



**ПОВЕЛИТЕЛИ
ВРЕМЕНИ**



ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

ВСТУПЛЕНИЕ

Приветствую вас, чужестранцы!

Вам посчастливилось попасть туда, где доселе не удавалось побывать никому из смертных – на турнир Повелителей Времени, величайшее магическое состязание Вергуйи, затерянного Города Семи Солнц!

Повелители Времени – это могущественные волшебники, посвятившие свою жизнь изучению загадок времени и подчинению его своей воле. Чтобы изменять время, они используют ⌘ (произносится «Ке») – небольшие промежутки дня, необходимые для сосредоточения.

Но это еще не все, ведь таким особенным турнир становится из-за того, что перед его началом все волшебники помещают свои знания в пять Сфер сознания, к которым нужно будет получить доступ раньше остальных.

Повелители играют с ходом времени, поэтому продолжительность состязаний определить невозможно. Легенда гласит, что однажды наиболее впечатляющий Повелитель закончит игру до того, как она начнется...

СОСТАВ

Эфемерные ⌘ - 18

Постоянные ⌘ - 24

Жетоны-напоминания - 8

Карты базовой игры - 140

Карты дополнения - 16

Промо-карты - 9

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Повелители Времени» вы будете составлять собственную колоду, представляющую собой все ваши знания, используя три типа карт: заклинание, Таймер и Концентрацию.

В начале игры каждый игрок получает одинаковые колоды из десяти карт, приносящие 0 победных очков. В конце игры по наибольшему количеству победных очков определится Повелитель Времени!

В нижней части карт указано количество победных очков, также означающее, из какой Сферы сознания эти карты были получены.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

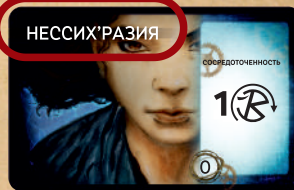
Карты

Заклинание – это единственный тип карт, у которого есть **СТОИМОСТЬ разыгрывания**. В нижней части карты указано количество победных очков/уровень Сферы. Всего в базовой игре 39 различных заклинаний.

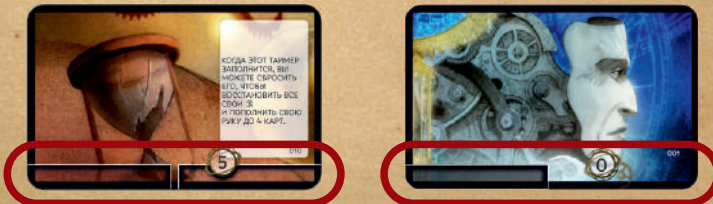


Концентрация – в базовой игре их пять видов. От других карт их можно отличить по изображению женщины на синем фоне.

Имя волшебника, поместившего свою мудрость в одну из пяти Сфер сознания



Таймер – как и Концентрация, не имеет стоимости разыгрывания. Его особенностью является наличие на карте одной или двух ячеек, в которые вы можете разыгрывать заклинания. Размещенные таким образом карты могут быть использованы в следующем раунде в составе мощных комбинаций.



Важно! На Таймере не могут размещаться Концентрации и другие Таймеры.



ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Жетоны



Постоянные Ке – это промежутки дня (порядка 15 минут), которыми вам и предстоит распоряжаться. Жетоны Ке двухсторонние: золотая сторона означает, что они активны (доступны), а серая – что они истощены (недоступны). Все начинают игру с четырьмя жетонами золотой стороной вверх. Возможно иметь и большее количество постоянных Ке, если вы разыграете соответствующее заклинание (например, «Прирост» волшебника Сала'хчин). Эти Ке еще называют «возобновляемыми», потому что они могут возвращаться в доступное состояние.



Эфемерные Ке – синие жетоны Ке, получаемые благодаря эффектам некоторых заклинаний или Таймеров. Вы можете хранить их до тех пор, пока не используете. Эфемерными они называются из-за того, что после использования исчезают и возвращаются в резерв.

Важно! У игрока не может быть более четырех жетонов эфемерных Ке одновременно.

Жетоны-напоминания – нужны для того, чтобы вы не забыли про снижение или повышение стоимости розыгрыша заклинаний или про ограничение использования Ке вами или вашими соперниками. Эти жетоны используются во время разыгрывания карт.

Вполне допустимо выдавать жетоны игрокам, пропускающим свой ход. Когда у игрока оказались жетоны «+1» и «-1», они нейтрализуют друг друга.



