

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

PRAVIDLÁ HRY

SÍLA ČASU

Samotný čas vás skúša!

Spojte sily, aby ste prekonalí výzvy, ktoré predstavujú hodiny naprieč rôznymi vesmírmi, od Prebudení po Znovuzrodenie. Hrajte a znovu skúšajte rôzne úrovne svojím vlastným tempom a objavujte herný zážitok plný neustále sa meniacich výziev a neobmedzených možností.

Síla času je kooperatívna hra, v ktorej spolupracujete, aby ste úspešne prešli rôznymi skúškami a spoločne vyhrali, alebo prehrali. Pre úspech musíte strategicky zahrať 12 kariet lícom dole okolo hodín, a to podľa špeciálnych pravidiel určených pre každú skúšku. Hra obsahuje 40 skúšok s rastúcou náročnosťou a novými pravidlami, ktorých sa budete držať. Nestrácajte čas a prežite tú nádhernú cestu od začiatku až do konca!



AKO HRAŤ

PREHLAD HRY

40 skúšok je rozdelených do 10 kapitol, z ktorých každá obsahuje 4 skúšky, ktoré predstavujú hodiny. Pri každej hre sa môžete pokúsiť splniť sériu týchto skúšok a skúsiť ich toľko, koľko chcete.

Keď hráte prvýkrát, mali by ste začať hodinami I z 1. kapitoly. Ak uspejete, pokračujte k ďalším hodinám v poradí. Keď dokončíte všetkých štvoro hodín z 1. kapitoly, pokračujte k 2. kapitole a tak ďalej.

Ak skúšku nezvládnete, môžete to buď skúsiť znova, alebo umiestniť hodiny do „obálky výčítiek“ a vrátiť sa k nim neskôr.

HERNÉ KOMPONENTY

Pravidlá

A 12 slnečných kariet (s číslami 1 – 12) a 12 mesačných kariet (s číslami 1 – 12)

B 3 žetóny pripomienky

C 3 bonusové žetóny

D 10 obálok kapitol, každá obsahuje štvoro hodín a list s pravidlami

1 hodinová ručička

1 obálka výčítiek
(na začiatku hry je prázdna)

1 obálka znovuzrodenia
obsahujúca 1 hodiny znovuzrodenia,
1 sekundovú ručičku a 6 žetónov

1

Pre prvú hru:

Vezmite obálku 1. kapitoly a vyberte z nej štvoro hodín. Položte ich na stôl lícom dole na jednu kôpku. Usporiadajte ich lícom dole tak, aby hodiny IIII boli dole a hodiny I navrchu.

Pre ďalšie hry:

Ak sa vám v predchádzajúcej hre podarilo dokončiť všetky hodiny v rámci jednej kapitoly, vezmite si hodiny z nasledujúcej kapitoly. Ak máte z kapitoly ešte nedokončené hodiny, jednoducho pokračujete v hre tam, kde ste skončili.

Ak máte nejaké hodiny v obálke výčítiek (vysvetlené podrobnejšie neskôr), umiestnite ich navrch na kôpku v poradí podľa svojej voľby.

2

Otočte vrchné hodiny z kôpky lícom nahor a umiestnite ich doprostred hernej plochy.

4

Pre každú skúšku zamiešajte dohromady mesačné aj slnečné karty a vytvorte jeden balíček, ktorý umiestnite opodiaľ lícom dole. Z tohto balíčka rozdeľte hráčom 12 kariet lícom dole:

 : Každý hráč dostane 3 karty.

 : Každý hráč dostane 4 karty.



Každý hráč dostane 6 kariet (rozdelených na dve kôpky: jedna obsahuje 4 karty a druhá 2 karty; viac v časti „Hra pre 2 hráčov“ na strane 5).

Zvyšné karty odložte bokom.

3

Umiestnite žetón pripomienky zodpovedajúci počtu hráčov opodiaľ. Vráťte ostatné žetóny pripomienky späť do krabice. Umiestnite 3 bonusové žetóny lícom dole vedľa žetónu pripomienky.

5

Ak hráte s hodinami z 3. alebo neskoršej kapitoly, umiestnite opodiaľ hodinovú ručičku.

DÔLEŽITÉ!

V tomto okamžiku sa ešte NEMÔŽETE pozeráť na svoje karty.

SKÚŠKA

Skúška sa skladá z 3 fáz:

1 DISKUSIA

Dozvedáte sa podstatu skúšky a môžete prebrať svoju stratégiu bez toho, aby ste sa pozreli na svoje karty.

