

## IMPORTANTE



- Non girare la fustella dei segnalini.
- Rimuovere i segnalini dalla fustella solo quando viene detto di farlo.
- Una volta rimossi, collocare i segnalini a faccia in su.

# TIME STORIES R E V O L U T I O N

Una Notte di  
Mezza Estate

A.T. 6951

ultima versione  
aggiornata  
delle regole:



## REGOLAMENTO





**S**iete degli agenti temporali di TIME, un'organizzazione che salvaguarda l'umanità regolando i viaggi nel tempo. Se non riuscirete a preservare la continuità della linea temporale, il genere umano potrebbe estinguersi.

TIME invia i suoi agenti in viaggio nel tempo usando dei ricettacoli. Separati dai loro corpi fisici, gli agenti prendono il controllo del corpo, della memoria e delle conoscenze degli individui che vivono nell'epoca in cui vengono inviati. Questo metodo riduce il rischio di paradossi e di contaminazione, preservando contemporaneamente la salute degli agenti.

Gli ultimi avvenimenti hanno scosso il funzionamento di TIME, portando l'organizzazione a usare un nuovo metodo di viaggio nel tempo. Esso sfrutta la tecnologia del XXII secolo mescolata alle strane tecniche esoteriche trasmesse dai Sya'an.

Una sorprendente sostanza chiamata Azrak viene iniettata negli agenti. Questa aumenta incredibilmente il legame tra gli agenti e i loro ricettacoli, rendendo questi ultimi più forti e aumentando la quantità di tempo che gli agenti temporali possono trascorrere al loro interno. Tuttavia, TIME non conosce fino in fondo le proprietà dell'Azrak e non può produrne quanto vorrebbe.

Quando vi rendete conto di dove si svolgerà la missione, riuscite a malapena a tenere sotto controllo il vostro entusiasmo. Vi infilate febbrilmente nei vostri cilindri e aspettate il trasferimento e la scarica di Azrak per scoprire i vostri ricettacoli.

**Fate riferimento al Glossario, situato alla fine di questo regolamento, quando incontrate un nuovo termine o quando avete bisogno di rinfrescarvi la memoria durante la partita.**

### Non dimenticate mai le tre regole d'oro di TIME:

- 1 Siete tutti nella stessa squadra!
- 2 Tenete bene a mente in ogni momento gli obiettivi della vostra missione.
- 3 Il Capitano Temporale ha sempre ragione.

## CONTENUTO



L'icona è riferita alla scatola facoltativa **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**. Ignorate questa icona se non possedete questa scatola o se non desiderate giocare la missione con essa.

In **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**, i vostri agenti evolveranno e prenderanno parte alla lotta per la sopravvivenza dell'umanità. Se desiderate usare Experience, iniziate la vostra avventura leggendo il regolamento di **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**.

**Importante:** Potete giocare le missioni di TIME Stories Revolution in qualsiasi ordine.

Sul retro della carta Flash del Mazzo 1, troverete un Registro della Missione. Una volta finita la missione, potete annotare i nomi dei giocatori e il vostro punteggio finale.

Se comprenderete la scatola EXPERIENCE successivamente, le informazioni soprastanti saranno utili per iniziare EXPERIENCE dopo avere giocato una o più missioni.

XP

NM

Ogni volta che vedete l'icona nel regolamento, il paragrafo in questione si riferisce in modo specifico a quella missione.

## RICETTACOLO

Un ricettacolo è un personaggio che un giocatore occupa durante il gioco. Anche se state giocando come agenti TIME collegati a un ricettacolo, userete gli attributi e la storia personale del ricettacolo.

Un ricettacolo è sempre definito da:

**Il suo nome:** Alcuni personaggi nell'avventura riconosceranno i vostri ricettacoli e interagiranno con loro in modo particolare.

**I suoi attributi:** Definiscono le abilità, i punti di forza e le debolezze del ricettacolo, sia dal punto di vista fisico che mentale. Ogni ricettacolo ha anche una riserva di Azrak che rappresenta la forza del legame tra lui e l'agente che lo controlla, oltre a una riserva di Magia.

**La sua storia precedente:** L'agente prende il controllo del ricettacolo in un momento specifico. Questo testo vi fornirà un breve riassunto della sua vita prima dell'intervento dell'agente. Alcune informazioni potrebbero aiutare l'agente a completare la missione al meglio delle sue capacità.



**Attributi**  
↓ Astuzia  
☞ Parlantina  
☞ Forza/  
Combattimento

**Storia  
precedente**

**Tuaine O'Connell**  
La Scontrosa Leprecauno

7 4 3 5

2 2 2

Storia precedente

**Nome del  
personaggio**

**Livello di  
partenza  
della riserva  
di Azrak e  
della riserva  
di Magia**

# PREPARAZIONE

Per iniziare a giocare a TIME Stories Revolution – Una Notte di Mezza Estate, risolvete i seguenti passi in ordine.

► Aprite il Mazzo delle **CARTE STORIA**.



**Passi dall'1 al 9:**

- Mettete da parte la carta Flash del Mazzo, poi leggete la Procedura Missione (fronte) e il Ritorno Missione (retro). Collocate questa carta sul tavolo, con il **Ritorno Missione a faccia in su** ①.
- Collocate, senza leggerle, le carte Luna ② e Chiave ③ **a faccia in giù**: leggete a voce alta il testo sul fronte di ogni carta.
- Guardando il meno possibile il loro retro, collocate le 14 carte Mistero in un mazzo a faccia in giù senza leggerle ④.
- Allineate le 6 carte Prologo per creare un panorama ⑤.
- Ogni giocatore sceglie un ricettacolo (il personaggio che interpreterà durante la missione) e legge entrambi i lati della propria carta ⑥. Rimettete ogni eventuale ricettacolo che non è stato scelto nella scatola. Non verrà usato durante la missione.
- Ogni giocatore prende il numero di Azrak ⑦ corrispondente al livello di partenza indicato sulla propria carta Ricettacolo. Questo forma la propria riserva ⑦.
- L'area centrale è chiamata Vortice. Quando giocate in meno di 4 giocatori, collocate l'Azrak rimanente nel Vortice ⑧.
- Un giocatore tiene il resto del mazzo e lascia la carta Round di Gioco/Consultazione Icone in cima: egli sarà il Capitano Temporale per il primo round di gioco ⑨.

