tang-dinasztia székhelye volt..
- **Petra** – Az ie 2. században alapították a mai Jordánia hegyvidéki területén, és Nabateus birodalom fővárosa volt.
- **Szamarkand** – Az ie 2. évezredben alapított oázisváros. A selyemút menti nagyon fontos kereskedelmi csomópont.
- **Shangri-La** – Egy kitalált, eldugott paradicsom Tibetben. A keleti legendák alapja, a "Lost Horizon" (magyarul A kék hold völgye címmel jelent meg) regényben részletesen leírják.
- **Tádzs Mahal** – 1648-ban készült el az indiai Agra-ban. A Nagy mogul feleségének gazdagon díszített mauzoleuma.
- **Teotihuacán** – Az isz 100-400 közt ez volt Közép-Amerika legfontosabb kulturális és politikai központja. Valószínűleg ie 200 előtt alapították.
- **Agyaghadserg** – le 210-re készült el. Több ezer terrakotta katona őrizte a kínai császár sírhelyét.
- **Philippopolisz (ma Plovdiv) színháza** – A település legkorábbi nyomai az ie 4. évezredből származnak. Trákia kulturális központja, a színház a római időkbeli való.
- **Tortuga** – A 17. században a "Teknős-sziget" hírhedt kalóztanya. Haititől északra található.
- **Uruk** – Mezopotámiai város az Eufrátesz mentén, nagyjából ie 3500 körül alapították. Az akkori idők feltételezett legnagyobb városa. Itt jött létre az első írás (a legenda szerint Enmerkar király találta fel).