



CHRONOCRITTERS

PRAVIDLA

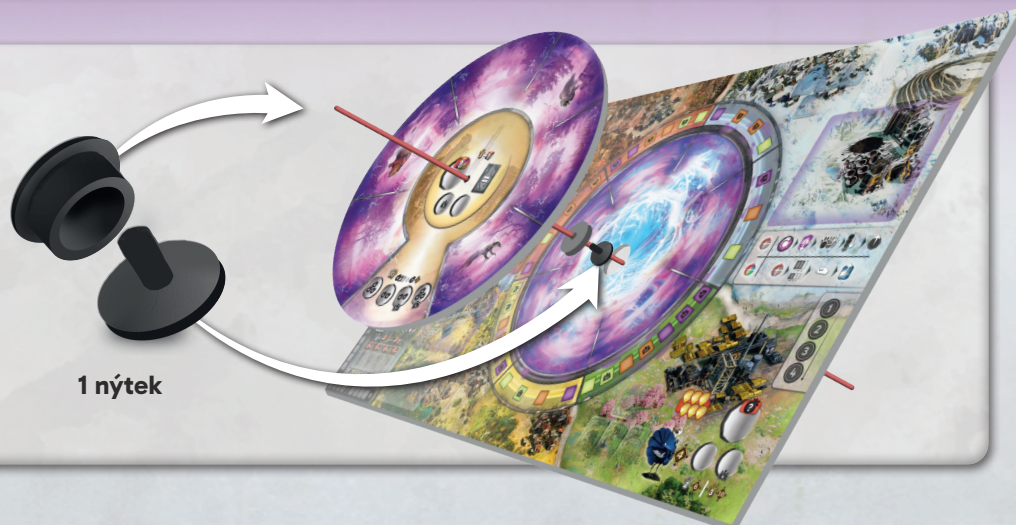
Země, rok 2562. Po kataklyzmatu, které postihlo naši planetu, se začíná rozkládat struktura samotného časoprostoru. Přeživším se ale podařilo objevit prastarou umělou inteligenci, a pokud dokážou obnovit její paměť, možná ještě existuje naděje na záchranu!

Musíte znovu najít prastaré technologie, které vám mohou pomoci získat potřebné vědomosti a stabilizovat náš svět. Se střídajícími se obdobími se však mění i dostupnost akcí a zdrojů, a času není nazbyt! S přispěním tvorů známých jako CHRONONAUTI, kteří umějí vytvořit portály a cestovat časem, můžete získat přístup k dalším lokacím, akcím a zdrojům. Tyto časoprostorové brány ale zůstanou stabilní jen krátkou dobu a rychle se začnou hroutit.

Hráči, který si dokáže s portály nejlépe poradit a dosáhne největšího pokroku při udržování a obnovování prastaré umělé inteligence, bude svěřeno vědění, s jehož pomocí obnoví realitu a stane se vítězem hry.

HERNÍ MATERIÁL

Před svou první hrou použijte přiložený nýtek k připevnění malého disku k zadní straně velkého středového disku a vzniklou sestavu poté usadíte do otvoru v herním plánu.



1 nýtek



4 ukazatele dřeva



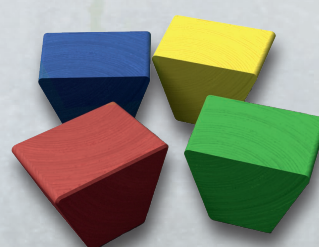
4 ukazatele časoprostorových částic



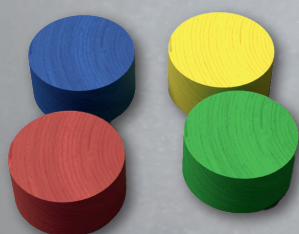
4×3 kostky portálu
(v hráčských barvách)



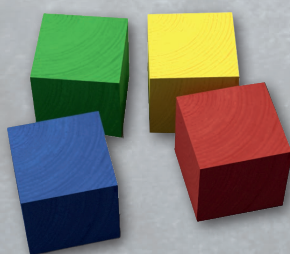
4×2 bodové žetony
(ve hráčských barvách)



4×5 těžebních nástrojů
(v hráčských barvách)



4×2 ukazatele pořadí
hráčů a VB
(v hráčských barvách)



4×12 kostek překrad
(v hráčských barvách)



8× ukazatele energetických panelů



1 ukazatel kola



24 zlatých plátek



3×20 běžných artefaktů
– kostek
(hodnoty 1–6)



3×6 vzácných artefaktů
– kostek
(hodnoty 7–9)



8 počátečních žetonů
upravení hodnoty kostky



4 přehledové karty



4×3 oboustranné celoroční úkoly



4×7 tvorů – žetonů v hráčských barvách (úroveň 1, úroveň 2 a 3 – oboustranných)



4×14 plodů ročních období



4×3 3-plody ročních období

Herní materiál pro sólovou variantu hry



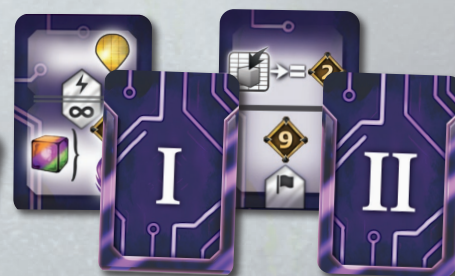
1 destička AP



8 karet AP



12 počátečních úkolů pevného disku



27 bonusových dokovacích destiček (14× úroveň I, 13× úroveň II)



4×5 úkolů pevného disku (hodnota) a 4×5 úkolů pevného disku (barva)



4×9 dokovacích úkolů ročních období



1 středový disk



3+1 variabilních oboustranných destiček akcí



1 herní plán



4 oboustranné hráčské desky (v hráčských barvách, rubová alternativní strana v šedé barvě)



4 přenosové portály (desky v hráčských barvách)

PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

Herní plán s vloženým středovým diskem umístěte doprostřed stolu. Středový disk natočte tak, aby jeho béžová výseč se čtyřmi akčními poli sousedila s obdobím jara (zelené barvy).

Oblasti herního plánu dostupné v jednotlivých ročních obdobích

Vezměte náležitý počet kostek běžných artefaktů (ve hře 3 hráčů se jedná o 26 kostek, jak znázorňuje připojené vyobrazení) a hod'te jimi. Každou z těchto kostek pak umístěte na náhodné pole stejné barvy na kruhové liště sousedící s okrajem středového disku **1**. Všechna pole se symboly, které neodpovídají vybranému počtu hráčů, ponechte prázdná. Ve hře 2 hráčů umístěte kostky pouze na pole bez symbolů, ve hře 3 a 4 hráčů umístěte kostky na pole označená **3+**. **Upozornění: Tyto kostky se v průběhu hry nedoplňují.**

Všechny plody ročních období umístěte na herní plán do oblastí příslušných ročních období (podle jejich barvy) **2**.

Všechny destičky dokovacích úkolů ročních období roztříd'te podle barev do čtyř sloupků a každý z těchto sloupků zamíchejte. Tři úkoly z každého sloupku umístěte lícem nahoru na příslušná pole herního plánu a zbývající úkoly položte ve sloupku lícem dolů vedle nich **3**.



Při svých prvních několika partiích umístěte všechny variabilní destičky akcí **4** na herní plán tak, jak ukazuje připojené vyobrazení. Zamíchejte bonusové dokovací destičky úrovně I (se stejnou římskou číslicí na rubové straně) a tři z nich umístěte lícem nahoru na příslušná pole herního plánu. Zbývající destičky položte ve sloupku lícem dolů vedle nich **5a**. Stejným způsobem zamíchejte i bonusové dokovací destičky úrovně II a tři z nich umístěte lícem nahoru na příslušná pole herního plánu. Všechny zbývající destičky opět položte lícem dolů vedle nich **5b**. Ukazatel kola umístěte na počáteční pole stupnice přehrady **6**.

Oblasti herního plánu dostupné po celý rok

Zamíchejte všechny úkoly pevného disku požadující specifickou hodnotu kostek a čtyři z nich umístěte na vyznačená pole herního plánu **7**. Ze všech zbývajících úkolů tohoto druhu vytvořte sloupek, který bude v průběhu hry sloužit k doplnění jejich nabídky.



Zamíchejte všechny úkoly pevného disku požadující specifickou kombinaci barev a čtyři z nich opět umístěte na vyznačená pole herního plánu **8**. Ze všech zbývajících úkolů tohoto druhu vytvořte sloupek, který bude v průběhu hry sloužit k doplnění jejich nabídky. Ze zbývajících běžných a vzácných artefaktů (kostek) a zlatých plátek (👉) vytvořte společnou zásobu **9**.

Všechny destičky celoročních úkolů rozřídte podle jejich druhu a u každého druhu si vyberte, zda chcete použít lící nebo rubovou stranu destiček. Z každého druhu úkolů poté vytvořte sloupek, jehož vrchní destička bude mít číslo 1, prostřední číslo 2 a spodní číslo 3. Ve hře 3 hráčů použijte pouze destičky s číslem 1 a 2, ve hře 4 hráčů použijte všechny destičky. Ve hře 2 hráčů a v solové hře použijte pouze destičky s číslem 2 **10**.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ



Každý hráč si vybere jednu hráčskou barvu a vezme si hráčskou desku, přenosový portál a veškerý herní materiál této barvy. Na druhé pole (★) stupnice umístěte ukazatel (log), na třetí pole (☆) stupnice (hourglass) ukazatel. Na vyhrazená místa hráčské desky umístěte tři kostky portálů (3). Na příslušná počáteční pole stupnic tvorů pak umístěte všechny tvory úrovně 1, s výjimkou páva (4).