► Aprite il mazzo di **CARTE PERSONALI**.



**Passi dal 10 al 13:**

- Mettete da parte la carta Flash del mazzo.
- Ogni giocatore prende tutte le carte che appartengono al ricettacolo che occuperà ⑩:

- Ogni giocatore colloca la carta Potere **a faccia in su** davanti a sé ⑪, accanto alla propria carta Ricettacolo.
- Ogni giocatore colloca la sua carta Spazza Ricordo **a faccia in giù** (senza leggerla) accanto alla propria carta Potere ⑫.
- Ogni giocatore colloca le sue carte Interazione (senza leggerle) in un mazzo **a faccia in giù** ⑬ accanto alla propria carta Ricettacolo.

► Aprite il mazzo di **CARTE CONDIVISE**.



**Passi dal 14 al 20:**

- Mettete da parte la carta Flash del mazzo.
- Collocate le 4 carte Mappa **a faccia in su** al di sopra del panorama ⑭.
- Prendete le 6 carte Destino (senza leggerle), mescolatele e collocatele in un mazzo **a faccia in giù** ⑮. Lasciate dello spazio accanto per una pila degli scarti.
- Collocate le carte Elemento **a faccia in giù** (senza leggerle) ⑯ accanto alle carte Destino.
- Staccate i segnalini Magia e distribuiteli come segue:  
3 per ricettacolo quando giocate con 4 ricettacoli ⑰;  
4 per ricettacolo quando giocate con 3 ricettacoli;  
5 per ricettacolo quando giocate con 2 ricettacoli.
- Staccate i segnalini Danno (neri a forma di lacrima). Collocate questi segnalini e la fustella **a faccia in giù** accanto alle carte Elemento ⑱.

- Collocate il retro della scatola al di sopra della Mappa. Collocate lì le carte che rimuoverete durante la vostra missione ⑲. Notate che alcune carte riportano il simbolo . Dopo averle lette, collocatele verticalmente, a faccia in su, tra il retro della scatola e il pezzo di cartone come mostrato qua sotto.



- Il Capitano Temporale segue le istruzioni scritte in cima alla prima carta Panorama ⑳.

► Ora potete iniziare la partita!

Vi consigliamo di finire di leggere il regolamento del gioco prima di iniziare la vostra missione.

## PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI

Non dimenticate di leggere le regole per le partite a 2 o 3 giocatori (pagina 12) prima di iniziare a giocare.

## PREPARAZIONE PER 1 O 2 GIOCATORI

## PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di TIME Stories Revolution viene giocata in diversi round. Ogni round consiste in 3 fasi risolte dall'intero gruppo nel seguente ordine:

1

### FASE DEL CAPITANO TEMPORALE

Il Capitano Temporale decide quale luogo il gruppo andrà a visitare. Questa fase è composta da 3 passi.

- Scegliere un Luogo
  - Esporre il Luogo
- Leggere la Carta A

2

### FASE DI ESPLORAZIONE

I giocatori leggono le loro carte, ne condividono il contenuto con gli altri giocatori, poi eseguono le azioni. Questa fase è composta da 3 passi.

- Ricognizione Luogo
- Telepatia dell'Agente
  - Azioni

3

### FASE TRA I LUOGHI

I giocatori lasciano il loro luogo attuale e si preparano per il round successivo. Questa fase è composta da 3 passi.

- Aggiornamento Standard (opzionale)
  - Scambi (opzionale)
- Cambio del Capitano Temporale

Una volta che la fase 3 è completata, iniziate un nuovo round con la fase 1. Continuate questo processo fino alla fine della missione oppure fino a quando tutti gli agenti non perdono il controllo dei loro ricettacoli.

1

## FASE DEL CAPITANO TEMPORALE

### SCEGLIERE UN LUOGO

Dopo essersi consultato con gli altri giocatori, il Capitano Temporale sceglie un luogo disponibile sulla mappa da visitare con il gruppo, sul quale colloca 1 Azrak, preso dalla propria riserva.



Se il luogo possiede già 1 Azrak, il Capitano Temporale colloca il suo Azrak sulla carta Ritorno Missione.

### ESPORRE IL LUOGO



Il Capitano Temporale scorre il mazzo Storia per cercare il luogo scelto, identificabile dalla sua carta A. Una volta trovata la carta, prende tutte le carte di quel luogo e le espone (come sopra) così che siano visibili a tutti i giocatori.

La carta in cima a ogni luogo è la carta A, che indica il nome del luogo (o il numero) negli angoli in alto ①. In fondo alla carta sono elencate quante carte compongono il panorama del luogo ②.

In questo momento, non girate alcuna carta Panorama.





## LEGGERE LA CARTA A

Il Capitano Temporale gira la carta A e legge il suo testo ad alta voce, accentuando tutte le eventuali parole scritte in grassetto, visto che queste identificano gli elementi chiave del panorama, da sinistra a destra. Poi ricolloca al suo posto la carta A a faccia in su affinché gli altri giocatori possano guardarla.

2

## FASE DI ESPLORAZIONE

### RICOGNIZIONE LUOGO

Per fare una ricognizione del luogo, ogni giocatore deve prendere una carta dal panorama gratuitamente, la legge segretamente, poi la colloca a faccia in giù di fronte a sé. Durante questo passo, l'agente non interagisce con la propria carta: ignora le sue istruzioni di gioco (intraprendere una prova, prendere un Elemento, ecc.). Come con tutte le decisioni di gruppo, i giocatori possono discutere liberamente prima di decidere quale giocatore debba prendere quale carta.

### TELEPATIA DELL'AGENTE

Tutti gli agenti possono comunicare telepaticamente durante la missione. Per simulare ciò, i giocatori si prendono un momento per raccontare cos'hanno scoperto o cosa è successo loro. Possono guardare la carta di fronte a sé, ma non devono leggere il testo a voce alta. Gli agenti sono incoraggiati a utilizzare la loro telepatia durante la missione, **ma tutti devono farlo durante questo passo**. Questa procedura è imposta dall'Agenzia per offrire a ogni agente una comprensione superiore della situazione attuale.

