



INTRO & SZABÁLYOK

KEYMASTER GAMES
CONTROLCARDGAME.COM

ÁTTEKINTÉS

A játékosok időutazók, akiket foglyul ejtett egy tér-idő szakadás, melynek hatására az idő határain kívül rekedtek. Valamennyi játékos időgépe teljesen kifogyott az üzemanyagból, ezért Üzemanyagcellákat (a kártyákat) kell felhasználniuk arra, hogy feltöltsék időgépeiket, és hogy eközben megakadályozzák többi játékost abban, hogy előttük megtegyék ugyanezt.

JÁTÉKELEMEK

 1 Szabálykönyv

 5 Idővonal Jelző

 54 Kártya

CÉL

Ahhoz, hogy a szakadásból elmeneküljön, a játékosnak a fordulója végén el kell érnie **21 vagy magasabb Üzemanyagcella Töltöttséget**, az üzembeállított Üzemanyagcelláival. Aki ezt előbb teljesíti, győz - bezárva ezzel a szakadást, és örökre hátrahagyva a többi időutazót az időn kívüli világban.

KÁRTYÁK & JELZŐK

Üzemanyagcella Töltés
Értéke 1-10 között van.

Üzemanyagcella

Típusa



Ezüst



Bronz

Illusztráció

Üzemanyagcella
Neve

Különleges
Képesség

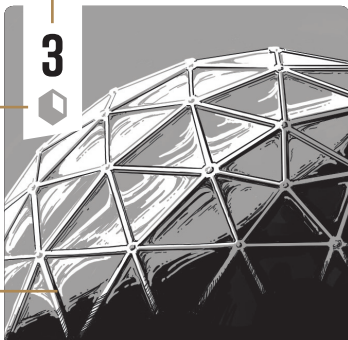
54 Kártya Összesen

2 Szabálykártya

16 Ezüst Üzemanyagcella Kártya (4 Különböző Típus)

16 Bronz Üzemanyagcella Kártya (9 Különböző Típus)

3



DEFLECTOR

If destroyed by an Anomaly's ability, draw a card *or* make a player discard a random card



Az Idővonal Jelzők a játék köreit jelzik. Minden egyes kör egy alternatív idősíks. Ha egy játékos megnyer egy kört, akkor kap egy jelzőt. Kettő vagy négy játékos esetén egy játékosnak vagy csapatnak három jelzőt kell összegyűjteni a győzelemhez. Három játékos esetén egy játékosnak két jelzőt kell összegyűjtenie a győzelemhez.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a paklit.
2. Osszatok ki minden játékosnak öt kártyát.
3. Helyezzétek középre a paklit.
4. Az utolsóként érkezett játékos kezd.

Minden soron következő kör kezdése forduló sorrendben játékosról játékosra halad.



Pakli



Dobópakli

Amikor rápillantasz a kártyáidra, akkor nézd meg azok Üzemanyag Töltését, Típusát és Képességét.



A négyfős játékban két kéttagú csapat játszik. A csapattagok szemben ülnek egymással, így a csapatok a fordulókat felváltva hajtják végre.

JÁTÉKMENET & PÉLDA

Válaszd ki az alábbi Akciók EGYIKÉT a fordulóban:

HÚZOL EGY KÁRTYÁT

Egy játékos legfeljebb hét kártyát tarthat a kezében.

ÜZEMBE ÁLLÍTASZ EGY ÜZEMANYAGCELLÁT

Állíts üzembe egy **Ezüst** vagy **Bronz** Üzemanyagcellát, hogy aktiváld annak Üzemanyagcella Töltését. Helyezd a kártyát magad elé, a saját játékterületedre (ez a te időgéped).

Az **Ezüst** Üzemanyagcellák akkor fejtik ki hatásukat, amikor üzembe állítják őket.

ELÉGETSZ EGY ÜZEMANYAGCELLÁT

Égess el egy **Bronz** Üzemanyagcellát a kezedből úgy, hogy dobópaklira helyezve végrehajtod a képességét. A kártya Üzemanyagcella Töltése többé nem használható fel.

Egy üzembe állított Üzemanyagcellák nem égethető el.

SEMLEGESÍTESZ EGY ÜZEMANYAGCELLÁT

Semlegesítsd egy ellenfeled üzembe állított Üzemanyagcelláját egy olyan **Ezüst** vagy **Bronz** Üzemanyagcella kijátszásával, melynek töltése egyenlő vagy nagyobb az ellenfeledénél. Mindkét kártya a dobópakliba kerül.

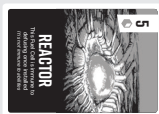


Az Ezüst Üzemanyagcellák képességei akkor fejtik ki a hatásukat, amikor üzembe állítod őket a játékterületeden.

Ha egy játékos kiválasztott egy akciót és végrehajtotta azt, akkor a fordulója véget ér. A játék a következő játékos fordulójával folytatódik. Amikor a fordulója végén egy játékos Üzemanyagcella Töltése elér legalább 21-et, a játék véget ér. A játékos győz, vagy pedig kap egy Idővonal jelzőt, amennyiben kört játszottok.

Pakli

1. Játékos



Dobópakli



2. Játékos

A fordulója során az **1. Játékos** üzembe állít egy Reaktort, egy **Ezüst** Üzemanyagcellát, melynek az a képessége, hogy Immunis a semlegesítésre. Fordulója befejeződik, és az Üzemanyagcella Töltése 5-ön áll.