Svého páva a tři oboustranné žetony tvorů úrovně 2 a 3 si ponechte vedle hráčské desky k pozdějšímu použití (5). Vedle hráčské desky položte také pět těžebních nástrojů (6) a kostky přehrady (7).

Na počáteční pole stupnic (s hodnotou 0) umístěte dva ukazatele (8). Na stupnici vítězných bodů (♦) a na stupnici pořadí hráčů umístěte ukazatele ve své hráčské barvě (11) (viz vyobrazení na str. 4–5).

POŘADÍ HRÁČŮ + POČÁTEČNÍ ZDROJE A ÚKOLY

Po přípravě herního materiálu je začínajícím hráčem ten, kdo naposledy viděl bobra, nebo hráč vybraný náhodně. V prvním kole budou hráči hrát své tahy po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Ukazatele na stupnici pořadí hráčů proto prohodte tak, aby odpovídaly stanovenému pořadí.

Všichni hráči poté obdrží dva počáteční žetony upravení hodnoty kostky. Začínající hráč obdrží dva žetony upravení hodnoty o jedna (1, 2). Druhý hráč v pořadí obdrží jeden žeton upravení hodnoty o jedna (1) a jeden žeton upravení hodnoty o dva (2). Třetí hráč obdrží dva žetony upravení hodnoty o dva (2, 3). Čtvrtý hráč obdrží jeden žeton upravení hodnoty o dva (2) a jeden žeton upravení hodnoty o tři (3).

Tyto žetony jsou určeny k jednorázovému použití, které zvýší či sníží hodnotu kostky. Po použití je odhodte.

Vytvořte nabídku FIALOVÝCH úkolů pevného disku, obsahující tolik úkolů požadujících specifickou hodnotu kostek a tolik úkolů požadujících specifickou kombinaci barev, kolik odpovídá počtu hráčů +1 (ve hře 3 hráčů jsou to čtyři destičky od každého druhu úkolu) – viz vyobrazení 12 na str. 4–5. Počínaje začínajícím hráčem a dále ve stanoveném pořadí hráčů si pak každý hráč vybere 1 úkol pevného disku daného druhu (kombinaci barev nebo hodnotu). V obráceném pořadí hráčů si následně každý hráč vybere druhý úkol pevného disku, jehož druh musí být jiný než v případě prvního úkolu. Všichni hráči budou mít tedy po tomto výběru po 1 destičce od každého druhu úkolu. Zbývající fialové destičky úkolů vraťte zpět do krabice.

Všichni hráči poté umístí vybrané úkoly na své přenosové portály a zakrytím natištěných symbolů ihned získají příslušné odměny. Jimi vybraná pole však nesmí ležet přímo naproti sobě, což znamená, že vzhledem k orientaci desky je nelze propojit svislou nebo vodorovnou přímkou vedenou přes mřížku v centrální části desky.

POČÁTEČNÍ KOSTKY

V jeskynním systému se lidem podařilo objevit střípky dlouho zapomenutého vědění a technologií. Kromě toho narazili také na přístupové terminály prastaré umělé inteligence, která je strážcem těchto vědomostí.

Každý hráč si vezme ze společné zásoby jeden běžný artefakt (kostku) od každé barvy a umístí je v úhlopříčce do mřížky 3 × 3 polí v centrální části své desky přenosového portálu. Jedna kostka musí mít hodnotu 2, jedna kostka hodnotu 3 a jedna kostka hodnotu 4. Je zcela na uvážení hráčů, kterou hodnotu přiřadí dané barvě a kterou ze dvou možných úhlopříček si zvolí.





PŘÍKLAD:

1 Zelený hráč si vybral úkol pevného disku požadující 3 v řádku/sloupci a úkol požadující celkovou hodnotu kostek 3–7. Jejich destičky umístí na svůj přenosový portál, čímž zakryje pole se symbolem a pole s letními plody, a proto získá tyto bonusové zdroje.

2 Zelený hráč dále umístí v úhlopříčce své tři počáteční kostky s hodnotami 2, 3 a 4, jejichž posloupnost je zcela na jeho uvážení.



POZNÁMKA: Pokud hráč umístí svůj počáteční úkol pevného disku na pole s odměnou, na němž je natištěn symbol upravení hodnoty kostky o dva, tuto úpravu využije už při umístění libovolné počáteční kostky.

ZDROJE: PŘEHLED

Hráči budou ve hře při mnoha svých akcích utrácet nebo získávat zdroje. Níže následuje přehled zdrojů, které hráči mohou fyzicky skladovat nebo zaznamenávat jejich počet pomocí ukazatele.

Skladované zdroje

A Plody



Ve hře jsou čtyři druhy plodů ročních období, z nichž každý je svázán s jiným ročním obdobím. Plody jsou obvykle vyžadovány při plnění dokovacích úkolů ročních období nebo jako dodatečná cena za provedení celé řady akcí. Počet hráčem skladovaných plodů nepodléhá žádnému limitu a jejich společná zásoba je považována za neomezenou. Pokud vám dojdou žetony plodů ročních období jakékoli barvy, použijte místo nich vhodnou náhradu.

B Artefakty (kostky)



Artefakty (šestistěnné kostky) se používají při plnění úkolů pevných disků, jako platba za různé akce a při stavbě časových portálů. Ve hře jsou běžné artefakty (kostky s hodnotami 1–6, které se nacházejí v nabídce na herním plánu) a vzácné artefakty (kostky s hodnotami 7–9, které hráči získávají v rámci bonusů nebo po úpravě hodnot kostek běžných artefaktů). Pokud hráč získá kostku, umístí ji na jakékoli volné pole mřížky (3 × 3) v centrální části své desky přenosového portálu, přičemž na této desce se v jakoukoli danou chvíli může nacházet nejvýše devět kostek, umístěných na jednotlivých polích mřížky. Po umístění kostky lze tuto kostku přemístit pouze provedením akce Obsluha přenosového portálu nebo následkem získání speciálních bonusů. Kostku lze z mřížky odstranit pouze jako platbu při splnění úkolu, s výjimkou situace, kdy hráč získá další kostku a všechna pole jeho mřížky jsou obsazena. V takovém případě z ní může odstranit libovolnou kostku a umístit místo ní kostku, kterou právě získal. Všechny kostky odstraněné z hráčova přenosového portálu jsou umístěny do společné zásoby. Dojdou-li ve společné zásobě kostky jedné z barev, hráč nemůže získat kostku této barvy.

C Zlaté plátky



Zlaté plátky mohou být použity k přidání žetonu páva do vaší zásoby dostupných tvorů, nebo v některých případech k upravení hodnoty kostky. (1 = zvýšení nebo snížení hodnoty kostky o 1). Počet hráčem skladovaných nepodléhá žádnému limitu a jejich společná zásoba je považována za neomezenou. Pokud vám dojdou žetony , použijte místo nich vhodnou náhradu.

Zaznamenané zdroje

A Dřevo



Dřevo lze použít při provedení akce **Přehrada**. Množství dostupného dřeva si hráči zaznamenávají na stupnici na své hráčské desce. V jakoukoli danou chvíli v průběhu hry nemůže mít hráč více než 6 dřev.

B Časoprostorové částice



Časoprostorové částice se používají při stavbě časových portálů k prodloužení vzdálenosti. Kromě toho jsou vyžadovány při plnění některých dokovacích úkolů ročních období a platbách za bonusové dokovací destičky úrovně II. Množství dostupných částic si hráči zaznamenávají na stupnici na své hráčské desce. V jakoukoli danou chvíli v průběhu hry nemůže mít hráč více než 6 částic.

C Energetické panely



Energetické panely se používají při vylepšování tvorů. Množství dostupných panelů si hráči zaznamenávají na dvojici stupnic na své hráčské desce.

Úkoly a destičky



Úkoly a dokovací destičky používají hráči v průběhu celé hry. Pokud dojdou úkoly a destičky ve sloupcu sloužícím k doplnění jejich nabídky, zamíchejte odhozené úkoly nebo destičky, vytvořte z nich nový sloupek a opět doplňte nabídku na herním plánu. V opravdu vzácném případě, kdy daný druh úkolu nebo destičky není k dispozici ani mezi odhozenými úkoly a destičkami, není možné tento druh získat.

PRŮBĚH HRY

Hra Chrononauti se hraje na sedm kol. Každé kolo se skládá z fáze akcí a fáze úklidu.

A Fáze akcí: Hráči se střídají v tazích, v nichž umísťují své tvory na herní plán a provádějí příslušné akce.

B Fáze úklidu: V rámci přípravy následujícího kola provedou hráči několik nezbytných kroků.

Vítězem hry je hráč, který po sedmi kolech hry a závěrečném bodování získal největší počet vítězných bodů (♦).

Ve **fázi akcí** hráči provádějí své tahy, přičemž v každém tahu vykonají jednu hlavní akci (která spočívá v přemístění tvora z jejich hráčské desky na akční pole a provedení odpovídající akce). Kromě toho mohou ve svém tahu provést několik volných akcí. Poté, co hráč umístí všechny své tvory, nemůže provádět žádné další tahy až do začátku dalšího kola.

Dříve, než se dozvíte podrobnosti ohledně fáze akcí a fáze úklidu, je nutné, abyste porozuměli mechanice dostupnosti akcí, která se společně s klíčovou mechanikou cestování časem objevuje napříč celou hrou.