### AZIONI

Questo passo abbastanza atipico è il cuore del gioco. I giocatori sono liberi di eseguire qualsiasi azione scelgano, anche contemporaneamente, se lo desiderano. Non è richiesto alcun turno, alcun limite di tempo o altro ordine di gioco. Alcuni leggeranno le proprie carte più velocemente di altri, non fa nulla. Quello che potrebbe apparire come un allegro caos ad alcuni potrebbe al tempo stesso essere indicativo di una buona coordinazione tra compagni di squadra. Sta a voi scegliere quando agire e quando invece

stare in stand by e guardare gli altri. Un consiglio: se desiderate essere efficienti, ascoltatevi l'un l'altro!

**Per cominciare:** Se la carta Panorama collocata di fronte a un agente include delle istruzioni di gioco (prendere un Elemento, leggere una carta Interazione, ecc.), il giocatore deve seguirle. Tuttavia, se le istruzioni forniscono una scelta ("se volete", "potete", ecc.), l'agente è libero di scegliere se seguirle oppure no. Quando si deve fare una scelta, la telepatia è spesso la migliore alleata.

**Poi:** Ogni giocatore può eseguire qualsiasi delle seguenti azioni quando lo desidera e quante volte lo vuole:

#### ① Esplorare

Un giocatore può esplorare una qualsiasi carta disponibile nel panorama. Per fare ciò, deve spendere 1 Azrak dalla propria riserva (collocandolo nel Vortice), deve rimettere nel panorama la carta di fronte a sé (se presente), poi deve prendere una nuova carta e leggerla segretamente. Se quella nuova carta contiene delle istruzioni di gioco, il giocatore deve seguirle immediatamente.



#### ② Intraprendere una prova



Vedere la sezione corrispondente a pagina 10.

#### ③ Stand by

Un giocatore che vuole dare supporto a un altro giocatore durante una prova deve stare in stand by. Per farlo, deve rimettere nel panorama la carta Storia collocata di fronte a sé (è ora disponibile per essere esplorata da un altro giocatore). Fino a quando non possiede una carta Panorama di fronte a sé, il giocatore è in grado di dare supporto ad altri giocatori.

Un giocatore in stand by può:

-  Dare supporto a un altro agente durante una prova (vedere a pagina 10);
-  Dare 1 o più dei suoi Elementi e/o segnalini agli altri agenti (vedere pagina 14).

**Importante:** Alcune carte hanno un'icona conflitto (Personale  o di Gruppo ) che può impedirvi di eseguire azioni come fareste normalmente. Vedere la sezione corrispondente a pagina 11.

Potete rimanere in un luogo quanto tempo volete (e fino a quando vi rimangono Azrak). Per lasciare il luogo, assicuratevi che nessun giocatore abbia una carta Panorama di fronte a sé. Procedete con la fase Tra i Luoghi.

# 3

## FASE TRA I LUOGHI

### AGGIORNAMENTO STANDARD

I giocatori possono scegliere collettivamente di effettuare un Aggiornamento Standard per rifornire la propria riserva di Azrak. Vedere la sezione corrispondente a pagina 12.

### SCAMBI

I giocatori possono scambiarsi Elementi e segnalini come desiderano.

### CAMBIO DEL CAPITANO TEMPORALE

Il Capitano Temporale ripone il panorama attuale sotto al mazzo Storia e passa il mazzo al ricettacolo alla sua sinistra, il quale diventa il nuovo Capitano Temporale.

Inizia un nuovo round!

### SPENDERE, PERDERE E OTTENERE AZRAK

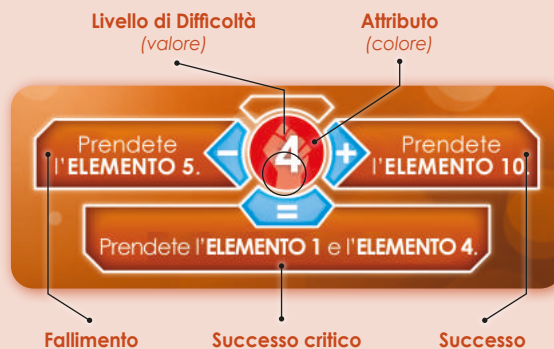
**Quando spendete o perdete Azrak, collocate i cristalli corrispondenti nel Vortice. Quando ottenete Azrak, prendete i cristalli corrispondenti dal Vortice. Non potete superare il vostro livello di partenza di Azrak in nessun momento. Se il Vortice non contiene abbastanza Azrak per permettervi di prendere la quantità specificata, prendete solo ciò che rimane.**



## PROCEDURE SPECIFICHE

### PROVE

Una prova è rappresentata da un riquadro, al centro del quale è raffigurato l'attributo sul quale si basa la prova (un simbolo colorato), il livello di difficoltà della prova (più alto è il valore, più è difficile la prova), e fino a tre risultati diversi raffigurati nelle celle di testo (in genere, da sinistra a destra: fallimento, successo critico e successo).



Se un giocatore legge una carta che rappresenta una prova, può tentare la prova, intraprendendola. Per fare ciò, seguite le istruzioni sottostanti:

- ① **Intraprendere una prova:** Il ricettacolo tenta la prova. L'agente spende 1 Azrak per utilizzare il valore del suo attributo corrispondente alla prova.
- ② **Potenziamento:** L'agente può spendere tanti Azrak quanti desidera per aumentare il valore del suo attributo. Per ogni Azrak speso in questo modo, riceve un bonus +1.
- ③ **Supporto:** L'agente chiede supporto. Qualsiasi giocatore in stand by (ovvero, chi non possiede carte Panorama davanti a sé) può dare supporto spendendo, al massimo, 1 Azrak per dare un bonus +1 durante questa prova (vedere pagina 14 per partite con meno di 4 giocatori).

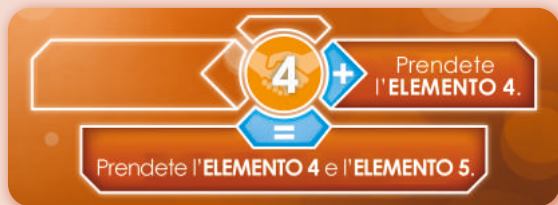
④ **Destino:** Una volta che tutti i supporti sono stati risolti, l'agente il cui ricettacolo sta tentando la prova rivela una carta Destino e applica il modificatore indicato per ottenere il proprio valore finale. Poi, scarta la carta Destino a faccia in su. Mescolate le carte Destino scartate nel loro mazzo quando vi viene detto di farlo.

