

TIDES OF TIME

Вместо чтения правил можете посмотреть наше обучающее видео — просто отсканируйте QR-код или посетите веб-сайт <http://portalgames.pl>



В этой игре вам предстоит пережить расцвет и закат великих цивилизаций. Стройте исполинские здания, возводите несокрушимые крепости и накапливайте мудрость веков. Лишь воистину великие цивилизации оставят после себя след, который не исчезнет никогда. Цивилизациям, влекомым течениями времени от забытых веков до недавних лет, суждено рождаться и умирать на ваших глазах.

Цель игры

Цель игры — накопить как можно больше победных очков (ПО), развивая своё королевство на протяжении всей игры.

Игра длится 3 раунда, в каждом из которых участники разыгрывают карты, меняются ими друг с другом и строят королевства. По завершении последнего раунда они складывают ПО, набранные ими в каждом раунде, и объявляют игрока с наибольшим результатом правителем величайшей эпохи и победителем игры.

Компоненты игры

19 карт (размера 120 × 80 мм), среди которых: 18 игровых карт и 1 памятка; 1 карандаш; 1 блокнот; 4 жетона реликвий.






Для игры нужно всего 18 карт. Памятка не влияет на процесс игры, но служит хорошей подсказкой участникам.

Структура карты



У каждой карты есть название (1) и свойство (2). В большинстве случаев свойство — это условие, выполнение которого приносит определённое количество ПО (3).

У 15 карт есть масть (4), у 3 карт её нет.

В игре по 3 карты каждой из 5 мастей, масти показывают, что представляет собой изображённое на карте место: дворец , архив , парк , храм  или замок .

Подготовка к игре

Перемешайте карты и раздайте каждому игроку 5 карт, это его начальная рука. Отложите оставшиеся карты в сторону рубашками вверх, это игровая колода.

Держите поблизости карандаш и блокнот.

Процесс игры

Игра состоит из 3 раундов, участники разыгрывают карты, меняются ими друг с другом и строят королевства. После каждого раунда они получают ПО за выполненные условия карт. После 3-го раунда игрок с наибольшим суммарным числом ПО становится победителем.

Раунд 1

Оба игрока одновременно выбирают 1 карту с руки и кладут её на стол перед собой лицевой стороной вниз.

Затем выбранные карты переворачиваются лицевой стороной вверх и зарождают королевства игроков.

Далее игроки меняются всеми картами на руке друг с другом и снова выбирают и разыгрывают по 1 карте, как было описано выше.

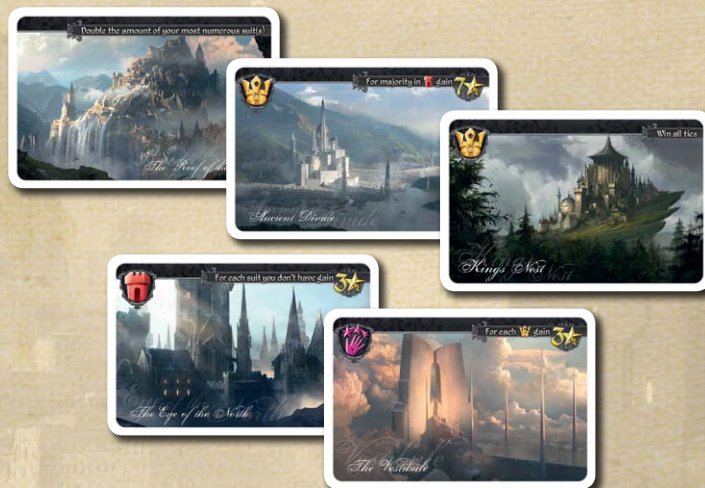
Участники продолжают меняться картами и разыгрывать по карте, пока не разыграют все карты.


После этого они получают ПО за выполненные условия карт своих королевств.

Полученные ПО записываются в блокнот карандашом.


ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ


У игрока следующие карты: «Свод мира» (*The Roof of the World*), «Древний рубеж» (*Ancient Divide*), «Королевское гнездо» (*Kings Nest*), «Око Севера» (*The Eye of the North*) и «Преддверие» (*The Vestibule*).



«Свод мира» не приносит ПО, однако удваивает число карт самой распространённой у игрока масти, теперь у него 4 .

«Око Севера» приносит 6 ПО (у игрока нет 2 мастей из 5, и он получает по 3 ПО за каждую).

«Преддверие» приносит игроку 12 ПО, так как благодаря «Своду мира» у него 4 .

Несмотря на то, что у обоих игроков равенство по , «Королевское гнездо» позволяет побеждать в ничьих, следовательно, «Древний рубеж» приносит игроку 7 ПО.

Общий результат текущего раунда — 25 ПО.

РЕЛИКВИЯ ПРОШЛЫХ ВРЕМЁН

Подсчитав ПО, игроки забирают разыгранные ими карты на руку, выбирают 1 карту, которая останется в королевстве до конца игры, и 1 карту, которая выйдет из игры, а затем одновременно открывают выбранные карты.

Оставшиеся в игре карты помечаются жетонами реликвий, чтобы игроки не забывали, что они не убираются со стола, продолжая действовать и считаться картами своих мастей. Вышедшие из игры карты откладываются в коробку лицевой стороной вверх, в дальнейших раундах они уже не понадобятся.

Игроки берут по 2 новые карты из колоды, на руке у них снова по 5 карт. Начинается новый раунд.

Раунд 2

Второй раунд играется по правилам первого с единственным исключением: в конце раунда (после получения ПО) игроки берут на руку только те карты, которые были разыграны в ходе 2-го раунда, *реликвии прошлых времён* из 1-го раунда остаются в своих королевствах.