DOSTUPNOST AKCÍ

V průběhu hry hráči umísťují své tvory (dělníky) na různá akční pole, což jim umožňuje provádět odlišné akce. Tato pole však nejsou vždy dostupná a jejich využití může mít svou podmínku.



Menší kruhová akční pole jsou pole **S OMEZENÍM**, na nichž může být v jakoukoli danou chvíli umístěn pouze **jeden** tvor.



Devítiúhelníková akční pole jsou pole **BEZ OMEZENÍ**, na nichž může být v jakoukoli danou chvíli umístěn jakýkoli počet tvorů.



Toto akční pole je dostupné pouze ve hře 3+ hráčů (3 nebo 4 hráčů). Ve hře 2 hráčů je nedostupné.



Využití některých akčních polí je podmíněno zaplacením plodů či kostek (symbol na červené pásce).

POZNÁMKA: Některá akční pole mohou obsahovat i symbol , který značí, že tvorové úrovně 2 nebo 3 mohou tuto akci provést účinněji nebo při jejím provedení získat určitý bonus. Tvor úrovně 1 tuto schopnost nemá.

ČAS

Stále nevíme, co vyvolalo kataklyzma, jehož následkem se naše realita rozpadá na kusy. Přestože většina lidstva nepřežila, ti, kdo vyvázli, se naučili ovládat nastalý chaos a cestovat v čase a prostoru.

Dostupnost akcí se může změnit v závislosti na aktuálním ročním období. Ve hře jsou **STÁLE DOSTUPNÉ AKCE**, **AKCE STŘEDOVÉHO DISKU** a **AKCE ROČNÍCH OBDOBÍ**, jejichž podrobný výklad následuje dále.

PRŮBĚH HRY: OTÁČENÍ STŘEDOVÉHO DISKU

Hráči mohou v průběhu hry provádět akce dostupné v aktuálním kole, prostřednictvím časových portálů si však dokážou zpřístupnit také akce kol budoucích a minulých – vytváření portálů je volnou akcí, která bude vysvětlena později. Aktuální kolo je označeno pozicí středového disku (který současně určuje i minulost a budoucnost).

Středový disk i herní plán jsou rozděleny na sedm částí. Části herního plánu představují roční období, v nichž hráči hrají jednotlivá kola (jaro trvá jedno kolo **1**; každé následující období trvá dvě kola: léto **2**, podzim **3** a zima **4**). Každá z výsečí středového disku tedy odpovídá jednomu ze sedmi herních kol. První kolo hry se vždy hraje na jaře, poslední kolo hry je vždy v zimě.

Jedna z výsečí středového disku má béžovou barvu a nacházejí se v ní akční pole středového disku. Tato výseč je považována za **současnost** a v prvním kole hry sousedí s částí herního plánu představující období jara (zelené barvy). Na konci každého kola dojde ve fázi úklidu k otočení středového disku po směru hodinových ručiček tak, aby jeho výseč **současnosti** sousedila s následující částí herního plánu – tato část může patřit do dalšího sektoru ročního období nebo může být druhou (a poslední) částí aktuálního sektoru ročního období.

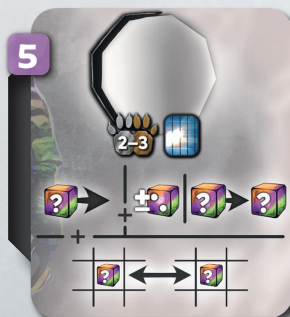
Akce v částech herního plánu přiřazených k jednotlivým obdobím jsou dostupné jen tehdy, pokud se nacházejí v **současnosti** (tj. pokud béžová výseč sousedí se sektorem příslušného ročního období). Akční pole na středovém disku jsou dostupná v jakémkoli ročním období, z hlediska svých účinků jsou však svázána se **současností**. To znamená, že na jaře mohou hráči využít akční pole středového disku nebo akční pole v sektoru herního plánu odpovídajícím jaru. (Akce jiných kol je možné zpřístupnit prostřednictvím časových portálů.)





A STÁLE DOSTUPNÉ AKCE

Akce se světlým pozadím, které se nacházejí na levé straně herního plánu, jsou dostupné všem hráčům v každém kole hry. Těmito akcemi jsou akce **Přehra-da** 1, **Časoprostorové částice** 2, **Úkol pevného disku (hodnota)** 3 a **Úkol pevného disku (barva)** 4. Vždy dostupné zůstává i pole akce **Obsluha přenosového portálu** 5 na hráčské desce každého hráče.



Pole akce
**Obsluha
přenosového
portálu**

B AKCE STŘEDOVÉHO DISKU

V centru herního plánu se na středovém disku nacházejí dvě akce, které jsou vždy dostupné všem hráčům. Jsou svázány se současným obdobím nebo s obdobím zpřístupněným přes hráčův časový portál a jejich účinky jsou poněkud omezené. Těmito akcemi jsou **Dokovací úkol ročního období** 6 a **Sběr plodů** 7.



C AKCE ROČNÍCH OBDOBÍ

Středový disk obklopují čtyři sektory ročních období – jaro, léto, podzim a zima. Akce, které se nacházejí v těchto sektorech, jsou považovány za akce ročních období a hráč je může provést pouze tehdy, pokud výšeč **současnosti** sousedí s příslušným sektorem nebo pokud si tento sektor zpřístupnil svým časovým portálem. Běžnými akcemi ročních období jsou **Páv** 8 (jaro), **Energetické panely** 9 (léto), **Bonusová dokovací destička** 10 (podzim) a **Těžba** 11 (zima). Po seznámení s hrou mohou hráči použít variabilní destičky akcí, které mění umístění letních, podzimních a zimních akcí. Tyto destičky mohou hráči umístit strategicky nebo náhodně v rámci přípravy hry. Povšimněte si, že akce **Páv** je vždy svázána s obdobím (sektorem) jara.

Další akcí ročního období dostupnou hráčům je **Výběr kostky** 12. Při této akci je dostupnost kostek určena aktuálním kolem – kostky lze brát z kruhové lišty pouze v té části sektoru ročního období, která sousedí s výšečí **současnosti** (nebo přes časové portály).



ČASOVÉ PORTÁLY

Jak již bylo uvedeno, některé akce jsou dostupné pouze v **současnosti**. Tyto akce mohou být ale zpřístupněny i přes časový portál vytvořený hráčem, který chce jednu z nich provést. Portál představuje třístěnná kostka portálu s hodnotami 1, 2 a 3. Kostku portálu je možné umístit na jakoukoli výšeč středového disku provedením volné akce **Otevření časového portálu**, při níž hráč použije a (jak je vysvětleno níže). Portály poskytují svým majitelům přístup k akcím svázaným s příslušným sektorem ročního období. Kromě toho umožňují hráčům vzít si kostku z lišty tohoto sektoru při Výběru kostky a při provedení akcí středového disku zpřístupňují v daném ročním období sběr plodů a získání dokovacího úkolu ročního období.

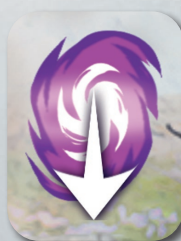


Cestování časem: Otevření časového portálu

K otevření časového portálu do jednoho z budoucích nebo minulých kol bude hráč potřebovat a stanovené množství ze své hráčské desky. Hodnota zaplacené určuje, jak dlouho zůstane tento portál otevřený: kostka s hodnotou 7–9 vytvoří portál s hodnotou 3 (dlouhodobý), kostka s hodnotou 4–6 portál s hodnotou 2 (střednědobý) a kostka s hodnotou 1–3 portál s hodnotou 1 (krátkodobý).

Množství  určuje, jak daleko od **současnosti** se vytvořený portál bude nacházet na středovém disku. Za každou výšeč počítanou od **současnosti** (po směru nebo proti směru hodinových ručiček, včetně výšeče s portálem) musí hráč zaplatit 1 . Po uhrazení nákladů umístí hráč kostku portálu své barvy a vybrané hodnoty na příslušnou výšeč středového disku (odpovídající hernímu kolu v budoucnosti nebo minulosti). Pokud hráč nemá k dispozici  ,  ani kostku portálu, nemůže otevřít časový portál.

PŘÍKLAD: Po zaplacení 2  a  s hodnotou 2 může modrý hráč otevřít časový portál do budoucnosti. Vzdálenost tohoto portálu jsou dvě kola a jeho hodnota je 1. Modrý umístí svou modrou kostku portálu s nastavenou hodnotou 1 na vyobrazenou výšeč středového disku, což znamená, že od této chvíle má přístup k akcím a kostkám na kruhové liště, dostupným v této části dotýčného sektoru (tj. ve druhé polovině léta).



Cestování časem: Rozpad portálů

Na konci každého kola dojde k pootočení středového disku o jednu výšeč společně se všemi kostkami portálů, které se na něm nacházejí. V tuto chvíli se portály začnou rozpadat a jejich hodnota se sníží o jedna. Portál s hodnotou 3 se tedy stane portálem s hodnotou 2, portál s hodnotou 2 se změní na portál s hodnotou 1 a kostka portálu s hodnotou 1 je vrácena svému majiteli, který si ji umístí zpět na vyhrazené místo na své hráčské desce.

Co se týče portálů, mějte vždy na paměti tato důležitá pravidla:

- A** Při otevření portálu vypočítejte jeho cenu v  počínaje výšečí sousedící s výšečí **současnosti**, a dále po směru nebo proti směru hodinových ručiček. Nejvyšší možná cena, kterou zaplatíte za vytvoření časového portálu, jsou 3  – k potřebné výšeči se totiž můžete dopočítat oběma směry.
- B** Hráč může mít v jakoukoli danou chvíli otevřeny pouze tři časové portály.
- C** Hodnotu kostek časových portálů lze zvýšit (a prodloužit tím jejich životnost) prostřednictvím odměny vylepšení portálu, kterou ve hře představuje tento symbol: .