⑤ **Risoluzione:** Per determinare l'esito della prova, comparate il risultato al livello di difficoltà della prova:

- Se il valore è inferiore al livello di difficoltà (fallimento), il ricettacolo ottiene il risultato indicato nella cella di testo sulla sinistra (associato al simbolo "-").
- Se il valore è superiore al livello di difficoltà (successo), il ricettacolo ottiene il risultato indicato nella cella di testo sulla destra (associato al simbolo "+").
- Se il valore è pari al livello di difficoltà (successo critico), il ricettacolo ottiene il risultato indicato nella cella di testo in basso (associato al simbolo "=").

Il ricettacolo che tenta la prova (quindi nessuno degli agenti che gli hanno dato supporto) subisce le conseguenze.

James cerca di convincere il suo interlocutore (prova di PARLANTINA). Il suo **attributo** di Parlantina è **2**.



- Spende **1** per usare il suo attributo (**valore 2**).
- Spende **2** **aggiuntivi** per darsi un potenziamento.
- Tess gli dà supporto spendendo **1**.
- James pesca una **carta Destino** di valore **-1**.
- **Valore finale = 4**

Ovvero **2** (attributo PARLANTINA), **+ 2** per il potenziamento, **+1** per il supporto, **-1** per la carta Destino. Ottiene un successo critico dato che il risultato è pari al livello di difficoltà e prende l'ELEMENTO 4 e l'ELEMENTO 5.

A volte i risultati per il successo e il successo critico sono identici, come raffigurato nell'immagine a destra. A volte la cella del risultato è vuota, significa che non accade nulla.



## CONFLITTI

### Conflitti Personali



Un Conflitto Personale viene risolto nella stessa maniera di una prova normale, con un'eccezione. Il giocatore che legge la carta deve tenerla di fronte a sé e **deve** risolvere il conflitto prima di fare qualsiasi altra cosa (stand by, esplorare un'altra carta, cambiare luogo, ecc.).

### Conflitti di Gruppo



Un Conflitto di Gruppo è un tipo di conflitto che viene risolto in maniera diversa da un Conflitto Personale.

Quando una carta che possiede questa icona viene letta, tutti i giocatori **devono smettere** di fare quello che stanno facendo per risolvere un Conflitto di Gruppo. Prima di iniziare, i giocatori possono liberamente scambiarsi Elementi e/o segnalini. Una volta che il Conflitto di Gruppo è iniziato, nessun altro scambio è permesso.

Un Conflitto di Gruppo è spesso un punto di svolta in una missione e ha luogo in un o più turni. Per la durata del conflitto, in un ordine determinato dal Capitano Temporale, ogni giocatore (a prescindere da dove si trova, o se è bloccato in un Conflitto Personale) deve tentare una delle prove raffigurate sulla carta e applicare i suoi risultati.

I giocatori possono comunque darsi supporto l'un l'altro anche se possiedono una carta Storia davanti a sé.

Una volta che ogni giocatore ha fatto la prova che ha scelto, il turno termina e la procedura soprastante viene ripetuta. Un Conflitto di Gruppo termina quando l'avversario con il quale il gruppo è in conflitto ha riportato un danno pari o superiore ai suoi Punti Vita. Una volta che il Conflitto di Gruppo è stato risolto, l'avventura riprende.

# L'AZRAK

L'Azrak è l'energia mistica o magica che collega l'agente (il giocatore) al suo ricettacolo (l'ospite). Ogni giocatore deve sempre possedere almeno 1 Azrak nella propria riserva, altrimenti il collegamento si spezza.

## AGGIORNAMENTO STANDARD

Man mano che l'avventura procede, i giocatori spenderanno Azrak dalla propria riserva.

Durante la fase Tra i Luoghi, i giocatori possono scegliere di azzerare volontariamente il collegamento tra agenti e ricettacoli per raccogliere Azrak. Per fare ciò, seguite le istruzioni sottostanti:

### Un giocatore muove 1 Azrak dal Vortice alla carta Ritorno Missione.

Poi, quel giocatore recupera tutto l'Azrak rimanente dal Vortice (ovvero, tutto l'Azrak speso che non si trova sulla carta Ritorno Missione o sulla mappa), e lo divide tra tutti i giocatori, in qualsiasi maniera si desidera (un giocatore non può possedere più Azrak di quello che permette il suo livello di partenza). È consigliato dividere l'Azrak nella maniera più equa possibile. Alcuni effetti di gioco vi permetteranno di effettuare un Aggiornamento senza alcun costo. In questo caso, seguite le istruzioni soprastanti, ma non muovete un Azrak sulla carta Ritorno Missione.

James ha 2 Azrak. Tess ha 5 Azrak. Ci sono 8 Azrak rimasti nel Vortice. Tess muove 1 Azrak dal Vortice alla carta Ritorno Missione.

L'Aggiornamento permette a James e Tess di recuperare tutto l'Azrak dal Vortice.

Nessuno di loro può superare il proprio livello di partenza di Azrak.



Scelgono di **dividere** l'Azrak disponibile tra loro affinché ognuno di loro possieda un numero uguale di Azrak. James prende 5 Azrak dal Vortice e Tess i rimanenti 2. Ogni agente ora possiede 7 Azrak.



## COLLEGAMENTO SPEZZATO

Quando un agente spende o perde il suo ultimo Azrak, deve scegliere una delle due opzioni seguenti:

### Richiedere Aggiornamento di Emergenza

Il giocatore può scegliere di richiedere assistenza all'Agenzia. Per fare ciò, colloca l'Azrak che ha appena speso o perso sulla carta Ritorno Missione, poi ripristina il livello di partenza di Azrak del suo agente con l'Azrak preso dal Vortice. (Nota: Gli altri giocatori non recuperano Azrak durante un Aggiornamento di Emergenza, rendendolo molto meno vantaggioso di un Aggiornamento Standard).

### Perdere il Controllo del Ricettacolo

L'agente perde il controllo del suo ricettacolo. L'Azrak che ha appena speso o perso viene collocato nel Vortice. Se l'Azrak è stato speso per un'azione, l'agente esegue quella azione fino al suo completamento. Poi, quell'agente viene espulso dal luogo attuale (vedere sotto).