Все остальные шаги раунда 2 те же. После 2-го раунда у каждого игрока будет 2 *реликвии прошлых времён* и 5 карт на руке.

Раунд 3










Второй раунд играется по правилам первого раунда, но заканчивается после получения ПО.

Конец игры


После 3-го раунда игроки складывают результаты всех 3 раундов. Игрок с наибольшим числом ПО объявляется победителем. В случае ничьей, что бывает нечасто, в игре побеждают оба участника (*и немедленно начинают реванишную партию!*).

Разъяснение свойств карт


Игровые карты имеют определённые свойства, приносящие ПО за выполнение указанных условий. К примеру, есть свойства, дающие ПО за каждую карту какой-то масти или за наибольшее число карт какой-то масти. Ниже перечислены все карты и их свойства.





- 01. «Королевское гнездо» (Kings Nest).** Выполняя условия получения ПО, вы побеждаете во всех ничьих с другим игроком. Может действовать со следующими картами: «Древний рубеж» (Ancient Divide), «Великая библиотека Ахмы» (The Great Library of Ahm), «Золотой зиккурат» (Golden Ziggurat), «Перевал старца» (Old Man's Pass), «Родник Кровавых Слёз» (Blood-tear Spring), «Кротовина» (The Molehill), «Сапфировый порт» (The Sapphire Port).
Например, если у обоих игроков по 1 , но у одного из них есть «Королевское гнездо» и «Древний рубеж», то он получает ПО за наибольшее число карт этой масти.
- 02. «Древний рубеж» (Ancient Divide).** Получите 7 ПО, если у вас больше , чем у соперника. У вас должен быть хотя бы 1 .
- 03. «Вечный дворец» (Eternal Palace).** Получите 3 ПО за каждый .
- 04. «Великая библиотека Ахмы» (The Great Library of Ahm).** Получите 7 ПО, если у вас больше , чем у соперника. У вас должен быть хотя бы 1 .
- 05. «Источник маны» (The Mana Well).** Получите 9 ПО за каждый набор из 1 , 1  и 1 .




06. «Цитадель пророков» (The Citadel of the Prophets). Получите 3 ПО за каждый .



07. «Золотой зиккурат» (Golden Ziggurat). Получите 7 ПО, если у вас больше , чем у соперника. У вас должен быть хотя бы 1 .



08. «Бани богов» (Gods Baths). Получите 3 ПО за каждый .

09. «Лабиринт проклятых» (The Maze of the Damned). Получите 13 ПО, если у вас есть набор из 1 , 1 , 1  и 1 .

10. «Око Севера» (The Eye of the North). Получите 3 ПО за каждую отсутствующую в вашем королевстве масть.







11. «Кандалы джинна» (The Jinn Shackles). Получите 3 ПО за каждый .

12. «Перевал старца» (Old Man's Pass). Получите 7 ПО, если у вас больше , чем у соперника. У вас должен быть хотя бы 1 .











13. «Родник Кровавых Слёз» (Blood-tear Spring). Получите 7 ПО, если у вас больше , чем у соперника. У вас должен быть хотя бы 1 .

14. «Столпы Небес» (The Sky Pillars). Получите 5 ПО за каждый набор из 1  и 1 .

15. «Преддверие» (The Vestibule). Получите 3 ПО за каждый .

16. «Кротовина» (The Molehill). Получите 8 ПО, если у вас больше мастей, представленных всего одной картой. Учитывайте масти, которые встречаются на картах вашего королевства всего один раз. Например, у вас есть «Кротовина», у которой нет масти, а также 3 , 1  и 1 . У вашего соперника: 3 , 2  и 1 . Следовательно, у вас 2 подходящих масти, а у соперника — 1. Вы выполняете условие карты и получаете 8 ПО.

17. «Свод мира» (The Roof of the World). Число карт вашей самой распространённой масти удваивается. Таких мастей может быть несколько.

Например, у игрока 6 карт: «Свод мира», у которого нет масти, а также 2 , 1 , 1  и 1 . Самая распространённая масть — . Благодаря «Своду мира» у игрока теперь 4 . Если бы у него было 2 , 2  и 1 , его самыми распространёнными мастями стали бы  и  после удвоения у него было бы уже 4  и 4 .

18. «Сапфировый порт» (The Sapphire Port). Получите 8 ПО, если одна ваша карта принесла вам больше ПО, чем любая другая карта соперника.

Карты сравниваются во время *получения ПО*. Если вы не выполняете условие какой-либо карты и не получаете от неё ПО, она не учитывается.

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Кристиан Чурла
РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Игнаций Тшевичек,
Михал Вальчак

ОФОРМЛЕНИЕ КАРТ, КОРОБКИ,
СИМВОЛОВ И ВЕРСТКА ПРАВИЛ:
Рафал Шима

ИЛЛЮСТРАТОРЫ КАРТ: Артур
Сэдлос, Кишиштоф Островский,
Блэйк Роттингер, Томаш Ендрушек,
Дэн Пеллоу

ПРАВИЛА ИГРЫ: Лукаш Пехачек,
Чиви Додд

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ И ВЕРСТКА:
Александр Петрунин (другие переводы:
<http://balury.livejournal.com/113935.html>)

Кристиан хотел бы поблагодарить
Леонардо, Филипа Недука, Даяну,
Олу, Филипа Киршека, Мирослава,
Андрейю, Дино, Матеа и Ясенко
за их неоценимую помощь. А
также Дорю за энтузиазм.

Издательство «Portal Games»
благодарит Чиви Додда,
Александрю Цупиньскую и Мерри.



© 2015 PORTAL GAMES
Ул. Св. Урбана, 15,
44-100, г. Гливице, Польша
portalgames.pl, portal@portalgames.pl