

Повелители времени

Правила игры

2-4 мага, 35 минут

Странник! Добро пожаловать на впервые открытый для широкой публики, крупнейший в мире, турнир повелителей времени! Эти маги отдали всю свою жизнь, чтобы овладеть способами управления временем. Но сегодня они продемонстрируют вам, как, начиная с самых простых приёмов, можно постичь более сложные знания о времени – вплоть до пятой, самой высокой, сферы сознания. И тот, кто сделает это лучше других, будет провозглашён самым искусным повелителем времени!

Цель игры

В этой игре каждый маг создаёт колоду, с помощью которой управляет временем и добивается новых знаний. Карты в игре бывают трёх видов: подготовка, знание и таймер.

Каждый маг начинает игру с одинаковой колоды, которая состоит из карт начальной, нулевой сферы – она не приносит магу **победных очков**. Все остальные карты в игре принадлежат к одной из пяти сфер сознания и дают магу, который получил их в свою колоду, столько же победных очков (указаны в левой верхней части карты – см. рис. справа). Победителем станет тот маг, который набрал наибольшее количество победных очков.

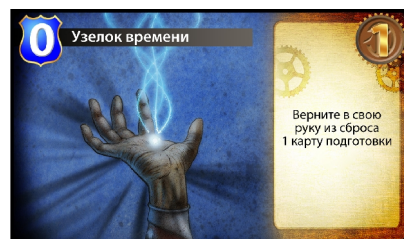
Все карты мага изначально находятся в его личной **колоде**, рубашкой вверх. Маг берёт карты из колоды в конце своего хода, а также тогда, когда это предписывают действия его карт. Если маг должен взять карту, а его колода пуста, маг создаёт новую колоду, перемешивая все карты своего **сброса**.



Состав игры

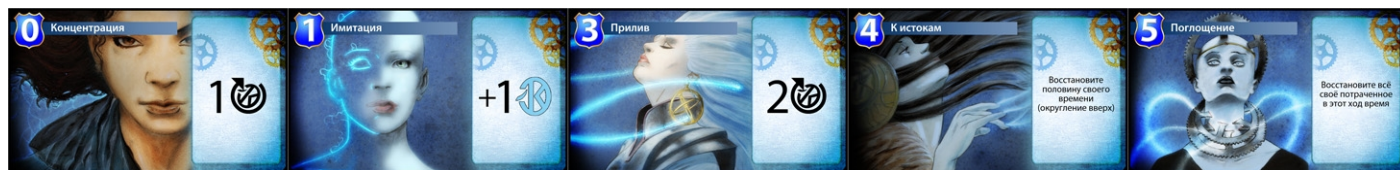
Карты знаний

В игре – 39 различных карт знаний. Эти карты – единственные, у которых есть стоимость игры. Она указана числом в правом верхнем углу карты и измеряется в единицах **времени**, которое маг должен потратить, чтобы реализовать это знание. Карты знаний также узнаваемы по жёлтому блоку текста, который описывает её эффект. В верхнем левом углу карты указан её уровень (сфера сознания), который также обозначает количество победных очков, получаемых магом за обладание этой картой.



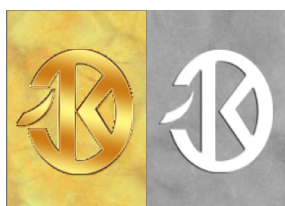
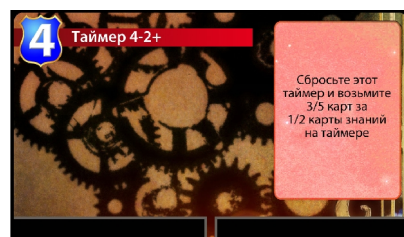
Карты подготовки

В игре встречается 5 видов карт подготовки. Для своей игры они не требуют оплаты и отличаются блоком текста синего цвета:



Карты таймеров

Карты таймеров также не требуют оплаты для своей игры. На этих картах можно размещать одну или две карты знания – в зависимости от того, сколько полей чёрного цвета изображено в нижней части карты таймера. На некоторых картах таймеров, в рамке красного цвета, есть текст, описывающий действие, которое происходит, когда на таймер кладётся карта, таймер полностью заполняется или таймер сбрасывается.



Жетоны времени

Для обозначения количества времени, которое имеется в распоряжении мага, используются жетоны. На лицевой стороне жетона, на жёлтом фоне, изображён символ единицы времени. Если маг это время потратил, то жетон поворачивается обратной, серой, стороной вверх.

Каждый маг, начиная игру, имеет в своём распоряжении четыре жетона времени, которые он кладёт перед собой, неизрасходованной стороной вверх.

Некоторые карты позволяют вернуть потраченное магом время (при этом он переворачивает жетон времени на лицевую сторону) или дать ему дополнительные жетоны времени.

Жетоны воображаемого времени

С помощью некоторых карт маги могут создать время, которого на самом деле не существует, но которое они могут использовать – воображаемое время. Оно отмечается жетонами голубого цвета, и такое время – в отличие от обычного времени – после его использования магом исчезает, а жетон возвращается в общий запас.