**Importante: Se tutti gli agenti perdono il controllo dei loro ricettacoli nello stesso luogo, la missione termina nel fallimento. I giocatori devono ricominciare la partita dall'inizio.**

## VENIRE ESPULSI DA UN LUOGO

Un agente viene espulso da un luogo quando perde il controllo del proprio ricettacolo (in quel caso vaga, confuso, tra due realtà) o quando esplicitamente ordinato da una carta. Le conseguenze sono le stesse in entrambi i casi: l'agente non può agire (no azioni, no supporto, no scambi ecc.), ma può ancora comunicare con gli altri. Gli agenti espulsi tornano in gioco durante la fase Tra i Luoghi. Se questa espulsione si verifica a causa di una perdita di controllo, gli agenti devono effettuare un Aggiornamento Standard.

# ELEMENTI e SEGNALINI

## ELEMENTI

Durante la partita, i giocatori incontreranno delle carte Elemento. Quando il gioco vi ordina di prendere una carta Elemento, cercatela nel mazzo Elementi. Se il gioco vi ordina di prendere un Elemento che è stato già rivendicato da un altro giocatore, ignorate la direttiva.

Gli Elementi e le loro funzioni all'interno del gioco sono divisi in quattro colori:



Un Elemento **verde** è spesso un oggetto fisico che un ricettacolo può prendere. Può essere scambiato e viene collocato a faccia in su di fronte al giocatore che lo possiede.



Un Elemento **giallo** è spesso un evento personale. Viene letto segretamente e comunicato telepaticamente dal giocatore che lo ha preso. Una volta letto/risolto, viene riposto immediatamente.



Un Elemento **rosso** è spesso un evento di gruppo. Viene letto a voce alta dal giocatore che lo ha preso. Una volta letto/risolto, viene riposto.

Un Elemento **bianco** potrebbe modificare la mappa o persino la partita stessa (per esempio aggiungendo una nuova meccanica). Alcuni espandono la mappa (utilizzate i simboli sul bordo di queste carte per fare ciò), mentre gli altri vengono collocati sopra a carte mappa già in gioco. **Se è richiesto di coprire una parte esistente della mappa, qualsiasi Azrak coperto in questa maniera viene collocato nel Vortice.** Un Elemento che modifica la partita in qualsiasi altra maniera viene collocato a faccia in su in modo da essere visto da tutti i giocatori.



Alcuni Elementi bianchi vengono chiamati **Sostituzione**: sostituiscono gli attributi dei vostri ricettacoli fino alla fine della missione. Quando un agente rivela una carta del genere, la mette immediatamente sopra alla propria carta Ricettacolo per coprire la sua storia precedente e i suoi tre attributi.

Una carta Sostituzione:

- Viene sempre assegnata al ricettacolo dell'agente che l'ha pescata;
- Rimane sulla carta Ricettacolo fino alla fine della missione (le carte Sostituzione non possono essere scambiate tra i ricettacoli).

Quando un agente pesca una carta Sostituzione mentre il suo ricettacolo è coperto da una carta Sostituzione già pescata in precedenza, sostituisce la vecchia carta con quella nuova.

## MISTERI

Le carte Mistero sono carte Storia con un loro modo di agire. Vengono collocate in un mazzo a faccia in giù durante la preparazione. Pescatele quando vi viene esplicitamente ordinato.

A seconda del tipo di carta, procedete come descritto di seguito:

Mistero **rosso** o **giallo**: identico comportamento degli Elementi dello stesso colore.



Un agente che pesca un Mistero con questo simbolo deve leggerlo a voce alta. Una volta letto, la carta viene collocata verticalmente, a faccia in su, tra il retro della scatola e il pezzo di cartone. Queste carte possono essere consultate e rimangono in quella posizione fino alla fine della missione. Includono delle icone che riassumono il loro riquadro.



Quando un agente pesca un Mistero con questo simbolo, deve come prima cosa rimuovere la propria carta Storia attuale. Poi, legge il suo Mistero e lo risolve, se necessario. Quando è in stand by o sta esplorando, l'agente sostituisce la carta Storia rimossa in precedenza con questo Mistero nel panorama.

XX

## SEGNALINI

Il gioco contiene una fustella di segnalini. Deve essere tenuta **a faccia in giù**. Durante la partita, ai giocatori verrà ordinato di prendere dei segnalini. Quando vi viene ordinato di fare ciò, separate il segnalino corrispondente dalla fustella. I segnalini Gruppo sono esagonali. Tutti gli altri sono segnalini Personali.

I segnalini Gruppo influenzano tutti gli agenti. Una volta separati dalla fustella, vengono collocati a faccia in su al di sopra del panorama così che tutti i giocatori possano vederli.

I segnalini Personali rimangono di proprietà del giocatore che li ha presi. Vengono collocati a faccia in su. Possono venire dati e scambiati a certe condizioni (molto spesso durante la fase Tra i Luoghi).

### Scambiare Elementi e Segnalini

Durante la fase Tra i Luoghi, i giocatori possono scambiarsi o cedere Elementi e segnalini Personali che possiedono.

Un agente in stand by durante il passo Azioni può spendere 1 Azrak per dare uno o più dei suoi Elementi/segналini a un altro agente nello stesso luogo.

Le carte Potere Personali non possono essere scambiate.

I segnalini Gruppo (esagonali) appartengono al gruppo e non possono essere scambiati.

### Segnalini Magia

All'inizio della missione, ogni agente possiede un livello di partenza determinato dal numero di ricettacoli in gioco:



I segnalini riposti vengono collocati nella riserva, accanto alla fustella dei segnalini.

Quando un agente ottiene 1 o più segnalini, li prende dalla riserva senza mai superare il proprio livello di partenza. I segnalini in eccesso vengono scartati.

È proibito scambiare segnalini Magia.

### Riporre un Elemento o un Segnalino

Rimettete la carta o il segnalino nella sua posizione di partenza (determinata durante la preparazione).

### Rimuovere un Elemento o un Segnalino

Rimuovete la carta o il segnalino dalla partita. Sentitevi liberi di collocarlo nella scatola, visto che non servirà più durante questa missione.

## PRENDERE APPUNTI

Siete liberi di prendere appunti mentre giocate la missione. Nonostante ciò, è **severamente proibito** fare fotografie.

## FINE PREMATURA DELLA MISSIONE




È possibile, anche se raro, che i giocatori falliscano la missione. Per esempio, la missione termina nel fallimento se tutti gli agenti perdono il controllo del proprio ricettacolo nello stesso luogo. Oppure, se i giocatori prendono una direzione sbagliata troppo presto, potrebbero scegliere di terminare prematuramente la missione così da poter iniziare di nuovo l'avventura dall'inizio. In questo caso, la partita deve venire completamente resettata. Gli appassionati di TIME Stories le chiamano "incursioni".