2 UMIESTNENIE

Umiestňujete karty lícom dole k segmentom hodín v snahe splniť základné pravidlá hry a tiež všetky špeciálne pravidlá, ktoré sa vzťahujú k aktuálnym hodinám.

3 VYHODNOTENIE

Skontrolujete, či máte aspoň 1 kartu umiestnenú pri každom segmente okolo hodín a že súčet hodnôt kariet vedľa každého segmentu je v rastúcom číselnom poradí a neprekračuje 24. Okrem toho musíte tiež overiť, či ste dodržali všetky špeciálne pravidlá pre danú skúšku.

Každé hodiny sa skladajú zo 6 segmentov, z ktorých niektoré obsahujú špeciálne pravidlá vzťahujúce sa k danému segmentu.

Niektoré hodiny tiež obsahujú špeciálne pravidlo zobrazené uprostred, ktoré platí pre všetky segmenty týchto hodín.

Ak hodiny zobrazujú predtlačenú hodinovú ručičku, tá ukazuje na počiatočný segment.

segmenty

pravidlá segmentu

pravidlá hodín



1 DISKUSIA

Každú skúšku začínate tým, že si prejdete pravidlá pre aktuálne hodiny a každý ich segment, ktoré sú bližšie vysvetlené na liste s pravidlami vloženom v obálke príslušnej kapitoly.



Potom môžete voľne diskutovať o stratégii pre splnenie skúšky, ale nemôžete sa pozerať na líc svojich kariet. Počas tejto fázy sú známe iba farby kariet, ktoré má každý hráč pred sebou, pretože vidíte len ich zadné strany.

Môžete diskutovať o rôznych strategických aspektoch hry, nesmiete však používať kódy alebo signály pre zdieľanie informácií, ktoré nesúvisia s hernými akciami.

NAPRÍKLAD:

„Pri tomto segmente sa zameriame na celkový súčet okolo 14.“

„Ak bude mať niekto v ruke číslo 12, mal by hrať ako prvý.“

„Ak položím svoju prvú kartu k tomuto segmentu, nikto iný by tam nemal nič prikladať, pretože to zvládnem sám.“

„Ak položím kartu pod uhlom, znamená to, že je to číslo 11.“

„Ak bude mať niekto v ruke číslo 8, mal by sa poškrabať na uchu.“

Keď diskusiu ukončíte, vezmite si svoje karty do ruky a pozrite sa na ne. Od tohto okamžiku už nemôžete hovoriť. Ak si niektorý hráč vezme svoje karty skôr, než ostatní hráči dokončia diskusiu, tento hráč sa už do diskusie nemôže zapojiť. Keď sa všetci pozriete na svoje karty, prejdite k 2. fáze.

Môžete si kedykoľvek usporiadať karty v ruke, ale nemôžete týmto spôsobom naznačovať žiadne konkrétne informácie.

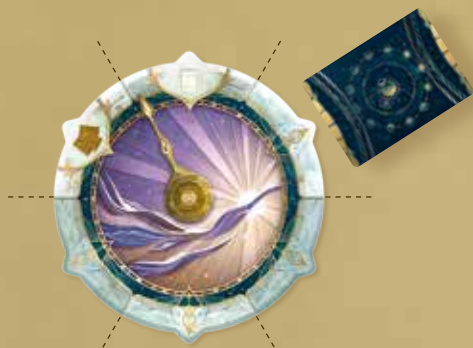


V hre 2 hráčov má každý hráč dve kôpky kariet: jednu so 4 kartami a druhú s 2 kartami. Na konci 1. fázy si hráči vezmú do ruky iba kôpku so 4 kartami a kôpku s 2 kartami nechajú lícom dole bez toho, aby sa na ňu pozreli.

2 UMIESTNOVANIE

DÔLEŽITÉ!

Počas tejto fázy **nie** je komunikácia medzi hráčmi povolená. Musíte si rozumieť a koordinovať svoje úsilie iba prostredníctvom kariet, ktoré hráte.



Túto fázu môže zahájiť ktorýkoľvek hráč. Urobí tak bez akejkoľvek konzultácie s ostatnými hráčmi, a to umiestnením 1 karty z ruky lícom dole ku ktorémukoľvek zo 6 segmentov hodín.

Nasleduje hráč po jeho ľavici, ktorý vykoná svoj ťah výberom 1 karty zo svojej ruky a jej umiestnením vedľa segmentu podľa svojho výberu. Môže to byť segment s jednou alebo viac kartami, alebo aj segment bez kariet. Pokračujte týmto spôsobom a postupujte v smere hodinových ručičiek okolo stola, kým všetci hráči neumiestnia všetky svoje karty.

