

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

JÁTEKSZABÁLY

IDŐ HUROK

Keljetek versenyre az idővel!

Fogjatok össze, és küzdjetek meg a különböző univerzumok órái által generált feladatokkal, az ébredéstől egészen az újjászületésig. Fedezték fel a kihívásokkal és határtalan lehetőségekkel teli játékmenetet, és a saját tempótokban próbáljátok meg teljesíteni az egyre nehezedő fejezeteket.

Ebben a kooperatív játékban csapatként kell együttműködnötök a különböző tesztek során. A megfelelő stratégiát követve kell kijátszanotok 12 kártyát az óra köré képpel lefelé, követve a tesztekhez tartozó különleges szabályokat. A 40 teszt az egyre nehezedő szabályokkal folyamatosan új kihívás elé állít majd titeket. Induljatok el egy csodálatos utazásra az időn át a kezdetektől egészen a befejezésig!



Szabálymagyarázó
video

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A 40 teszt 10 fejezetre oszlik, amelyek mindegyikében 4 tesztet találtak. A teszteket órák jelképezik. Minden játék során teszteket sorozatát végzik el, és annyiszor megpróbálkozhattok a megoldásukkal, ahányszor csak szeretnétek.

A játékot az 1. fejezetben szereplő 1. órával kezdjétek. Ha a teszt sikeres, folytassátok a következő órával. Miután az 1. fejezet mind a 4 óráját teljesítettétek, folytassátok a 2. fejezettel, és így tovább.

Ha elbuktok egy teszten, megpróbálhatjátok újra, vagy betehetitek az órát a halogatás borítékjába, és később újra megpróbálkozhattok vele.

TARTOZÉKOK

1 játékszabály

A 12 napkártya (1-től 12-ig számozva) és holdkártya (1-től 12-ig számozva)

B 3 emlékeztetőjelölő

C 3 bónuszjelölő

D 10 fejezetboríték, mindegyikben 4 óra és 1 szabálylap

1 óramutató

1 a halogatás borítékja
(a játék elején üres)

1 az újjászületés borítékja,
benne 1 az újjászületés órája,
1 másodpercmutató és 6 jelölő

1

Az első játék során:

Nyissátok ki az 1. fejezet borítékját, vegyétek ki a 4 órát, és tegyétek azokat félre egy képpel lefelé fordított, sorba rendezett pakliba úgy, hogy a 4. óra legyen legalul.

A további játékok során:

Ha a legutóbbi játékkal sikerült egy fejezet mind a 4 óráját teljesítenetek, vegyétek elő és használjátok a következő fejezet óráit. Ha egy fejezetből maradtak még befejezetlen óráitok, folytassátok a játékot ott, ahol abbahagytátok.

Ha vannak órák a halogatás borítékjában (ezt később részletezzük), helyezzétek azokat a pakli tetejére, tetszőleges sorrendben.

2

Fedjétek fel a pakli legfelső óráját, és tegyék a játéktér közepére.

4

Minden teszt előtt keverjétek egy pakliba a hold- és napkártyákat, majd a paklit tegyék a közelbe. Ebből a pakliból osszatok összesen 12 kártyát a játékosoknak képpel lefelé:

 : Minden játékos 3 kártyát kap.

 : Minden játékos 4 kártyát kap.



Minden játékos 6 kártyát kap (két készletre osztva: az egyikben 4, a másikban 2 kártyával; lásd 5. oldal).

A megmaradt kártyákat tegyék félre.

FONTOS

Most még NEM nézhetitek meg a kártyáitokat.

ELŐKÉSZÜLETEK

3

Tegyék a játékoszámnak megfelelő emlékeztetőjelölőt a játéktér mellé. A többi tegyék vissza a dobozba. Tegyék a 3 bónuszjelölőt képpel lefelé az emlékeztetőjelölő mellé.

5

Ha egy a 3. vagy későbbi fejezetből származó órát használtok, tegyék a közelbe az óramutatót is.

EGY TESZT VÉGREHAJTÁSA

A teszt 3 fázisból áll:

1 MEGBESZÉLÉS

Ismerjétek meg a teszt természetét, és vitassátok meg a stratégiákat anélkül, hogy megnéznétek a kártyáitokat.

2 LEHELVEZÉS

Helyezetek le kártyákat képpel lefelé az óra szektoraihoz úgy, hogy közben megfelelték az általános, illetve az aktuális órára vonatkozó különleges szabályoknak.

