

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

PRAVIDLA HRY

SÍLA ČASU

Samotný čas vás zkouší!

Spojte síly, abyste se vypořádali s výzvami, které představují hodiny napříč různými vesmíry, od Probuzení po Znovuzrození. Hrajte a znovu zkoušejte různé úrovně svým vlastním tempem a objevujte herní zážitek plný neustále se měnících výzev a neomezených možností.

Síla času je kooperativní hra, ve které spolupracujete, abyste úspěšně prošli různými zkouškami a společně vyhráli, nebo prohráli. Pro úspěch musíte strategicky zahrát 12 karet lícem dolů kolem hodin, a to podle speciálních pravidel určených pro každou zkoušku. Hra obsahuje 40 zkoušek s rostoucí obtížností a novými pravidly, kterými se budete řídit. Neztrácejte čas a prožijte tu nádhernou cestu od začátku až do konce!



JAK HRÁT

PŘEHLED HRY

40 zkoušek je rozděleno do 10 kapitol, z nichž každá obsahuje 4 zkoušky znázorněné hodinami. Při každé hře se můžete pokusit splnit sérii těchto zkoušek a zkusit jich tolik, kolik chcete.

Když hrajete poprvé, měli byste začít hodinami I z 1. kapitoly. Pokud uspějete, pokračujte k dalším hodinám. Jakmile dokončíte všechny čtyři hodiny z 1. kapitoly, pokračujte do 2. kapitoly a tak dále.

Pokud zkoušku nezvládnete, můžete to buď zkusit znovu, nebo umístit hodiny do „obálky výčitek“ a vrátit se k nim později.

HERNÍ KOMPONENTY

Pravidla

A 12 slunečních karet (s čísly 1–12) a 12 měsíčních karet (s čísly 1–12)

B 3 žetony připomínky

C 3 bonusové žetony

D 10 obálek kapitol, každá obsahuje čtyři hodiny a list s pravidly

E 1 hodinová ručička

F 1 obálka výčitek
(na začátku hry je prázdná)

G 1 obálka znovuzrození obsahující
1 hodiny znovuzrození,
1 vteřinovou ručičku a 6 žetonů

1

Pro první hru:

Vezměte obálku 1. kapitoly a vyjměte čtyři hodiny. Položte je na stůl lícem dolů do jedné hromádky uspořádané tak, aby hodiny IIII byly dole a hodiny I nahoře.

Pro další hry:

Pokud se vám v předchozí hře podařilo dokončit všechny čtyři hodiny v rámci jedné kapitoly, vezměte si hodiny z následující kapitoly. Pokud máte z kapitoly ještě nedokončené hodiny, jednoduše pokračujete ve hře tam, kde jste skončili.

Pokud máte nějaké hodiny v obálce výčitek (vysvětleno podrobněji později), umíste je nahoru na hromádku v pořadí dle své volby.

2

Otočte vrchní hodiny z hromádky lícem nahoru a umíste je doprostřed herní plochy.

4

Pro každou zkoušku zamíchejte dohromady měsíční i sluneční karty a vytvořte jeden balíček, který umíste opodál lícem dolů. Z tohoto balíčku rozdělte hráčům 12 karet lícem dolů:

 : Každý hráč dostane 3 karty.

 : Každý hráč dostane 4 karty.

 Každý hráč dostane 6 karet (rozdělených do dvou skupin: jedna obsahuje 4 karty a druhá 2 karty; viz „Hra pro 2 hráče“ na straně 5).

Zbývající karty odložte stranou.

3

Umíste žeton připomínky odpovídající počtu hráčů poblíž herní plochy. Vraťte ostatní žetony připomínky zpět do krabice. Umíste 3 bonusové žetony lícem dolů vedle žetonu připomínky.

5

Pokud hrajete s hodinami z 3. nebo pozdější kapitoly, umíste poblíž hodinovou ručičku.

DŮLEŽITÉ!

V tomto okamžiku se ještě NESMÍTE dívat na své karty.

ZKOUŠKA

Zkouška se skládá ze 3 fází:

1 DISKUSE

Dozvídáte se podstatu zkoušky a můžete probírat svou strategii, aniž byste se dívali na své karty.