Keď všetci umiestnite všetky karty z ruky, pokračujte k 3. fáze.

Ak je pri rovnakom segmente umiestnených viacero kariet, mierne ich prekývajte tak, aby boli ľahko rozoznateľné čísla kariet, ktoré boli vyložené (a ich farba).

Kedykoľvek počas tejto fázy si môžete overiť alebo potvrdiť akékoľvek známe informácie, ktoré ste možno zabudli. Napríklad sa môžete spýtať, kto umiestnil konkrétnu kartu, alebo sa tajne pozrieť na líc karty, ktorú ste umiestnili práve vy, aby ste si overili jej hodnotu. Nemôžete sa však dívať na karty lícom dole, ktoré umiestnili iní hráči.



HRANIE KARIET LÍCOM NAHOR

Obvykle umiestňujete karty okolo hodín lícom dole. Počas každej skúšky však môžete dohromady umiestniť toľko kariet lícom nahor, koľko je na žetóne pripomienky symbolov . Možnosť umiestnenia karty lícom nahor si môžete medzi sebou ľubovoľne rozdeliť, ale počas tejto fázy o tom nemôžete voľne diskutovať.

PRÍKLAD:

Laura verí, že je múdre umiestniť jej číslo 8 k 5. segmentu. Uvedomuje si však, že ostatní môžu mať problémy s určením hodnoty jej karty, a preto sa rozhodne umiestniť svoju kartu s číslom 8 lícom nahor.



V hre 2 hráčov začína každý hráč so 4 kartami v ruke (ďalšie 2 karty má stále lícom dole pred sebou). Po tom, čo obaja umiestnite 2 karty zo svojej ruky, vezmite si do ruky zvyšné 2 karty.

3 VYHODNOTENIE

Začnúc segmentom s hodinovou ručičkou a postupne v smere hodinových ručičiek odkryte každú kartu lícom dole a dávajte pozor, aby ste nezmenili poradie kariet. Hodnota segmentu sa rovná súčtu hodnôt kariet umiestnených pri ňom.

PODMIENKY SPLNENIA SKÚŠKY

- 1 Pri každom zo 6 segmentov musí byť umiestnená aspoň 1 karta.
- 2 Hodnota každého segmentu musí byť rovná alebo väčšia ako hodnota predchádzajúceho segmentu. Inými slovami, hodnoty segmentov musia rásť (alebo zostať rovnaké), ako postupujete v smere hodinových ručičiek od počiatočnej hodinovej ručičky.
- 3 Hodnota každého segmentu musí byť menšia alebo rovná 24. Pamätajte, že toto obmedzenie sa nevzťahuje na prvé troje hodiny z 1. kapitoly (ako je znázornené symbolom  uprostred hodín).

Okrem týchto podmienok majú každé hodiny špeciálne pravidlá, ktoré musíte dodržať, aby ste skúšku úspešne splnili. Každé z týchto pravidiel je vysvetlené na liste s pravidlami pre danú kapitolu. Niektorá pravidlá sa vzťahujú na celé hodiny, zatiaľ čo iné na konkrétny segment.

Jednotlivé segmenty môžu byť ovplyvnené niekoľkými pravidlami. Väčšina týchto pravidiel sú podmienky, ktoré musia byť splnené počas **fázy vyhodnotenia**, zatiaľ čo iné pravidlá uvádzajú, čo je povolené počas **fázy umiestňovania**.

PRÍKLAD:

Keď sú všetky karty odhalené, vidíte na obrázku úspešné splnenie hodín I prvej kapitoly.

- 1 Pri každom zo 6 segmentov je aspoň 1 karta.
- 2 Hodnoty 6 segmentov (3, 8, 11, 11, 20 a 24) nasledujú vo vzostupnom poradí začínajúc segmentom s hodinovou ručičkou.
- 3 Hodnota každého segmentu je menšia alebo rovná 24 (aj keď toto pravidlo zrovna nebolo nutné splniť kvôli špeciálnemu pravidlu týchto hodín).

Okrem toho boli dodržané dve pravidlá špecifické pre konkrétny segment:

- Pri segmente s hodinovou ručičkou je umiestnená presne jedna mesačná karta.
- Pri poslednom segmente sú 3 karty v ľubovoľnej farebnej kombinácii.

Preto bola skúška úspešne splnená!