3 KIÉRTÉKELÉS

Ellenőrizzék a kártyák összértékét szektoronként: nem haladhatja meg a 24-et, illetve szektoronként emelkedőnek kell lenniük. Azt is ellenőrizni kell, hogy betartottátok-e az aktuális tesztre vonatkozó különleges szabályokat.

Minden óra 6 szektorra oszlik, és ezek közül néhánynak különleges szabályai vannak, amik csak erre a szektorra vonatkoznak.

Vannak órák, amiknek különleges szabályuk is van. Ez az óra közepén látható és az adott óra minden szektorára vonatkozik.

Ha egy órára óramutató van nyomtatva, a mutató jelzi, hogy melyik szektor lesz a „kezdő szektor”.

Szektorok

Szektorszabályok

Az óra szabálya



1 MEGBESZÉLÉS

Minden teszt kezdetén tekintsétek át az aktuális órára és az egyes szektorokra vonatkozó szabályokat, amiket a kapcsolódó fejezet borítékjában lévő szabálylapon olvashattok.



Ezt követően szabadon megvitathatjátok, hogy milyen stratégiát követtek a teszt teljesítéséhez, de **a kártyáitok előlapját nem nézhetitek meg**. Ebben a fázisban csak a kártyák színei ismertek, mivel csak a hátlapjukat látjátok.

Bármilyen stratégiai szempontot megvitathattok, de nem használhattok kódokat vagy jeleket olyan információk közlésére, amelyek nem kapcsolódnak a játék akcióihoz.



PÉLDA:



„Ebben a szektorban 14 körüli összértéket kellene elérni.”

„Ha valakinek van 12-es kártya a kezében, kezdje ő a játékot.”

„Ha az első kártyámat ehhez a szektorhoz teszem, senki se tegyen oda kártyát, mert egyedül is megoldom.”

„Ha ferdén teszem le a kártyámat, akkor az egy 11-es.”

„Ha valakinek van 8-as a kezében, vakarja meg a fülét.”

Miután befejezték a megbeszélést, vegyék kézbe a kártyáitokat, és nézzék meg azokat. Mostantól már nem kommunikálhattok. Ha egy játékos még azelőtt felveszi a kártyáit, hogy a többi játékos befejezte volna a megbeszélést, akkor a továbbiakban már nem vehet részt a megbeszélésben. Ha már minden játékos megnézte a kártyáit, folytassátok a **lehelyezés fázissal**.

Bármikor átrendezhetitek a kezetekben lévő kártyákat, de ezzel nem adhattok át semmilyen információt.

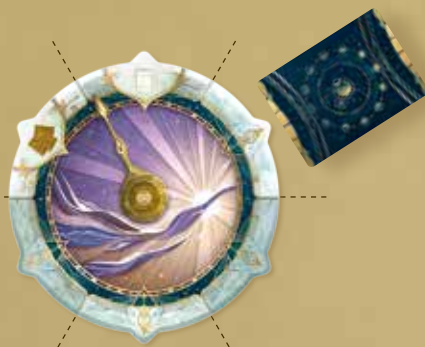


Kétfős játékban minden játékosnak két kártyakészlete van: az egyikben 4, a másikban 2 kártyával. A **megbeszélés fázis** végén csak a 4 kártyából álló készletet vegyék kézbe, a másik 2 kártyát hagyjátok képpel lefelé az asztalon.

2 LEHELVEZÉS

FONTOS

Ebben a fázisban a játékosok közti kommunikáció **nem** megengedett. A kijátszott kártyáitokon keresztül kell megértenetek egymás szándékait.



Ezt a fázist bármelyik játékos elkezdheti, de ezt nem beszélhetitek meg egymással. A fázis elkezdéséhez az egyik játékos lehelyez 1 kártyát képpel lefelé az óra 6 szektorának egyikéhez.

Ezután a tőle balra ülő játékos következik, aki lehelyez 1 kártyát a kezéből egy általa választott szektorhoz. Ez lehet egy olyan szektor, ahol már van 1 vagy több kártya, vagy olyan is, ahová még egy kártyát sem játszottatok ki. Ezt addig folytassátok az óramutató járása szerint, amíg minden játékos le nem helyezi az összes kártyáját.