## PARTITE A DUE O TRE GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un singolo ricettacolo.

### Quando giocate con 2 ricettacoli:

- Ogni agente può eseguire 1 azione Esplorare senza alcun costo durante il passo Azioni di ogni round.
- Durante la missione, 2 Aggiornamenti (Standard o di Emergenza) possono essere effettuati senza alcun costo.
- Durante ogni prova, l'agente che dà supporto può spendere fino a 3  per dare un bonus +1 per ogni  speso.
- Ogni ricettacolo ha un livello di partenza di Magia  di 5.

### Quando giocate con 3 ricettacoli:

- Il Capitano Temporale può eseguire 1 azione Esplorare senza alcun costo durante il passo Azioni di ogni round.
- Durante la missione, 1 Aggiornamento (Standard o di Emergenza) può essere effettuato senza alcun costo.
- Durante ogni prova, 1 agente che dà supporto può spendere fino a 2  per dare un bonus +1 per ogni  speso.
- Ogni ricettacolo ha un livello di partenza di Magia  di 4.

NOC

## PARTITE IN SOLITARIO

Il giocatore sceglie 2 ricettacoli e gioca secondo le regole delle partite a due giocatori. Per ovvie ragioni, le regole riguardanti la telepatia tra agenti possono essere ignorate.

# GLOSSARIO

**A Agente:** Ogni giocatore interpreta il ruolo di un agente che visita ed esplora universi diversi ed esotici. Per fare ciò, l'agente prende il controllo di un ricettacolo che utilizza per interagire con una realtà distante.

**Aggiornamento:** Un'azione che permette agli agenti di ripristinare le proprie riserve di Azrak. Un Aggiornamento Standard è più efficiente di un Aggiornamento di Emergenza (vedere pagina 12).

**Aggiornamento di Emergenza:** Invece di perdere il controllo del proprio ricettacolo quando spende o perde l'ultimo Azrak, un agente può scegliere di svolgere un Aggiornamento di Emergenza collocando quell'Azrak sulla carta Ritorno Missione. Poi, l'agente ottiene il maggior numero possibile di Azrak dal Vortice senza superare il proprio livello di partenza e continua a giocare.

**Aggiornamento senza alcun costo:** Un Aggiornamento effettuato senza spostare un Azrak dal Vortice alla carta Ritorno Missione.

**Aggiornamento Standard:** Durante la fase Tra i Luoghi, un agente può spostare 1 Azrak dal Vortice alla carta Ritorno Missione, in modo tale da recuperare tutto l'Azrak rimanente nel Vortice e dividerlo tra tutti gli agenti.

**Attributo:** Ogni ricettacolo possiede una serie di attributi che vengono utilizzati durante le prove. Ogni attributo possiede un valore e un colore (per determinare facilmente quale viene utilizzato durante una qualsiasi prova specifica). Maggiore è il valore, maggiore è la probabilità che il ricettacolo abbia successo in prove di quel tipo.

**Azrak:** Ogni giocatore possiede una quantità di Azrak che rappresenta il collegamento tra il ricettacolo e l'agente che lo controlla. È una risorsa (che non può essere trasmessa o scambiata) che i giocatori utilizzano per eseguire delle azioni durante la partita.

**C Carta Flash:** Una carta collocata in cima e/o in fondo a un mazzo per conservare la segretezza del suo contenuto.

**Carte Condivise:** Un mazzo che consiste in mappe, carte Elemento e carte Destino.

**Carte Destino:** Queste carte si trovano nel mazzo Condiviso. Queste carte aggiungono un elemento di incertezza alla risoluzione delle prove. La striscia in basso su ogni carta Destino (fronte) indica sia il numero di carte nel mazzo, sia i valori più alti e più bassi del mazzo. Le carte Destino vengono scartate a faccia in su. I giocatori possono guardare tra le carte Destino scartate in qualsiasi momento.

**Carte Elemento:** Quando il gioco vi dice di prendere una carta Elemento, cercatela nel mazzo Elementi, a meno che un altro giocatore non la possieda già. Esistono quattro tipi di Elementi (vedere pagina 20).

**Carte Interazione:** Ogni ricettacolo possiede un mazzo di carte Interazione. Queste carte devono essere guardate solo quando viene specificato dal gioco. Guardare una carta Interazione viene sempre fatto senza alcun costo. Dopo avere guardato una carta Interazione, riponetela nel suo mazzo originale.

**Carte Mistero:** Le carte Mistero sono carte Storia con un loro modo di agire. Vengono collocate in un mazzo a faccia in giù durante la preparazione e i giocatori possono pescarle solo quando viene loro esplicitamente detto di farlo (vedere pagina 13).

**Carte Personali:** Questo mazzo contiene la carta Potere, la carta Spezza Ricordo e le carte Interazione di ogni ricettacolo. Come suggerisce il nome, è proibito leggere o prendere le carte Personali di un ricettacolo che appartengono a un altro agente.

**Carte Potere:** Ogni ricettacolo possiede un potere che può usare durante l'avventura. Non può prestarlo o cederlo a un altro ricettacolo.

**Carte Sostituzione:** Queste carte Elemento bianche sostituiscono gli attributi del ricettacolo fino alla fine della missione (vedere pagina 13).

**Carte Spezza Ricordo:** Ogni ricettacolo possiede una memoria frammentata del suo passato. Le carte Spezza Ricordo rappresentano una piccola porzione di quel passato. Ai giocatori è fortemente sconsigliato condividere qualsiasi delle informazioni contenute in queste carte, tranne in rari casi d'emergenza, determinati a discrezione del giocatore.



**Carte Storia:** Il mazzo Storia contiene la Procedura Missione, la Consultazione Icone, il Prologo, i Ricettacoli e i Luoghi.

**Conflitto:** Indica una prova obbligatoria. I giocatori, o il giocatore, devono risolverla prima che gli sia permesso di eseguire altre azioni. I conflitti sono di due tipi: Conflitti Personali e Conflitti di Gruppo.

**Conflitto di Gruppo:** Un conflitto a cui tutti i giocatori sono tenuti a partecipare. I giocatori devono continuare a eseguire le azioni corrispondenti al Conflitto di Gruppo finché non viene risolto (vedere pagina 11).