AK SKÚŠKU ÚSPEŠNE SPLNÍTE

Vráťte hodiny späť do ich obálky. Potom vezmite ďalšie hodiny z kôpky a umiestnite ich lícom nahor doprostred stola. Keď dokončíte kapitolu splnením všetkých jej hodín, uložte list s pravidlami s dokončenými hodinami do príslušnej obálky a tú umiestnite naspodok krabice. Potom vezmite obálku nasledujúcej kapitoly, vyberte jej obsah a pokračujte v hre.

Bez ohľadu na to, či skúšku úspešne splníte, alebo nie, zamiešajte všetky karty dohromady a rozdajte ich pre ďalšiu skúšku, ako je vysvetlené v príprave hry.

AK SKÚŠKU NESPLNÍTE

Otočte jeden bonusový žetón lícom nahor. Každý bonusový žetón otočený lícom nahor vám umožní umiestniť 1 dodatočnú kartu lícom nahor počas akéhokoľvek následného pokusu. Keď je skúška úspešne splnená, všetky bonusové žetóny otočte späť lícom dole.

VYNECHANIE SKÚŠKY

Ak vám príde niektorá skúška príliš ťažká, môžete ju vynechať. Ak to chcete urobiť, otočte všetky otočené bonusové žetóny lícom dole, umiestnite hodiny do obálky výčítiek a prejdite k nasledujúcej skúške. Môžete sa k nej kedykoľvek vrátiť a skúsiť to znova.

OBÁLKA VÝČITIEK

Obálka výčitiek je na začiatku vašej prvej hry prázdna. Ako hrou postupujete, môžete túto obálku použiť na uloženie všetkých hodín, ktoré vynecháte, a pokúsiť sa ich vyriešiť neskôr (ako je vysvetlené v príprave hry).

Keď sa pokúsíte splniť skúšku s hodinami z obálky výčitiek a uspejete, vráťte tieto hodiny späť do ich pôvodnej obálky. Keď vraciate komponenty späť do krabice medzi hernými partiami, umiestnite obálku výčitiek navrch všetkých ostatných obálok.

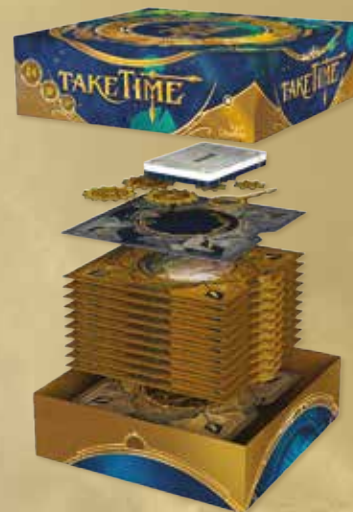
DOKONČENIE HRY

Hru dokončíte, keď úspešne splníte všetkých 40 skúšok. Avšak po tom, čo odohráte všetky skúšky v hre (úspešne alebo neúspešne), môžete otvoriť obálku znovuzrodenia pre opätovné hranie.

RESETOVANIE OBSAHU

Ak si prajete znovu hrať celú hru od začiatku, resetujte obsah nasledujúcim spôsobom:

- 1 Umiestnite obálku znovuzrodenia naspodok krabice a uistite sa, že sú vo vnútri uložené všetky jej súčasti.
- 2 Vráťte všetky hodiny a listy s pravidlami späť do ich pôvodných obálok.
- 3 Zoradte obálky kapitol a umiestnite ich do krabice tak, aby obálka 1. kapitoly bola navrchu.
- 4 Umiestnite prázdnu obálku výčitiek navrch a na ňu zvyšné herné komponenty, vrátane kariet, hodinovej ručičky, žetónov a pravidiel.



TIPY A RADY

Starostlivo sledujte farby kariet, ktoré hrajú ostatní hráči, a tiež farby kariet, ktoré im zostávajú v ruke. Aj keď neexistujú žiadne špeciálne pravidlá týkajúce sa farieb kariet, často z nich môžete odvodiť užitočné informácie.

Naučte sa efektívne hrať karty lícom nahor. Zahranie karty lícom nahor môže predstavovať spôsob, ako ostatným hráčom signalizovať žiadosť o pomoc. Naopak rozhodnutie neodhaliť kartu môže tiež poskytnúť dôležitú informáciu, zvlášť ak ide všetko podľa plánu.

Počas fázy **diskusie** sa medzi sebou dohodnite, ako začnete **fázu umiestňovania**. Prvú kartu by mal zahrať hráč, ktorý sa domnieva, že má pre začiatok najlepšie karty v ruke. Ak nikto nemá v ruke dobré karty, môže aj takéto váhanie pred rozhodnutím zahrať prvú kartu poskytnúť skupine užitočnú informáciu.