2 UMÍSTOVÁNÍ

Umísťujete karty lícem dolů k segmentům hodin ve snaze splnit základní pravidla hry a také všechna speciální pravidla, která se vztahují k aktuálním hodinám.

3 VYHODNOCENÍ

Zkontrolujete, zda máte alespoň 1 kartu umístěnou u každého segmentu kolem hodin a že součet hodnot karet u každého segmentu je v rostoucím číselném pořadí a nepřekračuje 24. Kromě toho musíte také ověřit, zda jste dodrželi všechna speciální pravidla pro danou zkoušku.

Každé hodiny se skládají ze 6 segmentů, z nichž některé obsahují speciální pravidla vztahující se k danému segmentu.

Některé hodiny také obsahují speciální pravidlo zobrazené uprostřed, které platí pro všechny segmenty těchto hodin.

Pokud hodiny zobrazují natištěnou hodinovou ručičku, ta ukazuje na počáteční segment.

segmenty

pravidla segmentu

pravidla hodin



číslo kapitoly

číslo hodin



1 DISKUSE

Každou zkoušku začínáte tím, že si projdete pravidla pro aktuální hodiny a každý jejich segment, která jsou blíže popsána na listě s pravidly vloženém v obálce příslušné kapitoly.



Poté můžete volně diskutovat o strategii pro splnění zkoušky, ale nesmíte se dívat na líc svých karet. Během této fáze jsou známy pouze barvy karet, které má každý hráč před sebou, protože vidíte jen jejich zadní strany.

Můžete diskutovat o různých strategických aspektech hry, nesmíte však používat kódy nebo signály pro sdělování věcí, které nesouvisí s herními akcemi.

NAPŘÍKLAD:

„U tohoto segmentu se zaměříme na celkový součet kolem 14.“

„Pokud bude mít někdo v ruce číslo 12, měl by hrát jako první.“

„Pokud položím svou první kartu k tomuto segmentu, nikdo jiný by tam neměl nic pokládat, protože to zvládnou sám.“

„Pokud položím kartu pod úhlem, znamená to, že je to číslo 11.“

„Pokud bude mít někdo v ruce číslo 8, měl by se poškrábat na uchu.“

Jakmile je veškerá diskuze u konce, vezměte si své karty do ruky a podívejte se na ně. Od tohoto okamžiku již nesmíte říkat nic dalšího.

Pokud si některý hráč vezme své karty dříve, než ostatní hráči dokončí diskusi, tento hráč se již do diskuse nesmí zapojit. Když se všichni podíváte na své karty, pokračujte do 2. fáze.

Můžete si kdykoli uspořádat karty v ruce, ale nesmíte tímto způsobem sdělovat žádné konkrétní informace.



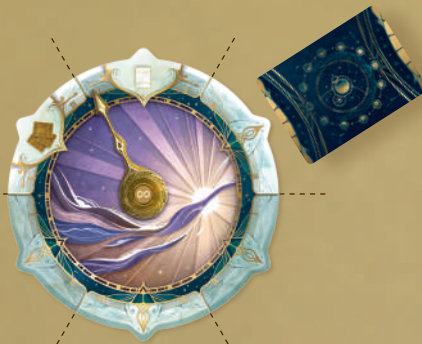
Ve hře 2 hráčů má každý hráč dvě sady karet: jednu se 4 kartami a druhou se 2 kartami. Na konci 1. fáze si hráči vezmou pouze sadu 4 karet a sadu 2 karet nechají lícem dolů, aniž by se na ně podívali.

2

UMÍSTĚNÍ

DŮLEŽITÉ!

Během této fáze **není** komunikace mezi hráči povolena. Musíte si rozumět a koordinovat své úsilí pouze prostřednictvím karet, které hrajete.



Tuto fázi může zahájit kterýkoli hráč. Učiní tak bez jakékoli konzultace s ostatními hráči, a to umístěním 1 karty z ruky lícem dolů ke kterémukoli ze 6 segmentů hodin.