FÁZE AKCÍ: UMISŤOVÁNÍ TVORŮ

Proces cestování časem může být velmi riskantní, ukázalo se však, že někteří tvorové dokážou s ním spojená nebezpečí překonat, zejména po náležitém vylepšení a vybavení.

Ve fázi akcí umístí hráči v každém svém tahu na herní plán jednoho tvora a provedou akci odpovídající jeho umístění. Každý hráč má na začátku hry tři tvory: **bobra**, **orla** a **varana**. (Čtvrtého tvora, kterým je páv, si hráči mohou koupit provedením jarní akce ročního období za 6 .) Všichni tito tvorové začínají na úrovni 1, hráči však mohou v průběhu hry až dvakrát vylepšit volnou akci **Vylepšení tvora** a zaplacením . Vylepšení tvorové pak při některých akcích často poskytují dodatečné bonusy.



AKCE: VYSVĚTLENÍ

A

STÁLE DOSTUPNÉ AKCE

1 AKCE PŘEHRADA

Jeskyně, v nichž lidé narazili na prastaré technologie a umělou inteligenci, se nacházejí hluboko v údolí. Přehrada se ale rozpadá a přeživší dělají, co je v jejich silách, aby ji zpevnili, zatímco umělá inteligence nepřetržitě sleduje jejich postup.



Po umístění tvora na akční pole přehrady získá hráč 1 a může umístit kostky přehrady ve své barvě na dostupná pole odměn v tabulce přehrady. Na akční pole přehrady může být v každém kole umístěn jakýkoli počet tvorů.

Hráči, kteří na akční pole přehrady umísťují své tvory, skládají žetony těchto tvorů do sloupku. Jejich posloupnost je totiž důležitá při určení pořadí hráčů na konci kola.

Pokud se hráč rozhodne provést tuto akci, za každé zaplacené může umístit jednu kostku přehrady do řádku odpovídajícího aktuálnímu hernímu kolu nebo do řádku odpovídajícího jakémukoli předchozímu kolu – k označení kol a řádků slouží ukazatel kola (dřevěný osmiboký hranol) na stupnici zcela vpravo. Za každou umístěnou kostku přehrady získá hráč odměnu vyobrazenou na poli tabulky, na něž tuto kostku umístil. Každý hráč má ve hře k dispozici pouze dvanáct kostek přehrady.

Pořadí hráčů v dalším kole je stanoveno na základě počtu kostek umístěných jednotlivými hráči do řádku aktuálního kola. Začínajícím hráčem je hráč s největším počtem kostek. V případě remízy rozhoduje umístění tvorů na akčním poli přehrady – přednost má hráč, jehož tvor je umístěn výše. Není-li možné stanovit nové pořadí hráčů, zůstává v platnosti původní pořadí. Na konci hry získají hráči za převahu v jednotlivých sloupcích tabulky přehrady.

PŘÍKLAD: Ve druhém kole má červený hráč momentálně dvě kostky přehrady v prvním řádku tabulky a jednu kostku v jejím druhém řádku. Modrý hráč teď provede akci Přehrada, získá 1 a poté zaplatí 3 za umístění tří kostek přehrady ve své barvě. Dvě kostky umístí do druhého řádku a jednu do prvního (jak ukazuje připojené vyobrazení). Modrý získá zakryté odměny v podobě dvou letních plodů (protože 2. kolo patří do období léta) a 1 . Pokud by kolo nyní skončilo a v tabulce zůstaly umístěny pouze tyto kostky přehrady, začínajícím hráčem v dalším kole by byl modrý hráč, protože má ve druhém řádku největší počet kostek přehrady. Druhým hráčem v pořadí by byl červený hráč.



2 AKCE ČASOPROSTOROVÉ ČÁSTICE A DŘEVO



Po umístění tvora na toto akční pole získá hráč 2 a 1 . Získané zdroje zaznamená pomocí příslušných ukazatelů na své hráčské desce. Volitelně může také snížit hodnotu jakýchkoli svých umístěných v mřížce přenosového portálu a za každé dvě tečky získat dodatečnou . Tečky jednotlivých kostek však nelze počítat.

PŘÍKLAD: Červený hráč umístí na toto pole žeton orla a získá 1 a 2 . Aktuálně má v mřížce svého přenosového portálu dvě o hodnotách 8 a 4. Rozhodne se tedy, že s hodnotou 8 sníží na hodnotu 2 a získá dodatečné 3 . Mohl by sice snížit stejnou o další dvě tečky, potom by ji ovšem musel odhodit. Proto místo toho sníží s hodnotou 4 na hodnotu 2 a získá další . Jeho celkový zisk je tedy 6 (2+3+1) a 1 .

Všude kolem se objevují fragmenty zapomenutého vědění a technologií z doby před kataklyzmatem. Výměnou za jídlo a zásoby můžete tyto střípky posbírat v naději, že je dokážete použít k obnovení prastaré umělé inteligence.

3 AKCE ÚKOL PEVNÉHO DISKU (HODNOTA)

Provedením této akce hráči získávají úkoly pevného disku požadující specifickou hodnotu kostek, které umísťují na své přenosové portály stejným způsobem jako počáteční úkoly při přípravě hry. Pro splnění tohoto druhu úkolu pevného disku je nutné, aby se součet hodnot kostek v řádku nebo sloupci přenosového portálu, k němuž je destička úkolu přiložena, vešel do rozpětí uvedeného na této destičce.

Schéma úkolu pevného disku (hodnota):



Horní část destičky uvádí rozpětí součtu hodnot kostek v řádku/sloupci, potřebné ke splnění úkolu.

Dolní část destičky uvádí odměny získané po splnění úkolu.



Pokud se hráč rozhodne provést akci Úkol pevného disku (**hodnota**), zaplatí nebo ze svého přenosového portálu, kterou odhodí do společné zásoby, a z nabídky destiček úkolů získá destičku odpovídající hodnotě jím odhozené kostky nebo jakékoli nižší hodnotě. Zaplatí-li hráč kostkou, jejíž hodnota je 7+, může dodatečně ihned zvýšit hodnotu jedné své kostky portálu na herním plánu o jedna.

Destičku úkolu umístí hráč na jedno z prázdných polí svého přenosového portálu a získá odměnu, která je na tomto poli vyobrazena. Nabídka úkolů je poté okamžitě doplněna. Posunem destiček doprava zaplňte prázdné místo a na pole zcela vlevo umístěte novou destičku úkolu. Provede-li hráč tuto akci svým tvorem úrovně 3, při využití akčního pole s cenou nemusí platit tuto cenu (plod) a navíc získá 2 .

Ve svém tahu může hráč jako volnou akci splnit jakýkoli úkol pevného disku požadující specifickou hodnotu kostek, jehož destičku má umístěnou na svém přenosovém portálu, pokud má v řádku nebo sloupci, k němuž je destička přiložena, přesně 3 kostky se součtem hodnot v rozpětí uvedeném na této destičce. Hráč poté získá odměnu za splnění úkolu a destičku otočí lícem dolů – splněný úkol si tedy ponechá na stejném poli svého přenosového portálu. Je-li tento úkol spárován se splněným úkolem ročního období stejné barvy, ihned také získá stanovený počet a další získá na konci hry (jak je vysvětleno dále).

4 AKCE ÚKOL PEVNÉHO DISKU (BARVA)

Provedením této akce hráči získávají úkoly pevného disku požadující specifickou kombinaci barev, které umísťují na své přenosové portály stejným způsobem jako počáteční úkoly při přípravě hry. Pro splnění tohoto druhu úkolu pevného disku je nutné, aby barvy kostek v řádku nebo sloupci přenosového portálu, k němuž je destička úkolu přiložena, odpovídaly barvám vyobrazeným na této destičce, **na jejich pořadí nezáleží**.

Schéma úkolu pevného disku (barva):



Horní část destičky uvádí barvy kostek v řádku/sloupci, potřebné ke splnění úkolu.

Dolní část destičky uvádí odměny získané po splnění úkolu.

Pokud se hráč rozhodne provést akci Úkol pevného disku (**barva**), zaplatí ze svého přenosového portálu (odhozenou do společné zásoby) a z nabídky destiček úkolů získá destičku odpovídající hodnotě jím odhozené kostky nebo jakékoli nižší hodnotě. Dále získá odměnu vyobrazenou ve spodní části, která opět odpovídá hodnotě jím odhozené kostky nebo jakékoli nižší hodnotě. Získaná destička tedy nemusí pocházet ze stejného sloupce jako následná odměna. Destičku úkolu umístí hráč na jedno z prázdných polí svého přenosového portálu a získá odměnu, která je na tomto poli vyobrazena. Nabídka úkolů je poté okamžitě doplněna. Posunem destiček doprava zaplňte prázdné místo a na pole zcela vlevo umístěte novou destičku úkolu.

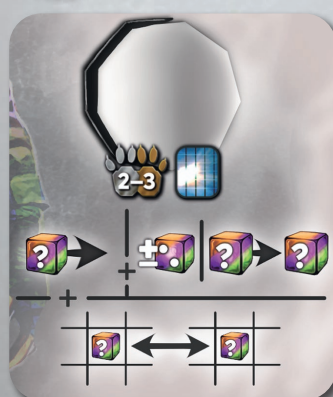


Jak například ukazuje připojený obrázek, modrý hráč zaplatí s hodnotou 6 a vezme si zelený úkol ze sloupce pod symbolem kostky 6+. Jako svou odměnu si však vybere 1 ze sloupce se symbolem kostky 4+.