Ak skúšku nespĺnate, venujte chvíľu diskusii o vylepšení svojej stratégie a o tom, čo urobiť inak, kým sa o splnenie skúšky pokúsíte znova.

Prechádzanie rôznymi skúškami je proces učenia, ktorý môže trvať dlho. Musíte sa naučiť ovládať svoje rozhodnutie tak, aby ste poznali, kedy vytrvať a kedy si radšej dať pauzu. Patrí k tomu aj pochopenie toho, kedy trvať na opakovaní neúspešnej skúšky a kedy ju preskočiť a pokračovať ďalej. Predovšetkým buďte trpezliví sami so sebou aj s ostatnými hráčmi. Nakoniec možno sami seba prekvapíte svojím pokrokom.

Srdečne ďakujem predovšetkým Julienovi za spoluprácu pri tvorbe hry Sila času. Vážim si tvoju dôveru, citlivosť a rady, ktoré nás vždy posúvali ďalej.

Tiež chcem poďakovať svojej rodine za neochvejnú podporu a dlhé dni strávené testovaním hry. Veľké poďakovanie patrí aj celému tímu Libellud a Lab4games, najmä Anouk, Vincentovi a Françoisovi, ktorí verili tomuto projektu. Ďakujem, Maxence, za tvoju rýchlu adaptáciu na projekt a za všetko, čím si k nemu prispel. Rád by som tiež poďakoval Matthisovi za jeho výzvy, pri ktorých dokázal brať do úvahy naše autorské zámery. Ďakujem, Maëva, za tvoju umeleckú víziu času, ktorá tak krásne ladí s tou našou. A ďakujem, Maud, za vylepšenie hry tvojimi ilustráciami, ktoré nás skutočne prenášajú za hranice času!

A nakoniec, nekonečné „ďakujem“ všetkým, ktorí hru testovali alebo sa podieľali na jej tvorbe, či už priamo, alebo nepriamo. Nech vám vaše hry prinesú kúzelné chvíle a radosť!

Najskôr by som chcel vyjadriť obrovské poďakovanie Aleximu za dôveru, ktorú do mňa vložil, jeho vytrvalosť a veľkú pozornosť k detailom (až do nanosekundy). Chcem tiež poďakovať Simaovi a Quentinovi za posúvanie hraníc času, keď opakovane testovali všetky tieto hodiny. Som vďačný celému tímu Libellud za ich nadšenie, najmä Matthisovi, ktorý mi počas mesiacov vývoja poskytoval neoceniteľnú podporu. A nakoniec ďakujem aj hre Sila času samotnej za to, že mi dala príležitosť potlačiť moju netrpezlivosť a zároveň mi poskytla konzistentnú a okamžitú spätnú väzbu, ktorú som ako herný designér toľko potreboval.

Pre mňa nebola práca na ilustráciách pre žiadnu inú hru tak zábavná a zároveň jednotvárná. Najskôr by som chcela poďakovať Françoisovi Décampovi za to, že mi umožnil otestovať prototyp vytvorený Alexiom a Julienom, bez toho aby som tušila, že budem neskôr požiadaná o jeho výtvarnú podobu. Som tiež vďačná Maëvě za jej presné vedenie (a harmóniu!) a za poskytnutie hraníc aj slobody, ktoré významne prispeli k vizuálnym aspektom tejto hry, takmer symbiotickým spôsobom. Ďakujem všetkým členom tímu Libellud, s ktorými som sa síce stretávala len zriedka, ale ktorých významnú a konštruktívnu prítomnosť som cítila po celú dobu úspešnej tvorby tohto projektu. Vyjadrujem aj vďačnosť kozmickým silám za zorganizovanie celého tohto procesu pre daný okamžik. A nakoniec ďakujem Malou za to, že je.

AUTORSKÝ TÍM 2025

Autori hry: Alexi Piovesan a Julien Prothière

Ilustrácie: Maud Chalmel

Manažér vývoja: Vincent Goyat

Projektový manažér: Maxence Falempin

Vývoj hry: Matthis Gaciarz a Thomas Cauet

Umelecká vedúca: Maëva Da Silva

Funkčný návrh: Thomas Dutertre

Grafický návrh: Simon Hay

Manažment výroby: Stéphane Robert

Editor: Jérôme Vessière

Tím ďakuje všetkým ostatným, ktorí prispeli ku vzniku tejto hry.