Пример: заклинания «Тяжесть времени» и «Замедление» волшебника Сизиф приводят к использованию следующих жетонов:

- «Тяжесть времени» – «Стоимость следующего заклинания всех ваших соперников увеличится на 1 \mathfrak{K} ». Вы даете каждому сопернику на время его следующего хода жетон-напоминание «+1».
- «Замедление» – «В течение своего следующего хода все ваши соперники могут потратить не более 3 \mathfrak{K} ». Вы даете каждому сопернику на время его следующего хода жетон-напоминание «3».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Первым игроком становится тот, кто последним разговаривал с волшебником.
2. Каждый игрок получает следующий стартовый набор карт:



3 карты
Концентрации



1 карта Таймера
с одной ячейкой
и без эффекта



2 заклинания
«Внушение»



2 заклинания
«Заряд»



2 заклинания
«Энергетическая
петля»

У всех этих карт уровень Сферы равен 0. Это означает, что они не приносят победных очков и не относятся ни к одной из Сфер сознания. Перетасуйте свои начальные карты и возьмите 5 из них на руку. Остальные положите на стол лицом вниз: это ваша колода, из которой вы будете пополнять руку в конце хода.

Ваша колода — это стопка карт, лежащая на столе лицом вниз, откуда вы берете карты в результате эффектов заклинаний или чтобы пополнить руку в конце хода. Как только ваша колода закончится, и вам нужно будет добрать карты, перемешайте вашу стопку сброса и положите ее лицом вниз. Она становится вашей новой колодой.

3. Каждый игрок получает 4 постоянных Ке золотой стороной вверх.
4. У всех нестартовых карт есть цифра в нижней части, обозначающая количество победных очков и уровень Сферы для каждой карты (от 1 до 5). Перемешайте каждый уровень Сферы отдельно и оставьте в них по 10 карт. Остальные карты в игре участвовать не будут. Получившиеся Сферы сознания располагаются в пределах досягаемости всех участников игры, и верхние карты на них переворачиваются лицом вверх.

Важно! Вместо случайного отбора карт Сфер можно выбрать 10 карт по своему желанию, чтобы, например, увеличить степень взаимодействия между игроками.

ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Игровые области



1. Ваша колода.
2. Ваша рука.
3. Ваш сброс.
4. Область Таймеров. Сюда вы разыгрываете Таймеры и заклинания, эффект которых хотите отложить с помощью Таймеров (см. «Фаза Таймеров»).
5. Область заклинаний. Здесь находятся разыгранные заклинания. От их количества зависит то, к Сфере какого уровня вы имеете доступ.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок последовательно проходит четыре отдельные фазы:

I. Фаза Таймеров.

II. Основная фаза:

1. Игрок может пасовать, чтобы восстановить все свои Ке.

2. Игрок может выполнить одно или несколько следующих действий в любом порядке:

- а) разыграть карты с руки (Таймеры, заклинания, Концентрации);
- б) запустить один или больше Таймеров;
- в) сбросить две карты, чтобы восстановить 1 Ке.

III. Доступ к Сферам.

IV. Конец хода.

I. Фаза Таймеров *(в первом раунде эта фаза пропускается)*

Это обязательное действие в начале хода. Если у вас есть один или больше заполненных Таймеров (в которых нет пустых ячеек), вы должны сделать одно из следующих действий:

Запустить Таймеры. Для этого нужно поместить заполненные Таймеры в сброс. Все заклинания, лежащие на них, вы должны разыграть в течение хода в область заклинаний.



Отложить запуск Таймеров. Для того чтобы отложить запуск Таймера, выберите любую карту со своей руки и подложите ее рубашкой вверх под соответствующий Таймер. Откладывать запуск Таймера можно сколько угодно раз, но карты, расположенные под Таймерами, считаются картами на вашей руке. Например, если у вас на руке не осталось карт, но одна находится под Таймером, тогда в конце хода вы доберете 4 карты, а не 5.



Важно! *Сбрасывая заполненный Таймер в начале хода, вы также сбрасываете и все карты, использованные для откладывания его запуска.*

II. Основная фаза

В этой фазе вы можете либо пасовать, либо выполнять действия.

Пас

Когда вы пасуете, все ваши постоянные Ке восстанавливаются. Переверните их золотой стороной вверх.

Действия

а) Разыгрывание карт с руки

1) Карты Таймеров всегда играют бесплатно в область Таймеров и находятся там, пока не будут заполнены или не сработает эффект, обязывающий с ними что-то сделать.

2) Карты заклинаний имеют стоимость, указанную в правом верхнем углу. Если разыгрываете заклинание в область заклинаний, оплатите его стоимость, после чего вы обязаны использовать его свойство. Если его невозможно выполнить, то ничего не происходит.

Если разыгрываете заклинание в область Таймеров, оплатите его стоимость. Это заклинание сработает только при запуске своего Таймера.



ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Важно! Некоторые Таймеры обладают свойствами, которые немедленно срабатывают при разыгрывании заклинаний на них.

3) Карты Концентрации разыгрываются бесплатно и после применения эффекта сбрасываются. Одни и те же карты Концентрации можно разыгрывать несколько раз за ход, используя заклинания, позволяющие забирать карты из сброса.