Amint minden játékos lehelyezte az összes kártyáját, folytassátok a [kiértékelés fázissal](#).

Ha több kártyát játszottok ki ugyanahhoz a szektorhoz, kissé eltolva tegyétek le azokat, hogy a kijátszott kártyák darabszáma (és színe) látható legyen.

Ebben a fázisban bármikor ellenőrizhettek vagy megerősíthettek már ismert információkat, ha valaki elfelejtette volna azokat. (Például megkérdezheted, hogy ki játszott ki egy bizonyos kártyát, vagy titokban megnézheted egy általad lehelyezett kártyát. A többi játékos által kijátszott kártyákat nem nézheted meg.)

KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA KÉPPEL FELFELÉ

A kártyákat alapvetően képpel lefelé kell lehelyeznetek az óra köré. Minden teszt során kijátszhattok azonban képpel felfelé is kártyákat – összesen annyit, ahány  szimbólum látható az emlékeztetőjelölőn. Szabadon eldönthetitek, hogy ki és mennyi kártyát játszik ki képpel felfelé, de ezt ebben a fázisban már nem beszélhetitek meg.

PÉLDA:

Laura úgy gondolja, okos ötlet lenne a 8-asát kijátszani az 5. szektorhoz, de érzi, hogy a többiek nehezen tudnák meghatározni a kártya értékét, ezért úgy dönt, hogy képpel felfelé helyezi le.



Kétfős játékban mindketten 4 kártyával kezditek a játékot (a másik 2 kártya képpel lefelé előttemek marad). Miután mindketten kijátszottatok 2 kártyát, vegyétek kézbe a 2 félretett kártyát.

3 KIÉRTÉKELÉS

Az óramutató által jelzett szektorból indulva, majd az óramutató járása szerinti irányban fedjétek fel az összes képpel lefelé lehelyezett kártyát, ügyelve arra, hogy a sorrendjüket ne változtassátok meg. Minden szektor értéke megegyezik a hozzá kijátszott kártyák összértékével.

A TESZT SIKERES TELJESÍTÉSÉNEK FELTÉTELEI

- 1 Mind a 6 szektorhoz lehelyeztetek legalább 1 kártyát.
- 2 Az egyes szektorok értékének egyenlőnek vagy magasabbnak kell lennie, mint az előző szektor értéke. Más szóval, a kezdő szektortól kezdve, az óramutató járása szerinti irányban a szektoroknak emelkedő (vagy azonos) értékűeknek kell lenniük.
- 3 Az egyes szektorok értéke legfeljebb 24 lehet. Ez a korlátozás nem vonatkozik az 1. fejezet első 3 órájára (ezt az óra közepén lévő  szimbólum mutatja).

A fenti feltételeken kívül minden órának vannak különleges szabályai, amiket be kell tartani a teszt sikeres teljesítéséhez. Ezeket a különleges szabályokat a fejezet szabálylapja ismerteti. Néhány szabály az egész órára, míg mások csak egy bizonyos szektorra vonatkoznak.

Az egyes szektorokra többféle szabály is vonatkozhat. Ezeknek a szabályoknak a többsége olyan feltétel, aminek a **kiértékelés fázisban** kell teljesülnie, míg mások a **lehelyezés fázisra** írnak elő korlátozásokat.

PÉLDA:

Ebben a példában az 1. fejezet 1. órájának egy sikeres megoldása látható:

- 1 Minden szektorhoz kijátszottatok legalább 1 kártyát.
- 2 A 6 szektor értéke (3, 8, 11, 11, 20 és 24) az óramutató járása szerinti irányban emelkedik a kezdő szektortól kezdve.
- 3 Minden szektor értéke kisebb vagy egyenlő, mint 24 (annak ellenére, hogy az óra különleges szabálya miatt ezt a feltételt nem volt kötelező teljesíteni).

A fentiekén túl az óra két szektorszabályát is betartottátok:

- Pontosan 1 napkártyát helyeztetek le az óramutató szektorához.
- 3 (tetszőleges színű) kártyát helyeztetek le az utolsó szektorhoz.

Sikeresen teljesítettétek a tesztet!



HA A TESZT SIKERES

Tegyétek vissza az órát a borítékjába. Ezután vegyétek el a következő órát a pakliból, és tegyétek képpel felfelé az asztal közepére. Miután befejeztetek egy teljes fejezetet, vagyis mind a 4 óráját teljesítettétek, tegyétek vissza a szabálylapot és az órákat a borítékjukba, és a borítékot tegyétek a doboz aljába. Vegyétek ki a következő fejezet borítékjából a tartozékokat, és folytassátok a játékot.