Následuje hráč po jeho levici, který provede svůj tah výběrem 1 karty ze své ruky a jejím umístěním vedle segmentu dle svého výběru. Může to být segment s jednou nebo více kartami, nebo i segment bez karet. Pokračujte tímto způsobem a postupujte po směru hodinových ručiček kolem stolu, dokud všichni hráči neumístí všechny své karty.

Když všichni umístíte všechny karty z ruky, pokračujte do **3. fáze**.

Pokud je u stejného segmentu umístěno více karet, mírně je překrývejte tak, aby byla snadno rozeznatelná čísla karet, které byly zahrány (a jejich barvy).

Kdykoli během této fáze si můžete ověřit nebo potvrdit jakékoli známé informace, které jste možná zapomněli. Například se můžete zeptat, kdo umístil konkrétní kartu, nebo se tajně podívat na líc karty, kterou jste umístili právě vy, abyste si ověřili její hodnotu. Nesmíte se však dívat na karty lícem dolů, které umístili jiní hráči.

HRANÍ KARET LÍCEM NAHORU

Obvykle umísťujete karty kolem hodin lícem dolů. Během každé zkoušky však můžete dohromady umístit tolik karet lícem nahoru, kolik je na žetonu připomínky symbolů . Možnost umístění karty lícem nahoru si můžete mezi sebe libovolně rozdělit, ale během této fáze o tom nemůžete volně diskutovat.

PŘÍKLAD:

Laura věří, že je moudré umístit její číslo 8 k 5. segmentu. Uvědomuje si však, že ostatní mohou mít potíže s určením její hodnoty, a proto se rozhodne umístit svou kartu s číslem 8 lícem nahoru.



Ve hře 2 hráčů začíná každý hráč se 4 kartami v ruce (další 2 karty má stále lícem dolů před sebou). Poté co oba umístíte 2 karty ze své ruky, vezměte si do ruky zbývající 2 karty.

3 VYHODNOCENÍ

Počínaje segmentem s hodinovou ručičkou a postupně po směru hodinových ručiček odhalujte každou kartu lícem dolů a dávejte pozor, abyste nezměnili pořadí karet. Hodnota segmentu se rovná součtu hodnot karet umístěných vedle něj.

PODMÍNKY SPLNĚNÍ ZKOUŠKY

- 1 U každého ze 6 segmentů musí být umístěna alespoň 1 karta.
- 2 Hodnota každého segmentu musí být rovna nebo větší než hodnota předchozího segmentu. Jinými slovy, hodnoty segmentů musí růst (nebo zůstat stejné), jak postupujete po směru hodinových ručiček od počáteční hodinové ručičky.
- 3 Hodnota každého segmentu musí být menší nebo rovna 24. Pamatujte, že toto omezení se nevztahuje na první troje hodiny z 1. kapitoly (jak je znázorněno symbolem ∞ uprostřed hodin).

Kromě těchto podmínek mají každé hodiny speciální pravidla, která musíte dodržet, abyste zkoušku úspěšně splnili. Každé z těchto pravidel je vysvětleno na listu s pravidly pro danou kapitolu. Některá pravidla se vztahují na celé hodiny, zatímco jiná na konkrétní segment.

Jednotlivé segmenty mohou být ovlivněny několika pravidly. Většina těchto pravidel jsou podmínky, které musí být splněny během fáze vyhodnocení, zatímco jiná pravidla uvádějí, co je povoleno během fáze umísťování.

PŘÍKLAD:

Poté co jsou všechny karty odhaleny, vidíte na obrázku úspěšné splnění hodin I první kapitoly.

- 1 U každého ze 6 segmentů je alespoň 1 karta.
- 2 Hodnoty 6 segmentů (3, 8, 11, 11, 20 a 24) jsou uspořádány ve vzestupném pořadí počínaje segmentem s hodinovou ručičkou.
- 3 Hodnota každého segmentu je menší nebo rovna 24 (i když toto pravidlo zrovna nebylo nutné splnit kvůli speciálnímu pravidlu těchto hodin).

