

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

JÁTEKSZABÁLY

DÉLIBÁB IDŐ HUROK

Az idő továbbra is kihívások elé állít titeket. A távolban egy homokmadár tűnik fel, egy lény, ami a horizonton megfagyott pillanatból született.

Ahhoz, hogy megfigyelhessétek őt, uralnotok kell az időt, előretekerni, lelassítani és megállítani azt, hogy megörökíthessétek a tökéletes pillanatot. A pillanatot, amikor az illúzió valósággá válik.

Bővítsétek a kooperatív kalandot a *Délibáb* fejezettel, amiben új órák és tesztek várnak rátok. Sőt, egy új játékváltozat is, aminek köszönhetően újra felfedezhetitek az alapjátékot egy másik nézőpontból is. Az utazás folytatódik, keljetek ismét versenyre az idővel!

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A kiegészítő 1 új fejezettel és 4 órával bővíti az **Időhurok** játékot, amit bármikor felfedezhettek, akár az alapjáték két fejezete között is.

Mielőtt azonban elmélyülnének a kiegészítő nyújtotta új lehetőségekben, azt javasoljuk, hogy ha még nem tették, akkor mindenképp teljesítsék az alapjáték I. fejezetét, vagy ha szükségesnek érzik, akkor többet is, hogy jól átlássátok a játék működését. A játék elpakolásakor ezt a fejezetet tegyék az alapjáték fejezetei alá.

A kiegészítő része egy új újjászületés-jelölő, amelynek segítségével újra felfedezhetitek az alapjáték fejezeteit, egy új szabállyal kibővívte azokat. Ezt a jelölőt azután próbáljátok ki, hogy már lejátszottátok ennek a kiegészítőnek a 4 óráját.

TARTOZÉKOK

- 1 játékszabály
- A 1 fejezetboríték, benne 4 óra és 1 szabálylap
- B 1 henger
- C 1 homokmadártalp
- 1 újjászületés-jelölő (az alábbi ábrán)



Éjszakai oldal



Nappali oldal

Az alapjátékhoz hasonlóan a fejezet szabályait a fejezetborítékban található szabálylapon olvashatjátok.

Az alábbiakban csak áttekintjük a kiegészítőben megjelenő újításokat.

A HOMOKMADÁR

A Délibáb kiegészítőben egy új tartozékkal ismerkedhettek meg, a homokmadárral. Az összeállításához tegyék a hengert a **1** oldalával felfelé a homokmadártalpra.



A HOMOKMADÁR ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS MOZGATÁSA

Az előkészületek során tegyék a homokmadarat a ☁-mal jelölt szektorba. A homokmadár a játék során szektorról szektorra fog mozogni (az óra belsejében), attól függően, hogy hová helyeztek le kártyákat.

PÉLDA:

Amikor végrehajtjátok az alábbi hatást, akkor a homokmadár az óra belsejében 2 szektorral mozog az óramutató járásával ellentétes irányba.



AZ ÓRAMUTATÓ ÁTLÉPÉSE

A fejezet szabályai utalnak a „óramutató átlépésére”, hogy mikor kötelező és mikor tilos azt a homokmadárnak megtennie. Az átlépés azt jelenti, hogy a mozgása során a homokmadár áthalad az óramutatón.



PÉLDA:

Ezekkel a mozgásokkal a homokmadár átlépi az óramutatót.

Ezekkel a mozgásokkal a homokmadár nem lépi át az óramutatót.

Most már mindent tudtok ahhoz, hogy elkezdjétek a játékot! Nyissátok ki a borítékot!

TIPPEK A KÉSZÍTŐ KT L:

Adjátok át magatokat a kiegészítő nyújtotta új lehetőségeknek, és vesszetek el az időben, felfedezve annak minden csodáját! Ne gondoljátok túl, csak kezdjétek neki!

Döntéseiteket össze kell hangolnotok a homokmadár mozgásával, és minden tesztnél ráérezni arra, hogyan reagál. Például: időnként több kártyát kell helyezni olyan szektorokhoz, amik nem mozgatják a homokmaradatot, mint olyanokhoz, amik közelebb viszik őt az óramutatóhoz. Különösen figyeljétek arra, amikor olyan szektorban áll, ami mozgást idézhet elő. A megoldás mindig ott van, csak meg kell találnotok.

Miután megpróbáltátok teljesíteni a kiegészítő fejezetében található teszteket, fedezzétek fel újra az alapjátékot az új újjászületés-jelölővel, akár kombinálva más újjászületés-jelölőkkel. Bármelyik fejezettel és órával kezdhettek, de kezdésként javasoljuk a II. fejezet 3. óráját.

2026 KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Alexi Piovesan és Julien Prothière

Illusztrációk: Maud Chalmel

Fejlesztési vezető: Vincent Goyat

Projektvezető: Maxence Falempin

Fejlesztés: Matthijs Gaciars

Művészeti vezető: Maëva Da Silva

Funkcionális tervezés: Thomas Dutertre és Joeva Gaubin

Grafikai tervezés: Simon Hay

Gyártásvezető: Célia Moutailler

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