Üzembe állítás helyett a **2. Játékos** úgy dönt, hogy védekezik. A Reaktort nem tudja semlegesíteni, de el tud égetni egy Visszaállítás **Bronz** Üzemanyagcellát (a kártyát a dobópaklira helyezve). Ezzel kiváltja a Visszaállítás képességét, amely Visszaküld egy Üzembe állított Üzemanyagcellát a pakli aljára. A 2. Játékos vissza is küldi az 1. Játékos Reaktorát, és így mindkét játékos Üzemanyagcella Töltése 0 lesz.



A Bronz Üzemanyagcellák képességei akkor fejtik ki a hatásukat, amikor a kezedből kijátszva a dobópaklira helyezed azokat.

JÁTÉKMENET 4 FŐVEL

A győzelmi feltétel nem változik. A csapat nem kombinálhatja a Töltést, hanem a csapat egyik tagjának *a saját fordulója végére* el kell érnie a 21 vagy magasabb Üzemanyagcella Töltést, hogy a csapat győzzön.

Kizárólag a saját játékterületedre játszatsz ki Üzemanyagcellákat, arra azonban odafigyelhetsz, hogy olyan képességeket használj, amellyel a csapattársadat segíted (például egy játékban lévő **Ezüst** Üzemanyagcelládat átadod a csapattársadnak).

HIRTELEN HALÁL

Amikor a pakli kiürül, akkor következik a Hirtelen Halál. Minden játékos kap egy passzolási lehetőséget. Egy passzolás akkor használható fel, amikor egy játékos kezében van kártya, de még nem akarja kijátszani egyet sem, ezért ilyenkor azt mondja, hogy

Passz Ha a játékos elhasználta a passzát, akkor a következő fordulójában ki kell játszania egy kártyát. Ha egy játékos kezében nincsenek kártyák és nem tud húzni, akkor a fordulója kimarad.

Ha senki sem éri el a 21-et, és minden kártyát kijátszottak, akkor a végén a legnagyobb Üzemanyagcella Töltéssel rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több kijátszott kártyája van. Ha még ez is egyenlő, akkor az a játékos győz, akinek később volt a fordulója.

MAGYARÁZATOK

Egzotikus Anyag - Egy Egzotikus Anyag láncolat nem haladhatja meg a 10-es töltést. Például, egyetlen fordulóban $2 \Rightarrow 2 \Rightarrow 2 \Rightarrow 4$ üzembe állítása megengedett, de a $2 \Rightarrow 2 \Rightarrow 2 \Rightarrow 6$ nem.

Védőburok - Ha egyszerre több Védőburok semmisül meg, akkor a végrehajtás az Anomáliát kiejtsző játékostól indul, és balra halad.

Féregjárat - A többi játékos nem tudhatja, hogy a Féregjáratot kiejtsző játékos milyen kártyát vesz el. A Féregjáratok nem használhatók másik Féregjáratok elvételére.

Időstop - Bármelyik játékos kiejtszhat (akár más játékos fordulójában is) egy Időstopot, amikor éppen egy **Bronz** Üzemanyagcellát égetnek. Tételezzük fel, hogy "A" Játékos eléget egy Visszaállítást, hogy használja annak képességét. Mielőtt azonban a képesség kifejtene a hatását, "B" Játékos a dobópaklira helyezve eléget egy Időstopot, hogy hatástalanítsa a Visszaállítás képességét. Mivel "A" Játékos fordulója félbeszakadt, kap egy új fordulót, melyben húzhat, üzembe állíthat, égethet vagy semlegesíthet.

Egy Időstop hatástalaníthat egy másik Időstopot is. Ez lehetővé teszi, hogy az eredeti képesség végrehajtásra kerüljön, és a forduló a normál módon fejeződjön be. Visszatérve az előző példához, mondjuk, hogy "C" Játékos azonnal eléget egy Időstopot "B" Játékos Időstopjára. Ez hatástalanítja "B" Játékos Időstopját, lehetővé téve, hogy "A" Játékos eredeti Visszaállítás képessége kifejtse a hatását. Ebben az esetben "A" Játékos fordulója nem szakadt meg, tehát a játék a következő játékoskal folytatódik. *Ha az eredeti képességet hatástalanítják, akkor a félbeszakított játékos új fordulót hajt végre. Ha az eredeti képesség végrehajtásra kerül, akkor a játék a normál módon halad tovább.*

RÉSZLETEK ÉS TIPPEK

A **Dobópakli** tartalma rejtett információ. Kizárólag a legfelső lap nyilvános, de egy Féregjárat lehetővé teszi, hogy átnézd a paklit.

Ha a **Hirtelen Halál** kezdetét veszi, akkor a játékmenet már soha nem áll vissza, még egy Visszaállítás kijátszásának hatására sem.

Amikor egy játékos eléri a **11 vagy magasabb töltést**, akkor már érdemes odafigyelni rá. A következő fordulójában akár meg is nyerheti a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A Precíz Utazó - Pontosan 21 Üzemanyag Töltést kell elérni, és nem többet.

Egyenesen a Lényegre - Minden játékosnak 10 kártyát osszatok. Nincs pakli, és a Hirtelen Halál azonnal érvényben van.

Játék Minden Szinten - Válogassátok szét a kártyákat, és minden játékosnak osszatok ki minden típusú Üzemanyagcellából egyet: 1 Térhasadás, 1 Egzotikus Anyag, stb. Nincs pakli, és a Hirtelen Halál azonnal érvényben van.



A Játékot és a Csomagolást Tervezte: Mattox Shuler
Illusztráció: Kyle Key

Köszönjük családjainknak, barátainknak, játéktesztelőinknek, valamint Kickstarter támogatóinknak a nagylelkű és odaadó támogatásukat.

Hungarian Translation: Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0