Ve svém tahu může hráč jako volnou akci splnit jakýkoli úkol pevného disku požadující specifickou kombinaci barev, jehož destičku má umístěnou na svém přenosovém portálu, pokud má v řádce nebo sloupci, k němuž je destička přiložena, přesně tři kostky, jejichž barvy odpovídají barvám kostek na této destičce. Pořadí kostek (tj. jejich barev) nehraje žádnou roli. Hráč poté získá odměnu za splnění úkolu a destičku otočí lícem dolů – splněný úkol si tedy ponechá na stejném poli svého přenosového portálu. Je-li tento úkol spárován se splněným úkolem ročního období stejné barvy, ihned získá stanovený počet a další získá na konci hry.

POZNÁMKA: Hráč může provedením volné akce splnit úkol kdykoli v průběhu svého tahu, pokud v danou chvíli splňuje jeho podmínky.

5 AKCE OBSLUHA PŘENOSOVÉHO PORTÁLU



Tato akce je spojená s jediným akčním polem na hráčské desce každého hráče a v každém kole může být provedena i několikrát – pokaždé po umístění příslušného tvora. Akce **Obsluha přenosového portálu** umožňuje hráči přemísťovat a přetáčet kostky umístěné v mřížce přenosového portálu. Při každém jejím provedení smí hráč vykonat **KAŽDÝ** z následujících kroků:

- A** Přemístění kostky: Přemístěte jednu kostku na jiné volné pole mřížky svého přenosového portálu.
- B** Upravení hodnoty kostky: Zvyšte nebo snižte hodnotu jedné své kostky o 1 nebo o 2, **NEBO** si ze společné zásoby vezměte kostku, jejíž barva je jiná než barva jedné vámi vybrané kostky v mřížce, a nastavte její hodnotu na hodnotu vámi vybrané kostky. Vybranou kostku poté odhodte a nahraďte ji nově nastavenou kostkou.
- C** Prohození kostek: Prohďte dvě kostky v mřížce svého přenosového portálu.

Provede-li hráč tuto akci svým tvorem úrovně 2 nebo 3, dodatečně získá 1 .

B AKCE STŘEDOVÉHO DISKU

6 AKCE DOKOVACÍ ÚKOL ROČNÍHO OBDOBÍ

Schéma dokovacího úkolu ročního období:



Horní část destičky uvádí kombinaci plodů a/nebo potřebných ke splnění úkolu.

Dolní část destičky uvádí odměny získané po splnění úkolu.

Po umístění tvora na toto akční pole, které se nachází v centru středového disku, může hráč získat dokovací úkol ročního období z nabídky období sousedícího s výsečí **současnosti** nebo z období sousedícího s výsečí, na níž je umístěn jeho časový portál. Získaný úkol si hráč položí vedle své hráčské desky, kde zůstane ležet, dokud nedojde k jeho splnění a případnému umístění na desku přenosového portálu tohoto hráče.

PŘÍKLAD: V 6. kole hry umístí červený hráč žeton orla na akční pole dokovacího úkolu ročního období. Může tedy získat dokovací úkol z nabídky zimy (která je obdobím sousedícím se **současností**) nebo jara (které sousedí s výsečí, na níž je umístěn jeho časový portál).



Po získání úkolu z nabídky na herním plánu je tato nabídka úkolů ihned doplněna a na prázdné místo je umístěn nový úkol dobraný z příslušného sloupku. Pokud ve sloupku dojdou úkoly dané barvy, jejich nabídka se nedoplňuje.

Po splnění úkolu získá hráč odměnu a destičku otočí lícem dolů. Je-li tento úkol spárován se splněným úkolem pevného disku stejné barvy, ihned získá  v závislosti na ročním období sousedícím se **současností**, jak ukazuje tabulka vlevo.



Hráči navíc získají  na konci hry podle toho, kolik párů splněných úkolů stejné barvy se jim podařilo vytvořit.

	5	23
2	5	6 31
3	10	7 40
4	16	7+ +5

POZNÁMKA: Plnění dokovacích úkolů ročního období a úkolů pevného disku stejné barvy může hráči přinést nemalý počet bodů. Množství  získané spárováním splněných úkolů stejné barvy závisí na období sousedícím se **současností**, větší bodový zisk však přináší spárování těchto úkolů v dřívějších kolech hry.

PŘÍKLAD AKCÍ ÚKOLŮ A PLNĚNÍ TĚCHTO ÚKOLŮ:

1 Modrý hráč provede akci Úkol pevného disku (barva). Zaplatí  s hodnotou 6, kterou odhodí ze svého přenosového portálu, získá vyobrazený žlutý úkol a jako odměnu si vezme 1 .



2 Destičku úkolu umístí vyobrazeným způsobem a zakrytím pole přenosového portálu získá odměnu v podobě 1 . Ihned poté získaný úkol splní, protože kostky ve sloupci, k němuž přiložil jeho destičku, odpovídají požadovaným barvám. Jako odměnu za splnění úkolu získá  s hodnotou 4 (kterou okamžitě umístí do prostředního řádku mřížky svého přenosového portálu) a 3 .



3 Umístěním  se modrému hráči podařilo splnit také jeho úkol pevného disku přiložený k prostřednímu řádku mřížky, a jeho odměnou je proto jeden jarní plod, jeden letní plod, 1  a 6 .



4 Po zaplacení dvou podzimních plodů a jednoho jarního plodu splní i letní dokovací úkol ročního období, následkem čehož získá další  s hodnotou 4, 2  a navíc může zvýšit hodnotu jedné své kostky portálu. Právě splněný úkol spáruje s jedním ze svých splněných žlutých úkolů pevného disku, a protože obdobím sousedícím se **současností** je léto, získá dalších 5 .

7 AKCE SBĚR PLODŮ



Po umístění tvora na jedno z těchto polí, která se nacházejí ve výseči **současností**, získá hráč jakoukoli kombinaci uvedeného počtu plodů z období sousedícího se **současností** a/nebo z jakéhokoli dalšího období sousedícího s výsečí, na níž je umístěn jeho časový portál.

PŘÍKLAD: Obdobím sousedícím se *současností* je jaro. Zelený hráč provádějící tuto akci (na prvním akčním poli) má časový portál na výseči sousedící s obdobím léta, a proto může získat tři jarní plody, dva jarní plody a jeden letní plod, dva letní plody a jeden jarní plod, nebo tři letní plody. Pokud by tuto akci provedl tvorem úrovně 2 nebo 3, získal by jeden dodatečný plod z JAKÉHOKOLI období a 2 .



C

AKCE ROČNÍCH OBDOBÍ

8

AKCE PÁV: JARO



Pokud se hráč rozhodne provést tuto akci, umístí svého tvora na její akční pole a zaplatí 6  do společné zásoby. Jako odměnu získá 4  a zpřístupní si páva, jehož žeton umístí na vyhrazené pole na své hráčské desce. Až do konce hry má od této chvíle v každém kole k dispozici 4 tvory.

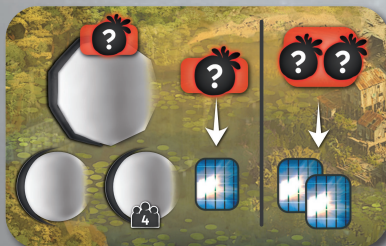
Provede-li hráč tuto akci svým tvorem úrovně 2, získá 6  (místo obvyklých 4 ), a pokud použije tvora úrovně 3, získá 10 .

Páv je vždy tvorem úrovně 1. Tuto akci může každý hráč provést pouze jednou za celou hru.

9

AKCE ENERGETICKÉ PANELE: LÉTO

Pomocí  mohou být vaši tvorové dodatečně vylepšeni, což zvýší nejen jejich odolnost, ale i efektivitu jejich práce.



Pokud se hráč rozhodne provést tuto akci, umístí svého tvora na dostupné akční pole. Pak zaplatí jeden nebo dva libovolné plody ročních období a získá 1 nebo 2 . Počet svých  si hráč zaznamenává na své hráčské desce dvěma černými ukazateli na dvou oddělených stupnicích . Na začátku hry jsou ukazatele umístěny na počáteční pole stupnic s hodnotou nula. Při provedení akce *Energetické panely* může hráč získané  rozdělit mezi obě stupnice dle svého uvážení, na každé stupnici však nemohou být více než 3 .

Energetické panely lze získat také prostřednictvím některých odměn. V takovém případě hráč posune ukazatel na stupnici bez zaplacení plodů ročních období.

POZNÁMKA: Na konci každého ročního období se ve fázi úklidu posune každý ukazatel, který není na poli s hodnotou nula, o jedno pole vpřed. Ukazatel na poli s hodnotou nula zůstane bez posunu.



VYLEPŠENÍ TVORA

Stupnice tvorů

Hráč používá své tvory (dělníky) k provádění akcí na herním plánu. Každý hráč začíná se třemi tvory: orlem, varanem a bobrem. Každý z těchto tvorů má svou vlastní stupnici ÚROVNĚ (od 1 do 3). Tvorové vyšších úrovní (než úroveň 1) poskytují při některých akcích dodatečné bonusy, protože tyto akce dokážou vykonávat s větší efektivitou.

Vylepšení tvorů:

Vylepšení tvora je volnou akcí, kterou hráč může provést kdykoli ve svém tahu. Vylepšovaný tvor se může nacházet na jeho hráčské desce, nebo může být umístěn na herním plánu.