Kromě toho byla dodržena dvě pravidla specifická pro konkrétní segment:

- U segmentu s hodinovou ručičkou je umístěna přesně jedna měsíční karta.
- U posledního segmentu jsou 3 karty v libovolné barevné kombinaci.

Proto byla zkouška úspěšně splněna!



POKUD ZKOUŠKU ÚSPĚŠNĚ SPLNÍTE

Vratte hodiny zpět do jejich obálky. Poté vezměte další hodiny z hromádky a umístěte je lícem nahoru doprostřed stolu. Jakmile dokončíte kapitolu splněním všech čtvero hodin, uložte list s pravidly s dokončenými hodinami do příslušné obálky a tu umístěte do spodní krabice. Poté vezměte obálku další kapitoly, vyjměte její obsah a pokračujte ve hře.

Bez ohledu na to, zda zkoušku úspěšně splníte, či nikoli, zamíchejte všechny karty dohromady a rozdejte je pro další zkoušku, jak je popsáno v přípravě hry.

POKUD ZKOUŠKU NESPLNÍTE

Otočte jeden bonusový žeton lícem nahoru. Každý bonusový žeton otočený lícem nahoru vám umožní umístit 1 dodatečnou kartu lícem nahoru během jakéhokoli následného pokusu. Jakmile je zkouška úspěšně splněna, všechny bonusové žetony otočte zpět lícem dolů.

VYNECHÁNÍ ZKOUŠKY

Pokud vám přijde některá zkouška příliš obtížná, můžete ji vynechat. Chcete-li tak učinit, otočte všechny otočené bonusové žetony lícem dolů, umístěte hodiny do obálky výčitek a přejděte k následující zkoušce. Můžete se k ní kdykoli vrátit a zkusit to znovu.

OBÁLKA VÝČITEK

Obálka výčitek je na začátku vaší první hry prázdná. Jak hrou postupujete, můžete tuto obálku použít k uložení všech hodin, které vynecháte, a pokusit se je vyřešit později (jak je popsáno v přípravě hry).

Když se pokusíte splnit zkoušku s hodinami z obálky výčitek a uspějete, vraťte tyto hodiny zpět do jejich původní obálky. Když vracíte komponenty zpět do krabice mezi herními partii, umístěte obálku výčitek navrch všech ostatních obálek.

DOKONČENÍ HRY

Hru dokončíte, když úspěšně splníte všech 40 zkoušek. Nicméně poté, co odehrajete **všechny** zkoušky ve hře (úspěšně či neúspěšně), můžete otevřít obálku znovuzrození pro dodatečnou znovuhratelnost.

RESETOVÁNÍ OBSAHU

Pokud si přejete hrát celou hru od začátku, resetujte obsah následujícím způsobem:

- 1 Umístěte obálku znovuzrození dospod krabice a ujistěte se, že jsou uvnitř uloženy všechny její součásti.
- 2 Vraťte všechny hodiny a listy s pravidly zpět do jejich původních obálek.
- 3 Seřadte obálky kapitol a umístěte je do krabice tak, aby obálka 1. kapitoly byla nahoře.
- 4 Umístěte prázdnou obálku výčitek nahoru a na ni zbývající herní komponenty, včetně karet, hodinové ručičky, žetonů a pravidel.



TIPY A RADY

Pělivě sledujte barvy karet, které hrají ostatní hráči, a také barvy karet, které jim zůstávají v ruce. I když neexistují žádná speciální pravidla týkající se barev karet, často z nich můžete odvodit užitečné informace.

Naučte se efektivně hrát karty lícem nahoru. Zahrání karty lícem nahoru může představovat způsob, jak ostatním hráčům signalizovat žádost o pomoc. Naopak rozhodnutí neodhalit kartu může také sdělit důležité informace, zvláště pokud jde vše podle plánu.

Během fáze **diskuse** se mezi sebou dohodněte, jak zahájíte **fázi umístování**. První kartu by měl zahrát hráč, který se domnívá, že má pro začátek nejlepší karty v ruce. Pokud nikdo nemá v ruce dobré karty, může i takovéto zaváhání před rozhodnutím zahrát první kartu poskytnout skupině užitečnou informaci.