**Conflitto Personale:** Un conflitto che coinvolge solo un agente (vedere pagina 11).

**E Espulsione da un luogo:** Alcuni eventi possono fare scattare un'espulsione, ma più di frequente un agente viene espulso da un luogo dopo aver perso il controllo del proprio ricettacolo. Un agente espulso vaga, confuso, tra due realtà. Questo stato è temporaneo (vedere pagina 12).

**F Fallimento:** Durante una prova, se il valore finale è inferiore al livello di difficoltà della prova, si verifica un fallimento. Risolvete le istruzioni nella cella di testo a sinistra.

**G Gruppo:** Quando un componente di gioco indica che il gruppo deve o può eseguire un'azione, tutti gli agenti sono interessati. Se viene specificato che il gruppo può spendere un Azrak o riporre un segnalino Magia, ogni agente può partecipare per raggiungere la quantità indicata.

**L Leggere una carta:** Un giocatore che sta "leggendo una carta" non può dare supporto agli altri giocatori durante una prova. Esistono diversi tipi di carte (vedere pagina 20).

**Livello di difficoltà:** Maggiore è il numero, maggiore è la difficoltà della prova.

**M Mappa:** Una carta Condivisa che indica i luoghi che gli agenti possono visitare. Quando un luogo possiede già 1 Azrak, il Capitano Temporale colloca invece il suo Azrak sulla carta Ritorno Missione. Se una parte della mappa è coperta da un'altra carta, qualsiasi Azrak coperto in questo modo viene collocato nel Vortice.

**Mazzo:** Una missione di TIME Stories consiste in tre mazzi: il mazzo Storia, il mazzo Condiviso e il mazzo Personale.

**O Ottenere Azrak:** Salvo dove diversamente indicato, l'Azrak ottenuto dai giocatori viene preso dal Vortice. Un agente non può mai superare il proprio livello di partenza.

**P Perdere Azrak:** L'Azrak perso dai giocatori viene collocato nel Vortice.

**Perdita del controllo:** Quando un agente ha speso o ha perso il suo ultimo Azrak, perde il controllo del suo ricettacolo e viene espulso dal luogo. Se spende il suo ultimo Azrak per eseguire un'azione, questa azione viene eseguita fino al suo completamento.

**Prologo:** Il Prologo è una sorta di introduzione sotto forma di carte che devono essere lette a voce alta, in modo da fare immergere i giocatori nell'universo in cui si svolgerà la missione. Una volta letto, il Prologo va messo da parte e può essere consultato durante il corso dell'intera missione.

**Prova:** Un'azione che deve essere iniziata e risolta prima di determinare il suo risultato. Come un'azione, un giocatore in possesso di una prova può scegliere di tentarla. Tuttavia, le prove che fanno parte di un conflitto sono obbligatorie.

**Punti Danno:** Misurano il danno inflitto all'avversario durante un conflitto.

**Punti Vita:** Durante un conflitto, ogni avversario avrà un certo numero di punti vita. Solitamente, quando un avversario ha accumulato danni pari o superiori ai suoi punti vita, il conflitto termina.

**R Ricettacolo:** Un personaggio sotto il controllo di un agente (ovvero, un giocatore). Ogni ricettacolo possiede degli attributi, una riserva di Azrak, una riserva di Magia e una storia precedente. Anche se ogni ricettacolo è un personaggio autonomo nel proprio universo, l'agente che lo controlla decide quali azioni esegue il ricettacolo. È possibile per un ricettacolo riacquistare il controllo del proprio corpo e della propria mente (vedere carte Spezza Ricordo più sopra).

**Rimuovere:** Rimettere il relativo componente del gioco nella sua scatola originale. Non sarà più usato.

**Riporre:** Collocare la carta o il segnalino corrispondente nella posizione assegnatagli durante la preparazione.



**Riserva di Azrak:** L'Azrak non speso di un ricettacolo. Il livello di partenza di Azrak di un ricettacolo è stampato sulla sua carta.

**Risolvere una prova:** Una procedura specifica che si svolge in cinque passi (vedere pagine 10 e 11).

**S Scambio di Elementi e segnalini:** Gli Elementi e i segnalini possono essere scambiati senza alcun costo durante la fase Tra i Luoghi, e prima di iniziare un Conflitto di Gruppo. Un agente in stand by durante il passo Azioni può spendere 1 Azrak per dare uno o più Elementi/segnalini a un altro agente.

**Segnalini:** Componenti che vengono separati dalla fustella nella quale sono inseriti quando il gioco ordina a un giocatore di farlo. I segnalini esagonali appartengono al gruppo, tutti gli altri segnalini sono personali. I segnalini riposti vengono rimessi nella fustella. I segnalini rimossi vengono rimessi nella scatola.

**Segnalini Gruppo:** I segnalini Gruppo possono essere recuperati durante la missione. Sono segnalini esagonali che influenzano l'intero gruppo. Sono collocati a faccia in su al di sopra del panorama quando vengono ottenuti in modo da essere visibili a tutti i giocatori. I segnalini rimossi o riposti vengono rimessi nella loro posizione di partenza a faccia in giù.

**Segnalini Magia:** Ogni agente ha un livello di partenza di Magia , che è determinato dal numero di ricettacoli in gioco. Quando un agente usa la Magia, deve riporre qualsiasi segnalino speso nella riserva accanto alla fustella dei segnalini. È impossibile scambiare  o superare il proprio livello di partenza.

**Segnalini Personali:** I segnalini Personali rimangono di proprietà del giocatore che li ha presi. Sono collocati a faccia in su. Questi segnalini possono essere dati o scambiati in determinate circostanze (molto spesso durante la fase Tra i Luoghi). I segnalini rimossi o riposti vengono rimessi nella loro posizione di partenza a faccia in giù.

**Spendere Azrak:** L'Azrak speso dai giocatori viene collocato nel Vortice.

**Stand by:** Lo status di un agente che non possiede carte Storia davanti a sé. Un agente in stand by può spendere 1 Azrak per dare supporto a un altro agente durante una prova (vedere pagina 15 per partite con meno di 4 giocatori). Un agente in stand by può spendere 1 Azrak per dare uno o più Elementi/segnalini a un altro agente.

**Successo critico:** Durante una prova, se il valore finale è pari al livello di difficoltà della prova, si verifica un successo critico. Risolvete le istruzioni nella cella di testo in basso.