POZNÁMKA: Některá akční pole umožňují hráčům provádět danou akci efektivněji, pokud na ně umístí svého tvora úrovně 2 nebo 3.



Hráč smí v každém svém tahu provést tuto volnou akci pouze jednou. Vylepšit může ve svém tahu jen jednoho tvora a pokaždé jen o jednu úroveň.

Vylepšení na úroveň 2

Hráč může vylepšit tvora úrovně 1 na úroveň 2 po zaplacení 3 . Tyto panely může spotřebovat z jedné stupnice , nebo v libovolné kombinaci z obou svých stupnic . Kdykoli dojde ke spotřebování ze stupnice , ukazatel na dotyčné stupnici se vždy posune zpět na pole s hodnotou 0, bez ohledu na počet spotřebovaných . Hráč si vybere žeton tvora úrovně 1 (který se nachází na jeho hráčské desce nebo na jakémkoli akčním poli) a nahradí jej žetonem stejného tvora úrovně 2. Žeton tvora úrovně 1 poté umístí na odpovídající pole trojúhelníku v levém horním rohu hráčské desky. Po vylepšení druhého a třetího tvora získá odměny uvedené u spojnic mezi takto umístěnými žetony.

PŘÍKLAD:



Vylepšený tvor navíc poskytuje **jednorázovou bonusovou akci**, kterou hráč může provést ve svém tahu před umístěním daného tvora, nebo po jeho umístění a vykonání akce spojené s příslušným akčním polem. Orel úrovně 2 tak například umožňuje hráči zaplatit jeden plod ročního období a přemístit tohoto tvora na jiné akční pole, kde provede další akci. Varan úrovně 2 umožňuje hráči získat ze společné zásoby kostku libovolné barvy s hodnotou nejvýše 4 a umístit ji do mřížky jeho přenosového portálu. Bobr úrovně 2 umožňuje hráči umístit dvě kostky přehrady bez nutnosti provedení akce **Přehrada** a zaplacení požadovaného dřeva.

Vylepšení na úroveň 3

Hráč může vylepšit tvora úrovně 2 na úroveň 3 po zaplacení 2 v libovolné kombinaci z obou svých stupnic . Kdykoli dojde ke spotřebování panelů ze stupnice , ukazatel na dotyčné stupnici se vždy posune zpět na pole s hodnotou 0, bez ohledu na počet spotřebovaných . Žeton tvora pak hráč jednoduše otočí na druhou stranu znázorňující úroveň 3.

Tvor úrovně 3 poskytuje v porovnání s tvorem úrovně 2 vylepšenou **jednorázovou bonusovou akci**. V případě orla už není třeba platit za přesun na nové akční pole, varan může získat kostku libovolné barvy s hodnotou nejvýše 8 a bobr umožňuje umístit dvě kostky a získat dodatečné 2 .

10 AKCE BONUSOVÁ DOKOVACÍ DESTIČKA: PODZIM



Toto akční pole umožňuje hráči získat bonusovou dokovací destičku úrovně I nebo II. Bonusové destičky úrovně I poskytují po splnění jejich podmínek okamžitý bonus a trvalý efekt. Účinky bonusových destiček úrovně II se vztahují k bodování na konci hry.

Pokud chce hráč získat bonusovou dokovací destičku úrovně I, musí zaplatit kostku jakékoli barvy s hodnotou alespoň 4, kterou odhodí do společné zásoby. Za získání bonusové dokovací destičky úrovně II musí zaplatit dvě kostky jakékoli barvy s hodnotou alespoň 4 a navíc také kostku jakékoli barvy libovolné hodnoty a 2 .

Pokud hráč tuto akci provede tvorem úrovně 2, získá slevu v podobě jedné kostky. Tvor úrovně 3 mu zajistí slevu jednu kostku a 1 .



Po výběru dokovací destičky z nabídky a jejím zaplacení umístí hráč tuto destičku lícem nahoru na svůj přenosový portál, kde ji spáruje s jedním ze svých počátečních FIALOVÝCH úkolů pevného disku. Trvalé účinky dokovací destičky úrovně I však může využívat i nadále. Po případném splnění FIALOVÉHO úkolu pevného disku navíc hráč získá dodatečné , jak je vysvětleno výše.

Nabídka dokovacích destiček je poté okamžitě doplněna. Posunem destiček doprava zaplníte prázdné místo a na pole zcela vlevo umístíte novou destičku.

POZNÁMKA: Hráči mohou získat jakýkoli počet bonusových dokovacích destiček. Pokud získají destičku a nemají FIALOVÝ úkol pevného disku, s nímž by ji mohli spárovat, stále mohou tuto destičku umístit lícem nahoru vedle své hráčské desky a využívat její trvalé účinky. Někdy je možné získat třetí fialový úkol pevného disku později a až dodatečně jej spárovat s jednou z bonusových dokovacích destiček.

PŘÍKLAD:



Červený hráč umístí na akční pole bonusové dokovací destičky svého bobra úrovně 2, který mu poskytne slevu ve výši jedné kostky. Pokud by si chtěl vzít destičku úrovně II, musel by kromě jedné kostky s hodnotou alespoň 4 a jakékoli další kostky zaplatit také 2 . Místo ní se tedy raději rozhodne pro destičku úrovně I a po uplatnění zmíněné slevy ji získá zdarma. Vybere si destičku, která mu zajistí příjem v podobě jednoho plodu ročních období a 2 , a ihned obdrží odměnu v podobě 2  a 1 , vyobrazenou v horní polovině destičky. Na svém přenosovém portálu destičku spáruje lícem nahoru s již splněným fialovým úkolem pevného disku, a protože obdobím sousedícím se **současností** je podzim, za nově vytvořenou dvojici získá další 3 .



11 AKCE TĚŽBA: ZIMA

Na několika izolovaných místech se podařilo najít bohatá naleziště zdrojů energie a s pomocí starých těžebních technologií si můžete snadno zajistit přístup k jejich ložiskům.



Pokud se hráč rozhodne provést akci **Těžba**, umístí svůj těžební nástroj na jedno z pěti polí dolu ve spodní části své hráčské desky. Za nástroj umístěný do horní řady těchto polí zaplatí  s hodnotou alespoň 4, za nástroj umístěný do dolní řady zaplatí  s hodnotou alespoň 7. Těžební nástroj může být umístěn do dolní řady pouze tehdy, jsou-li sousední pole bezprostředně nad ním obsazena jinými těžebními nástroji.

Po umístění nástroje získá hráč odměnu vyobrazenou na příslušném poli – jako okamžitou odměnu i jako trvalý příjem na konci každého ročního období. Může se však také rozhodnout, že místo zdrojů získá uvedený počet  (za nástroj v horní řadě 2 , za nástroj v dolní řadě 5 ).

Po zaplnění celé řady (horní nebo dolní) získá hráč okamžitou odměnu vyobrazenou napravo od této řady.



PŘÍKLAD: Modrý hráč provede akci Těžba svým orlem úrovně 3 a získá okamžitou odměnu v podobě 3  za umístění tvora této úrovně (jak je uvedeno pod akčními poli těžby). Poté zaplatí  s hodnotou 5, aby mohl umístit svůj těžební nástroj na prostřední pole horní řady, čímž tuto řadu zcela zaplní. Získá tedy 1  a upraví hodnotu libovolné kostky v mřížce svého přenosového portálu o 2. Jako odměnu za zaplnění řady si navíc z nabídky vybere jeden úkol pevného disku požadující specifickou kombinaci barev. Jeho destičku pak umístí na svůj přenosový portál a v důsledku zakrytí pole přenosového portálu získá příslušnou odměnu (jak je popsáno v jiné části těchto pravidel).

12 AKCE VÝBĚR KOSTKY

Po kataklyzmatu lidé objevili nové a záhadné zdroje, známé jako artefakty. Množství energie, které obsahují, z nich dělá velmi užitečné prostředky...



Každá kostka na kruhové liště kolem středového disku se nachází na akčním poli, na něž hráč může umístit svého tvora a dotyčnou kostku získat. Tyto kostky se nedoplnují a jejich pole zůstávají po zbytek hry prázdná a nedostupná. Hráč si může vzít kostku z kruhové lišty pouze v části sektoru ročního období, která sousedí s výsečí **současnosti**, nebo v části sektoru ročního období, která sousedí s výsečí s jeho časovým portálem.



PŘÍKLAD: Modrý hráč se rozhodl, že si ve svém tahu obstará kostku. Přístup má ke kostkám v sektoru jara (jehož jediná část sousedí se **současností**) nebo ke kostkám ve druhé části léta (protože má na sousední výseči středového disku umístěn svůj časový portál). Nejprve si tedy vezme kostku s hodnotou 2, která je na liště druhé části léta a sousedí s jeho časovým portálem, a ve svém dalším tahu kostku s hodnotou 5, která je na liště jara a sousedí se **současností**. Při každém z těchto tahů použije jiného tvora.

VOLNÉ AKCE

Hráči mohou během svého tahu provést několik volných akcí. Těmito akcemi jsou **Otevření časového portálu** 1, **Vylepšení tvora** 2, **Upravení hodnoty kostky** 3 (po zaplacení žetonu nebo spotřebování počátečního žetonu upravení hodnoty kostky) a **Splnění úkolu** 4 (pevného disku, ročního období nebo celoročního). Hráč může ve svém tahu provést libovolný počet volných akcí, s výjimkou Vylepšení tvora – tuto akci může provést pouze jednou za tah.