Pokud zkoušku nesplníte, věnujte chvíli diskusi o vylepšení své strategie a o tom, co udělat jinak, než se o splnění zkoušky pokusíte znovu.

Procházení různými zkouškami je proces učení, který může trvat dlouho. Musíte se naučit ovládat své odhodlání tak, abyste poznali, kdy vytrvat a kdy si raději dát pauzu. Patří k tomu i pochopení toho, kdy trvat na opakování neúspěšné zkoušky a kdy ji přeskóčit a postoupit dál. Především buďte trpěliví sami se sebou i s ostatními hráči. Nakonec možná sami sebe překvapíte svým pokrokem.

ALEXI PIOVESAN

Srdečně děkuji především Julienovi za spolupráci na vytvoření hry Síla času. Vážím si tvé důvěry, citlivosti a rad, které nás vždy posouvají dál.

Také chci poděkovat své rodině za neochvějnou podporu a nespočetné dny strávené testováním hry. Velké poděkování patří i celému týmu Libellud a Lab4games, zejména Anouk, Vincentovi a Françoisovi, kteří v tento projekt věřili. Děkuji, Maxence, za tvou rychlou adaptaci na projekt a za vše, čím jsi k němu přispěl. Rád bych také poděkoval Matthisovi za jeho výzvy, při nichž dokázal brát v úvahu naše autorské záměry. Děkuji, Maëvo, za tvou uměleckou vizi času, která tak krásně ladí s tou naší. A děkuji, Maud, za vylepšení hry tvými ilustracemi, které nás skutečně přenesou za hranice času!

A nakonec, nekonečné „děkuji“ všem, kteří hru testovali nebo se podíleli na její tvorbě, ať už přímo, či nepřímo. Kéž vám vaše hry přinesou kouzelné chvíle a radost!

JULIEN PROTHIÈRE

Nejprve bych chtěl vyjádřit obrovské poděkování Aleximu za důvěru, kterou ve mě vložil, jeho vytrvalost a velkou pozornost k detailům (až do nanosekundy). Chci také poděkovat Simaovi a Quentinovi za posouvání hranic času, když opakovaně testovali všechny tyto hodiny. Jsem vděčný celému týmu Libellud za jejich nadšení, zejména Matthisovi, který mi během měsíců vývoje poskytoval neocenitelnou podporu. A nakonec děkuji i hře Síla času samotné za to, že mi dala příležitost potlačit mou netrpělivost a zároveň mi poskytla konzistentní a okamžitou zpětnou vazbu, kterou jsem jako herní designér tolik potřeboval.

MAUD CHALMEL

Pro mě nebyla práce na ilustracích pro jakoukoli jinou hru tak zábavná a zároveň zdoluhavá. Nejprve bych chtěla poděkovat Françoisovi Décampovi za to, že mi umožnil otestovat prototyp vytvořený Alexim a Julienem, aniž bych tušila, že budu později požádána o jeho výtvarnou podobu. Jsem také vděčná Maëvě za její přesné vedení (a harmonií!) a za poskytnutí hranic i svobody, které významně přispěly k vizuálním aspektům této hry, téměř symbiotickým způsobem. Děkuji všem členům týmu Libellud, s nimiž jsem se sice setkávala jen zřídka, jejichž významnou a konstruktivní přítomnost jsem však cítila po celou dobu úspěšné tvorby tohoto projektu. Vyjadřuji i vděčnost kosmickým silám za zorganizování celého tohoto procesu pro daný okamžik. A nakonec děkuji Malou za to, že prostě je.

AUTORSKÝ TÝM 2025

Autoři hry: Alexi Piovesan a Julien Prothière
Ilustrace: Maud Chamel

Management vývoje: Vincent Goyat
Projektový manažer: Maxence Falempin
Vývoj: Matthis Gaciarz a Thomas Cauet

Umělecká vedoucí: Maëva Da Silva
Funkční návrh: Thomas Dutertre
Grafický návrh: Simon Hay

Management výroby: Stéphane Robert
Editor: Jérôme Vessière

Tým děkuje všem ostatním, kteří přispěli ke vzniku této hry.