**Successo (standard):** Durante una prova, se il valore finale è superiore al livello di difficoltà della prova, si verifica un successo. Risolvete le istruzioni nella cella di testo a destra.

**Supporto:** Un giocatore in stand by può spendere 1 Azrak per dare supporto a un altro agente durante una prova (vedere pagina 15 per partite con meno di 4 giocatori).

**T Telepatia:** Durante una missione tutti gli agenti possono comunicare telepaticamente tra loro per raccontare cos'hanno scoperto. Durante la fase di Esplorazione ogni agente deve usare la telepatia per raccontare le proprie carte Storia.

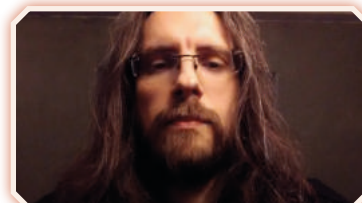
**V Valore finale:** Questo è il valore comparato al livello di difficoltà durante una prova. Consiste nel valore dell'attributo di un ricettacolo, nel potenziamento facoltativo, nel supporto facoltativo e nel valore della carta Destino pescata.

**Vortice:** Tutto l'Azrak speso o perso durante la partita viene collocato nel Vortice. I giocatori possono dividere l'Azrak nel Vortice tra loro effettuando Aggiornamenti. L'Azrak collocato sulla carta Ritorno Missione o sui luoghi non può mai venire diviso in questa maniera.

# QUALCHE PAROLA SU

## ANTONIN MERIEUX

"Antonin è stato rapito dalla culla dai Korrigan e rimpiazzato da me. Beh, credetemi, non è facile per un figlio fatato vivere nel vostro mondo tecnocratico e liberticida, dove la mente viene sostituita da algoritmi! Certo, non è facile neanche per i bambini umani, ora che persino il gioco ci si è messo di mezzo... Spero almeno che vi divertiate."



## JULIEN CARETTE

"Sono nato nel secolo scorso, e viaggio anche nel tempo. Mi presento brevemente... Ho passato la mia infanzia immerso nei fumetti, divorando e copiando senza vergogna la collezione delle strisce a fumetto di mio padre. Autodidatta, sono diventato un grafico prima di imbarcarmi nell'avventura dei fumetti e delle illustrazioni tramite i cartoni animati. Ho due serie di strisce a fumetti nel mio portfolio: *Nomad 2.0* pubblicato da Glénat e *Le Bourreau (The Executioner)* pubblicato da Delcourt. Ho avuto l'opportunità di illustrare dei giochi come *Gazobu*, *Can't Stop*, *Hero I.K.*, *Guardian Chronicles* e questo nuovo scenario di TIME Stories. Spero vi divertiate a giocarlo tanto quanto mi sono divertito io a disegnarlo."



## MANUEL ROZDY

"Time Stories Revolution non avrebbe mai visto la luce del giorno senza tutti quelli che hanno camminato senza sosta nei corridoi del tempo, confrontando infinite falle temporali con leggendaria benevolenza. Grazie infinite a Arnaud, Augustin, Cédric, Emmanuel, Erwan, Germain, Hervé, Igor, Jessica, Karina, Lia-Sabine, Ludo, Mathias, Matthieu, Melanyne, Natacha, Patcho, Peggy, Philippe, Stéphanie, Thibald, Tom, Ulric, Vincent, Virginie. E un ringraziamento speciale a Antonin per il suo stile di scrittura arguto!"



# PROTOCOLLO 42

## NORMATIVA SUL CORRETTO USO DEI COMPONENTI DI GIOCO

Quando un agente usa i componenti a disposizione, è suo dovere attenersi alle seguenti regole di utilizzo:



### ① CARTE STORIA (formato grande)

..... Vengono lette a voce alta e possono essere guardate da tutti i giocatori.

**Panorama** ..... Telepatia.

**Mistero** ..... Da usare a seconda del colore dell'icona (vedere pagina 13).

### ② CARTE CONDIVISE (formato medio)

**Verde** ..... L'agente che la prende la tiene a faccia in su. Tutti i giocatori possono guardarla. Può essere scambiata.

**Gialla** ..... Telepatia, poi viene riposta una volta letta/risolta.

**Rossa** ..... Viene letta a voce alta e può essere guardata da tutti i giocatori. Viene riposta una volta letta/risolta.

**Bianca** ..... Viene letta a voce alta e può essere guardata da tutti i giocatori. Poi, viene collocata a faccia in su al di sopra del panorama.

..... Collocata a faccia in su sopra alla carta Ricettacolo fino alla fine della missione.

### ③ CARTE PERSONALI (formato piccolo)

**Potere** ..... Possono essere guardate da tutti i giocatori. Da tenere a faccia in su.

**Spezza Ricordo** ..... Comunicazione telepatica possibile solo in casi di estrema emergenza. Da tenere a faccia in giù.

**Interazione** ..... Telepatia. Da tenere a faccia in giù.

### ④ SEGNALINI

**Esagonale** ..... Tutti i giocatori possono guardarli. Da collocare a faccia in su al di sopra del panorama.

**Magia** ..... Personali. Da riporre nella riserva. Non possono essere scambiati.

**Danno** ..... Collocati sulla carta dell'avversario durante un conflitto. Da riporre una volta che il conflitto è stato risolto.

**Tutti gli altri** ..... L'agente che li prende li tiene a faccia in su. Tutti i giocatori possono guardarli. Possono essere scambiati.



Nonostante questo gioco sia stato prodotto con la massima cura, potrebbe capitare che un componente sia difettoso o mancante. In tal caso, contattate il servizio clienti del nostro distributore Asmodee Italia al seguente indirizzo: [servizioclienti@asmodee.com](mailto:servizioclienti@asmodee.com). Il vostro problema verrà risolto nel più breve tempo possibile.

TIME Stories è pubblicato da SPACE Cowboys – Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France © 2021 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Tutte le novità su TIME stories e SPACE Cowboys disponibili su [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), su e su .

Edizione italiana a cura di: ASMODEE ITALIA Srl  
Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE) – Italia  
[www.asmodee.it](http://www.asmodee.it)

TRADUZIONE: Denise Venanzetti  
REVISIONE: Alice Amadei e Vittoria Vincenzi  
ADATTAMENTO GRAFICO: Ilaria Borza