Függetlenül attól, hogy a teszt sikeres volt-e vagy sem, keverjétek meg az összes kártyát, és osszatok új kártyákat a következő teszthez.

HA A TESZT SIKERTELEN

Fordítsatok képpel felfelé egy bónuszjelölőt. Minden képpel felfelé fordított bónuszjelölő után a következő próbálkozások során 1-gyel több kártyát helyezhettek le képpel felfelé. Miután a tesztet sikeresen teljesítettétek, fordítsátok vissza az összes felfedett bónuszjelölőt.

EGY TESZT KIHAGYÁSA

Ha egy tesztet túl nehéznek találtok, dönthettek úgy, hogy kihagyjátok. Fordítsatok képpel lefelé a bónuszjelölőket, az órát tegyétek a halogatás borítékjába, és folytassátok a játékot a következő tesztel. Később bármikor visszatérhettek ehhez a teszthez, és újra megpróbálhattjátok.

A HALOGATÁS BORÍTÉKJA

Az első játékokot kezdetén a halogatás borítékja még üres. A játék előrehaladtával ebben a borítékban tároljátok majd a kihagyott órákat, hogy később újra megpróbálhassátok teljesíteni azokat (az előkészületek részben leírtak szerint).

Ha megpróbáltok teljesíteni egy órát a halogatás borítékjából, siker esetén az órát az eredeti borítékjába tegyétek vissza. Amikor az egyes játékkalkalmak között visszarendezitek a tartozékokat a dobozba, a halogatás borítékját tegyétek a többi boríték tetejére.

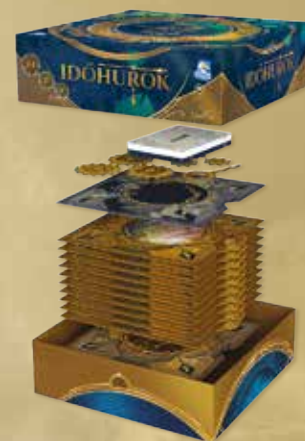
A JÁTÉK VÉGIGJÁTSZÁSA

Ha mind a 40 tesztet sikeresen teljesítettétek, végigjátstottátok a játékot. Miután az összes tesztet megpróbáltátok teljesíteni (sikeresen vagy sem), kinyithatjátok az újjászületés borítékját, amivel növelhetitek az újrajátszhatóságot.

A DOBOZ VISSZARENDEZÉSE

Ha a teljes játékot újra szeretnétek játszani az elejétől, rendezzétek vissza a tartozékokat az alábbiak szerint:

- 1 Az újjászületés borítékját tegyék a doboz aljára, de előtte ellenőrizzék, hogy benne van-e minden megfelelő tartozék.
- 2 Tegyék vissza az összes órát és szabálylapot az eredeti borítékjukba.
- 3 Rendezzék sorba a fejezetek borítékjait, és tegyék vissza azokat a dobozba úgy, hogy az 1. fejezet borítékja legyen legfelül.
- 4 A halogatás borítékja kerüljön a többi borítékra, és tegyék rá az összes további tartozékot: a kártyákat, az óramutatót, a jelölőket és a játékszabályt.



TIPPEK ÉS TANÁCSOK

Mindig nézd meg a többi játékos által kijátszott, illetve a még kézben tartott kártyák színét. Még ha nincsenek is különleges szabályok a kártyák színeire vonatkozóan, gyakran hasznos információkra tudsz belőlük következtetni.

Tanuld meg hatékonyan használni a képpel felfelé kijátszott kártyákat. Az így kijátszott kártyával jelezheted, hogy segítségre van szükséged. Azzal is fontos információt adhatsz, ha nem fedsz fel egy kártyát, különösen, ha minden a tervek szerint halad.

A megbeszélés fázisban beszéljétek meg, hogyan kezdtek a lehelyezés fázist. Az a játékos játssza ki az első kártyát, aki úgy gondolja, hogy az ő kezében vannak a legjobb kártyák a kezdéshez. Ha senkinek sincsenek kiemelkedően jó lapjai, némi hezitálás előfordulhat, mielőtt valaki úgy dönt, hogy kijátssza az első kártyát. Ez a hezitálás is hasznos információval szolgálhat a csapat számára.