SPLNĚNÍ CELOROČNÍHO ÚKOLU

Ve hře jsou čtyři různé druhy celoročních úkolů (jejichž destičky se liší svým tvarem), které jsou při přípravě hry umístěny vedle herního plánu (část Příprava herního plánu, odkaz č. 10, str. 5). Ve chvíli, kdy hráč splňuje požadavky vyobrazené v horní části destičky ležící navenku příslušného sloupku, si tuto destičku ihned vezme a umístí ji vedle své hráčské desky. Potom získá odměnu ve spodní části destičky.

Podrobný popis celoročních úkolů najdete v pomocném přehledu.

Ve hře 2 hráčů a v sólové hře je součástí hry pouze jeden úkol od každého druhu (s číslem 2). Ve hře 3 nebo 4 hráčů jsou ve hře dva (s čísly 1 a 2) nebo tři úkoly (s čísly 1, 2 a 3). Hráč, který splní celoroční úkol dříve než ostatní, získá lepší odměnu.



KONEC KOLA (OBDOBÍ): FÁZE ÚKLIDU

Poté, co všichni hráči umístí všechny své tvory (tři nebo čtyři, pokud si zpřístupnili páva), nastává konec kola.

Na konci každého kola provedou hráči v rámci příprav dalšího kola několik kroků, které jsou na konci ročního období rozšířeny o dodatečné kroky.

První řádek této tabulky vyobrazené na herním plánu podává přehled kroků na konci kola. Ve druhém řádku jsou znázorněny kroky prováděné na konci ročního období.



KONEC KOLA

- 1 Otočte středovým diskem o jednu výšeč po směru hodinových ručiček.
- 2 Snižte hodnotu všech kostek portálu na herním plánu o 1.
- 3 Vezměte si zpět všechny své tvory.
- 4 Určete pořadí hráčů v dalším kole. Zkontrolujte přehradu a seřaďte hráče podle počtu kostek přehrady, které umístili do řádku aktuálního kola. Začínajícím hráčem je hráč s největším počtem kostek. V případě remízy rozhoduje umístění tvorů na akčním poli přehrady – přednost má hráč, jehož tvor je umístěn výše. Není-li možné stanovit nové pořadí hráčů, platí původní pořadí.
- 5 Posuňte ukazatel kola na další pole stupnice přehrady.



KONEC ROČNÍHO OBDOBÍ

Na konci ročního období (jara, léta, podzimu a zimy) proveďte také následující kroky:

- 6 Odstraňte z nabídky bonusovou (fialovou) dokovací destičku zcela vpravo, posuňte destičky doprava a na pole zcela vlevo umístěte novou destičku.
- 7 Odstraňte z nabídky 2 destičky úkolů pevného disku nejvíce vpravo, posuňte destičky doprava a na 2 pole nejvíce vlevo umístěte nové destičky.
- 8 Získejte příjem ze svých dolů, bonusových dokovacích destiček úrovně I a z některých celoročních úkolů.
- 9 Posuňte ukazatele EP (které nejsou na poli s hodnotou 0) o jedno pole vpřed.

KONEC HRY

Prastará umělá inteligence nyní rozhodne, kdo se nejlépe osvědčil a komu může být svěřeno vědění, s jehož pomocí dojde k obnovení reality a znovunastolení rovnováhy našeho světa...

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí po odehrání 7 kol, na konci druhého kola v období zimy. Hráči poté spočítají své konečné skóre a k získaným v průběhu hry si připočtou následující :

- 1 1 za počet spárovaných destiček na svém přenosovém portálu.
- 2 1 za všechny své bonusové (fialové) dokovací destičky úrovně II.
- 3 1 za převahu svých kostek ve sloupcích tabulky přehrady. Každý sloupec tabulky je vyhodnocen odděleně a hráč s největším počtem kostek získá vyšší z uvedených hodnot. Hráč s druhým největším počtem kostek získá nižší z uvedených hodnot. V případě remízy rozhoduje kostka umístěná co nejbližší nejspodnějšímu řádku tabulky.
- 4 1 1 za každý v jejich zásobě.
- 5 1 1 za každé 3 zdroje v jejich zásobě.
- 6 Je-li po spočítání všech bodů hráčů mezi některými rovnost, zvítězí hráč, který hrál v prvním kole v pořadí později.



PŘÍKLAD:



Zelený hráč má devět spárovaných dvojic (splněných) úkolů stejné barvy, za něž získá 50 . Další 12 získá za svou první bonusovou dokovací destičku úrovně II, protože má v tabulce přehrady 6 kostek. Za druhou bonusovou dokovací destičku by mohl získat 2 za každou tečku 1 , v mřížce mu ale zbývá pouze 1 s hodnotou 1, a tak se raději rozhodne pro 9 (v dolní části destičky). V tabulce přehrady získá 3 za první sloupec a 3 za druhý sloupec. Kromě toho mu zbývají i nějaké zdroje (5 , čtyři plody ročních období a 2 , za které získá 7 (5+2). V rámci závěrečného bodování si tedy připočte celkem 84 .



HERNÍ VARIANTY

1 ALTERNATIVNÍ HRÁČSKÉ DESKY

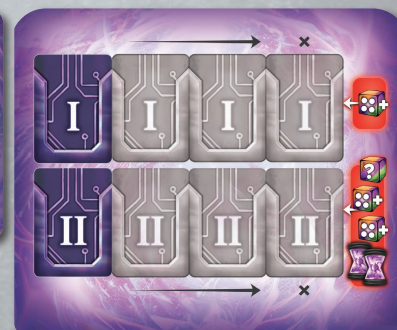
Při přípravě hry si každý hráč vybere jednu hráčskou barvu a vezme si **náhodně** vybranou hráčskou desku (ne nutně desku své barvy), kterou otočí na její rubovou (šedou) stranu. Dále si vezme přenosový portál a veškerý herní materiál jím vybrané hráčské barvy.



2 VARIABILNÍ DESTIČKY AKCÍ

Při přípravě hry mohou hráči umístit variabilní destičky akcí na herní plán buďto náhodně, nebo v pořadí léto, podzim, zima. Povšimněte si, že pro akci **Bonusová dokovací destička** jsou k dispozici dvě destičky, které je potřeba umístit společně: jedna z nich obsahuje akční pole, druhá slouží k umístění nabídky.

Tyto variabilní destičky akcí jsou oboustranné a hráči je mohou otočit, aby barvou odpovídaly barvě ročního období, do něhož jsou umístěny. Vedle obvyklé přípravy, která je doporučena pro prvních několik partií, tudíž dokážou zajistit i určitou míru proměnlivosti.



SÓLOVÁ VARIANTA

PŘÍPRAVA HRY

Připravte hru jako běžnou hru dvou hráčů a jako obvykle si vezměte hráčskou desku, přenosový portál a veškerý herní materiál vámi vybrané barvy. Kromě toho připravte kostky přehrady a žetony tvořící úroveň 1 v hráčské barvě, kterou bude používat automatizovaný protivník (AP), a také kostky přehrady další nepoužité hráčské barvy.

Umístěte kostku přehrady AP do prvního řádku tabulky na první pole zprava (se symbolem 3+ hráčů) **A**.

Při určování převahy (pořadí hráčů, závěrečné bodování) tuto kostku ignorujte.

Umístěte kostku přehrady nepoužité hráčské barvy na každé první pole zprava v nabídkách všech úkolů (hodnota, barva, roční období) a bonusových dokovacích destiček a také na celoroční úkol umístěný zcela vpravo **B**.





Další kostku přehrady nepoužité hráčské barvy umístěte na destičku AP **C** na pole se symbolem fialové karty s červeným pozadím (na připojeném obrázku v pravém horním rohu).

Vyberte si jeden fialový úkol pevného disku požadující specifickou hodnotu kostek a jeden fialový úkol pevného disku požadující specifickou kombinaci barev a jako obvykle je umístěte na svou desku přenosového portálu. Všechny ostatní počáteční úkoly pevného disku vraťte zpět do krabice.

Zamíchejte všechny karty AP a vytvořte z nich balíček AP, který umístěte v pohodlném dosahu tak, aby byla vidět strana karet s písmeny a šipkami.



PRŮBĚH HRY

Náhodně určete začínajícího hráče a vezměte si příslušné počáteční žetony upravení hodnoty kostky. (Jste-li začínajícím hráčem, vezměte si dva žetony upravení hodnoty o jedna. Jste-li druhým hráčem v pořadí, vezměte si jeden žeton upravení hodnoty o jedna a jeden žeton upravení hodnoty o dva.)

V 1.–4. kole provede AP tři akce. V 5.–7. kole provede čtyři akce. Po 2., 4. a 6. kole zamíchejte balíček karet AP.

Na konci 4. a 6. kola si AP náhodně vybere a získá jeden ze zbývajících celoročních úkolů (je-li nějaký).

Své tahy provádíte stejně jako v běžné hře dvou hráčů a platí pro vás všechna obvyklá pravidla.

AP provádí své tahy s pomocí balíčku AP. Na začátku tahu AP **otočte vrchní kartu balíčku AP**. Otočená karta stanoví akci, kterou AP provede. V případě některých akcí pomáhá vrchní karta balíčku určit, jakým způsobem bude daná akce provedena.



Popis akcí AP:



Akce Těžba:

Umístěte jednoho z dostupných tvorů AP na akční pole akce Těžba.



Akce Energetické panely:

Umístěte jednoho z dostupných tvorů AP na akční pole akce Energetické panely.