б) Запуск Таймеров

В любой момент своего хода игрок может запустить любое количество Таймеров, в том числе и те, которые он разыграл в этот ход. После запуска сбросьте Таймер и карты для откладывания его запуска (если таковые были), а заклинания, разыгранные на него, оставьте в области Таймеров: вы обязаны использовать их в этот ход! Некоторые Таймеры обязывают вас сбросить их – вместе с ними сбрасываются и все заклинания, разыгранные на них.

в) Сброс двух карт ради восстановления одного постоянного Ке.

В любой момент своего хода вы можете сбросить две карты, чтобы восстановить один постоянный Ке.

Важно! Это действие можно повторять сколько угодно, пока у вас достаточно карт для него.

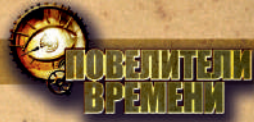
III. Доступ к Сферам

В зависимости от того, сколько карт лежит в вашей области заклинаний, вы получаете доступ к Сферам разных уровней. Например, одно заклинание дает вам возможность взять карту из Сферы 1-го уровня, а пять – одну карту 5-го уровня или одну 2-го и одну 3-го. Карты, полученные в этой фазе, идут не в сброс, а в руку игрока.

Важно! Уровень Сферы, к которой игрок получает доступ, зависит не от суммы победных очков на разыгранных заклинаниях, а от количества карт в зоне заклинаний.

Если вы не хотите брать открытую карту Сферы сознания, то можете взять первую закрытую, что стоит на 1 заклинание больше. Например, чтобы взять закрытую карту Сферы 2-го уровня, игрок должен располагать по крайней мере тремя картами в области заклинаний.

Важно! В эту фазу из каждой Сферы можно взять только по одной карте.



IV. Конец хода

Сбросьте все карты из области заклинаний.

Пополните руку до пяти карт (за вычетом карт, использованных для откладывания запуска Таймеров).

Важно! Потраченные *Ке* не восстанавливаются автоматически!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, как только заканчиваются карты в двух Сферах.

Победителем становится игрок, набравший наибольшую сумму победных очков на всех своих картах. В случае ничьей побеждает игрок, имеющий наибольшее количество *Ке* (включая эфемерные), а если и оно равно, выигрывает обладатель большего числа карт Сферы 5-го уровня.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ И ПРОМО-КАРТАМИ

Карты дополнения отмечены UXX

Промо-карты отмечены EXX

Карты дополнения и промо-карты вы можете замешать в соответствующие уровни Сфер к базовым картам. Игра с ними проходит по обычным правилам, описанным выше.

Исключением является игра с участием специального Таймера со значением X в уровне Сферы. Он замешивается в стартовую колоду первого игрока. После того, как этот Таймер будет разыгран в первый раз, начинается отсчет ходов для его передачи. Через 3 хода он обязательно должен быть замешан в колоду следующего игрока, даже если находится в сбросе. В конце игры он не приносит своему текущему владельцу победных очков.





ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

ЛЕГЕНДА



Это небольшие промежутки дня (порядка 15 минут), которыми вам предстоит распоряжаться.



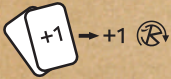
Добавьте себе 1 постоянный Ке золотой стороной вверх.



Переверните 1 постоянный Ке с серой стороны (истощенной) на золотую (активную).



Добавьте себе 1 эфемерный Ке.



Возьмите в руку карту из своей колоды, затем переверните 1 постоянный Ке с серой стороны на золотую.



Изгоните карту со своей руки из игры. Отложите ее в коробку до конца текущей игры.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

1. Как я могу восстановить Ке?

Есть три способа это сделать:

Можно разыграть карту Концентрации и восстановить указанное на ней количество Ке.

Можно сбросить две карты с руки, чтобы восстановить 1 Ке.

Можно пропустить ход и восстановить все свои Ке.

2. Можно ли разыграть на Таймер карту Концентрации или Таймера?

Нет, только карты заклинаний.

3. Можно ли разыграть заклинание на Таймер, а затем в тот же ход активировать это заклинание?

Конечно. Это может помочь вам создать мощные комбинации. К тому же некоторые Таймеры имеют эффект, срабатывающий при запуске.

4. Что значит «скиньте или восстановите (округляя вверх)»?

Каждый раз, когда вы скидываете или восстанавливаете половину чего бы то ни было, округляйте количество вверх.

Если у вас есть 5 карт, и вы должны скинуть их половину (округленную вверх), это значит, что вам нужно скинуть всего 3 карты. Если вы имеете 3 Ке, и вы восстанавливаете половину (округленную вверх), это значит, что вы восстанавливаете 2 Ке.



Автор: Пьер Эммануэль Легрейн
Иллюстратор: Димитри Пиот

Русское издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Всеволод Чернов
Дизайнер: Илья Панфилов
Руководитель проекта: Филипп Кан
Корректор: Александра Кабакова

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО "ГаГа Трейд" 2015 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

GAGA
GAMES