Ha egy teszt sikertelen, szánjatok egy kis időt a stratégia finomhangolására, és beszéljétek meg, hogy legközelebb min kellene változtatni.

A különböző tesztek teljesítése egy tanulási folyamat, ami hosszú időt vehet igénybe. Figyeljétek a csapat hangulatára, és vegyétek észre, hogy mikor érdemes tovább próbálkozni, és mikor kell szünetet tartani. Mérlegeljétek, hogy érdemes-e újra megpróbálni egy tesztet, vagy inkább továbbléptek. Legyetek türelmesek magatokkal és a többiekkel is. A végén még önmagatokat is meglephetitek, hogy milyen gyorsan fejlődöttök.

Először is szívből köszönöm Juliennnek, hogy közreműködött a játék létrehozásában. Nagyra értékelem a bizalmadat, érzékenységedet, és tanácsaidat, amik mindig előre visznek bennünket. Szeretném kifejezni hálámat a családomnak a rendíthetetlen támogatásukért, és a megszámlálhatatlan napért, amit a játék tesztelésével töltöttek. Nagyon köszönöm a Libellud és a Lab4games csapatának, különösen Anouknak, Vincentnek és François-nak, hogy hittek a projektben. Köszönöm Maxence, hogy gyorsan felvette a fonalat és mindazt, amit hozzáadtál a játékhoz. Szeretnék köszönetet mondani Matthisnek is a folyamatos kihívásokért, miközben mindig odafigyelt a szerzői igényeinkre. Maëva, köszönjük a művészi látásmódodat az időről, ami gyönyörűen harmonizál a miénkkel. Köszönöm, Maud, hogy az illusztrációiddal gazdagítottad a játékot. Végül egy hatalmas köszönet mindenkinek, aki tesztelte a játékot és akár közvetlenül, akár közvetve részt vett a játék megvalósításában. Remélem, hogy a játék varázslatos pillanatokkal örvendeztet meg benneteket!

Először is szeretnék hatalmas köszönetet mondani Alexinek a belém vetett bizalomért, a kitartásáért, és hogy aprólékosan figyelt a részletekre (egészen a nanoszekundumokig). Szeretném megköszönni Simaónak és Quentinnek is, amiért az idő határait feszegetve tesztelték az órákat. Hálás vagyok a Libellud egész csapatának a lelkesedésükért, különösen Matthisnek, akinek a segítségével felbecsülhetetlen volt a fejlesztés hónapjai alatt. Nagyon hálás vagyok a játéknak is, amiért lehetőséget adott arra, hogy elnyomjam a türelmetlenségemet, miközben következetes és gyors visszajelzéseket adott, amire játéktervezőként nagy szükségem volt.

Számomra még egyetlen játék illusztrálása sem volt ennyire élvezetes és frusztráló is egyben. Először is szeretnék köszönetet mondani François Décamp úrnak, amiért megengedte, hogy teszteljem az Alexi és Julien prototípusát, nem tudván, hogy később engem kérnek fel az illusztrálására. Hálás vagyok Maëvának is a pontos útmutatásáért (és a Harmóniáért ☺!), valamint az általa biztosított keretért és szabadságért, amely nagyban hozzájárult a játék vizuális megjelenéséhez. Köszönöm a hatékony Libellud csapat minden tagjának, akikkel ugyan ritkán találkoztam, de a projekt teljes folyamata közben éreztem a fontos és építő jellegű jelenlétüket. Hálámat fejezem ki a kozmikus erőnek, hogy az egész folyamatot a jelen pillanatra irányította. Végül köszönöm Malou-nak, hogy egyszerűen csak itt van.

2025 KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Alexi Piovesan és Julien Prothière

Illusztrációk: Maud Chamel

Fejlesztési vezető: Vincent Goyat

Projektvezető: Maxence Falempin

Fejlesztés: Matthis Gaciars és Thomas Cauet

Művészeti vezető: Maëva Da Silva

Funkcionális tervezés: Thomas Dutertre

Grafikai tervezés: Simon Hay

Gyártásvezető: Stéphane Robert

Szerkesztő: Jérôme Vessière

Hálásan köszönjük mindenki más támogatását, hogy segítettek a játék fejlesztésében.