Akce Bonusová dokovací destička:

Umístěte jednoho z dostupných tvorů AP na akční pole akce Bonusová dokovací destička. Poté zkontrolujte vrchní kartu balíčku AP a posuňte kostku přehrady nepoužité hráčské barvy umístěnou v nabídce v souladu se šipkou a číslem v pravém dolním rohu karty (kostku posuňte o uvedený počet polí ve směru šipky). Vlevo vyobrazená karta AP vám například dává pokyn, abyste posunuli kostku přehrady o dvě pole doleva. Pokud kostka postoupí na poslední kartu v nabídce, pokračujte dále následující kartou na opačné straně nabídky (jak znázorňuje níže uvedený příklad).

Destičku, na níž se kostka zastaví, odstraňte z nabídky a jako obvykle nabídku doplňte, kostka však zůstane na svém místě.

V 1.–4. kole odstraňte bonusovou dokovací destičku úrovně I. V 5.–7. kole odstraňte bonusovou dokovací destičku úrovně II.

PŘÍKLAD:



Vydeme-li z obou výše vyobrazených karet, kostku přehrady (modré barvy) je potřeba posunout o dvě pole doleva. Protože se momentálně nachází na destičce zcela vlevo, přesune se na druhou stranu nabídky a postoupí o jedno další pole na destičku uprostřed **1**. Tato destička je odhozena **2** a na její místo se posune destička zcela vlevo **3**. Do nabídky je poté umístěna další destička **4**.



Akce Úkol pevného disku: Zkontrolujte vrchní kartu balíčku AP. Písmeno na této kartě určí, zda AP provede horní akci (A: Úkol pevného disku (hodnota)) nebo dolní akci (B: Úkol pevného disku (barva)). Po určení akce umístíte jednoho z tvorů AP na odpovídající akční pole. Kostku přehrady nepoužité hráčské barvy umístěnou v nabídce poté posuňte o tolik polí ve směru šipky, kolik uvádí stejná vrchní karta balíčku AP (jako v případě akce Bonusová dokovací destička). Destičku, na níž se kostka zastaví, odstraňte z nabídky a jako obvykle nabídku doplňte.



Akce Sběr plodů/Dokovací úkol ročního období: Zkontrolujte vrchní kartu balíčku AP. Písmeno na této kartě určí, zda AP provede horní akci (A: Sběr plodů) nebo dolní akci (B: Dokovací úkol ročního období). Pokud si AP vybere akci Sběr plodů, pouze umístíte jednoho z tvorů AP na následující dostupné akční pole této akce a ukončíte jeho tah. Pokud si AP vybere akci Dokovací úkol ročního období, umístíte jednoho z tvorů AP na odpovídající akční pole a pomocí čísla a šipky na stejné vrchní kartě balíčku AP určete, jaký úkol si AP vezme z ročního období, které sousedí s výsečí **současnosti**. Nabídku poté doplňte jako obvykle.



Akce Výběr kostky: AP si vybere kostku z kruhové lišty v části sektoru ročního období, která sousedí s výsečí **současnosti**. Konkrétní kostku určete pomocí vrchní karty balíčku AP. V případě dvojice vyobrazených karet se bude jednat o kostku s nejvyšší hodnotou (kostka se znaménkem větší než). V případě shody hodnot vybere kostku získanou AP lidský hráč. Vybranou kostku odhodte a na její místo (tj. akční pole) umístíte jednoho z dostupných tvorů AP.

Nejsou-li na liště v části sektoru ročního období sousedícího se **současností** dostupné žádné kostky, AP si vybere kostku z lišty v části sektoru ročního období, která následuje po směru hodinových ručiček.



Akce Přehrada/Destička AP: Zkontrolujte vrchní kartu balíčku AP. Písmeno na této kartě určí, zda AP provede horní akci (A: Přehrada) nebo dolní akci (B: Destička AP). Pokud si AP vybere akci Přehrada, umístíte jednoho z dostupných tvorů AP na akční pole této akce. Potom umístíte 2 kostky přehrady AP do tabulky přehrady. Pole těchto kostek určete následujícím způsobem: V řádku odpovídajícím předchozímu kolu nejprve najdete kostku nejvíce vlevo. Podle čísla a šipky na stejné vrchní kartě

balíčku AP poté umístíte 2 kostky do řádku aktuálního kola – první kostku umístíte na pole, které se od kostky v předchozím řádku nachází ve směru stanoveném šipkou a leží ve vzdálenosti uvedeného počtu polí. Pokud je určené pole obsazené, pokračujte ve stanoveném směru, a je-li to nutné, dále na opačné straně tabulky. Při prvním provedení této akce postupujte tak, jako by se kostka v řádku předchozího kola nacházela v prvním dostupném sloupci tabulky zcela vpravo. Druhou kostku pak umístíte na další dostupné pole ve stanoveném směru.



Akce Destička AP: Pokud si AP vybere akci Destička AP (na vyobrazené kartě se jedná o dolní akci uvozenou písmenem B), posuňte kostku přehrady na destičce AP po směru hodinových ručiček o počet polí určený číslem v pravém dolním rohu vrchní karty balíčku AP (kostku vždy posouvejte po obvodu destičky, z rohu do rohu). V uvedeném případě (na obrázku vpravo) se tedy kostka přehrady nejprve posune z levého horního rohu do pravého horního rohu a následně do pravého dolního rohu.

AP poté provede akci konečného pole jako svou hlavní akci (jedním z výše popsaných způsobů), a proto umístíte jednoho z dostupných tvorů AP na akční pole této akce. Dále však AP provede také všechny akce mezi rohovými poli, přes která při uvedeném posunu přešla kostka přehrady (jako vedlejší akce). V tomto konkrétním případě se bude jednat o akci Přehrada a o akci Úkol pevného disku (barva).

PŘÍKLAD:



V tomto příkladu hráč odhodí .

EXAMPLE:





Akce Destička AP: Tato akce je stejná jako ve výše popsáném případě.

POZNÁMKA: Při provádění akcí mezi rohovými poli destičky AP neumísťujte na jejich akční pole tvory AP.

Ve výjimečném případě, kdy AP nedokáže provést uvedenou akci (tj. obě akční pole dostupná ve hře dvou hráčů jsou již obsazena), provede tuto akci bez umístění svého tvora.

KONEC KOLA

Poté, co lidský hráč i AP zahrají všechny své tahy (tři nebo čtyři, v závislosti na kole, a pokud si zpřístupnili páva), nastává konec kola. Začínajícího hráče určete v souladu s obvyklými pravidly (podle počtu kostek přehrady v řádku aktuálního kola).

POZNÁMKA: Na konci 6. kola provede AP akci uvedenou na zadní straně spodní karty balíčku AP.

Na konci 2., 4. a 6. kola zamíchejte všechny karty AP a vytvořte z nich balíček pro následující kolo.

Na konci 4. a 6. kola náhodně vyberte jednu kartu AP a výše popsáním způsobem posuňte kostku přehrady na celoročních úkolech. Destičku, na níž se kostka zastaví, odstraňte ze hry. Balíček AP poté opět zamíchejte a připravte jej pro další kolo.

Pokud lidský hráč získá úkol nebo dokovací destičku, na níž je umístěna kostka přehrady, posuňte tuto kostku na další úkol nebo dokovací destičku vlevo.

KONEC HRY

Na konci hry si lidský hráč spočítá své konečné skóre stejně jako ve hře dvou a více hráčů. AP nezíská žádné .

Pro začátečníky je celkem dobré, pokud dosáhnou hranice 160 , a 200  už v tomto ohledu představuje poměrně slušný výkon. Jestliže však dokážete získat 220 , naplno projevíte své kvality vynikajícího hráče!!!

Autor: Tristan Geeraert

Sólová varianta: Vladimír Suchý

Ilustrace: Vlad Ricean, Anna Zvočová

Grafika: Anna Zvočová

Produkce: Kateřina Suchá

Pravidla: Kateřina Suchá, Vladimír Suchý

Vývoj: Vladimír Suchý, Štěpán Peterka

Revize: Dan Wackwitz

Testeři: Martin Holý, Pepa Košíř, Tomáš Krauz, Michal Langr, Martin Lebduška, Martin Pačev, Jiří Skóča, Skočdopole, Zuzka Stankovitsová, Jan Kravařík Typlt, Wojta Urbánek, Jan Varga, Honza Žák, Katka, Jirka, Petr H., Zuzka, Křupin, Jindra, Kendy, Koubax, Pepa, Monika, Youda a návštěvníci herních akcí Malenovice, Květnovka a Reoneo a hráči z deskoherního klubu v Děčíně.

Česká verze – Fox in the Box

Překlad: Petr Šťastný

Grafická úprava: Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Tristan by rád poděkoval níže uvedeným za čas, který věnovali testování Chrononautů: Ine D'Haeseleer, Lander Geeraert, Els Vandale, Ruben Vandale, Nathan Vandale, Casimir Leuridan, Dieter D'Haeseleer, Wouter D'Haeseleer, Lotte Descamps, Eline Van Bever, Stefan Seghers, Pieter Van Conckelberge, Filip Vercauteren, Laurens Boets, Camille Lequeux, Fien Peys, Anke Adriaenssens, Gert Baus, Milan Vanmelle, Lukas De Maeyer, Jef Geysels, Laurens Rotty, Femke Smets, Sander Laenen, Mika Spruyt, Seb Van Deun, Wim Goossens, Rudy Seuntjens.

Zvláštní poděkování patří i mé manželce Ine za bezpočet hodin strávených nad vizualizací a realizací mých prototypů. Pro to, aby hra nakonec spatřila světlo světa, byla její ohromná pomoc zcela zásadní.