Воображаемое время тратится только после того, как истрачено всё обычное время. У игрока в игре никогда не может быть более 4 жетонов воображаемого времени.



Жетоны напоминаний

Некоторые карты изменяют количество времени, требуемое на игру следующими картами, или ограничивают магов во времени, которое они могут потратить. Жетоны напоминаний позволяют магам помнить это.

Подготовка к игре

Каждый маг получает начальную колоду из 10 карт (3 «Концентрации», 2 «Заряда», 2 «Внушения», 2 «Узелка памяти» и 1 «Таймер 0-1») и 4 жетона времени (неизрасходованной стороной вверх). Если играет менее 4 магов, оставшиеся карты начальной колоды убираются в коробку игры.

Все остальные карты разделяются по уровням (от 1 до 5), перемешиваются в своих стопках, в каждой стопке отсчитывается по 10 случайных карт, а верхняя карта каждой стопки открывается. Эти отобранные 50 карт будут составлять 5 сфер сознания, постигнуть которые и будут стремиться участвующие в турнире маги. Оставшиеся карты убираются в коробку игры.

Дополнительные жетоны (времени, воображаемого времени и напоминаний) кладутся в пределах досягаемости всех магов.

Ход игры

Определить первого мага.

Маги делают свой ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого мага. Ход мага состоит из следующих фаз:

1. Фаза таймеров

Если у мага в начале хода есть **полностью заполненные** таймеры, он должен решить, как с ними поступить:

- **продлить действие таймера**, положив под него, рубашкой вверх, 1 карту с руки (см. рис. справа); все карты, продляющие действие таймеров, учитываются, когда определяется количество карт, которое может быть на руке мага (например, если для продления таймеров используются 2 карты, то маг может добирать в свою руку только до 3 карт – вместо обычных 5),
- **закончить действие таймера**; при этом карта таймера и все карты, продлившие его действие, сбрасываются, а карты знаний, лежавшие на таймере, остаются в этой зоне, готовые к использованию магом в любое время этого его хода.



2. Главная фаза

Маг может пропустить эту фазу и последующие, чтобы **восстановить всё** потраченное время, которое у него есть. Если маг главную фазу не пропускает, то он может выполнять в любой последовательности и количестве следующие действия:

– играть карты со своей руки:

- карты **таймеров** играют бесплатно; таймеры выкладываются в зону таймеров мага, и, если заполнены не до конца, могут бесплатно оставаться там сколько угодно долго,
- карты **подготовки** играют бесплатно; сыгранная карта кладётся в стопку сброса мага, лицом вверх,
- карты **знаний** играют только после расходования магом времени, указанного в правом верхнем углу карты (обычное время тратится с помощью переворачивания жетона – серой стороной вверх, а воображае-

мое – сбросом этого жетона в общий запас жетонов); сыгранная карта знаний может быть помещена либо на таймер со свободным полем чёрного цвета (и её действие пока не выполняется), либо выложена перед магом в **цепочку** сыгранных им карт знаний (с выполнением всех действий, указанных в текстовом блоке карты); чем большее количество карт знаний выложено магом в цепочку, тем выше уровень карт, доступных магу из сфер сознания в конце его хода,

- **закончить действие таймера:** маг кладёт карту таймера и все карты, продлившие его действие, в стопку сброса, а карты знаний, лежавшие на таймере, остаются в зоне таймеров, готовые к использованию магом в любое время этого его хода (с выполнением их действий и перемещением этих карт в цепочку сыгранных карт); у некоторых таймеров есть текст, разрешающий **сбрасывать** этот таймер и получать при этом какой-то эффект – в этом случае все эти карты кладутся в сброс, в том числе и карты знаний, лежавшие на таймере, при этом эти карты никакого действия не совершают и в цепочку сыгранных магом карт не попадают,
- **сбросить 2 карты со своей руки:** маг возвращает 1 своё время, переворачивая жетон времени лицевой стороной вверх.

3. Фаза доступа к картам сфер сознания

Маг **может** получить карты из сфер сознания – в зависимости от длины цепочки сыгранных им карт знаний (например, при длине цепочки в 5 карт маг может взять 1 карту 5-го уровня, или 1 карту 1-го уровня и 1 карту 4-го уровня, и т. д.).

Маг не может брать более одной карты из сферы одного уровня.

Маг может взять не верхнюю (открытую), а вторую (закрытую) карту уровня, что стоит **на 1 дорожке** (например, сыграв цепочку из 3 карт, маг может взять 2-ю карту 2-го уровня).

Полученные карты попадают в руку мага.

4. Фаза завершения хода

Все карты знаний, находящиеся в цепочке сыгранных карт мага, кладутся в стопку сброса (в любом порядке – на усмотрение мага).






Маг добирает из своей колоды в руку до 5 карт, **за вычетом** числа карт, находящихся под таймерами для продолжения их действия (например, если там находится 2 карты, маг добирает только до 3 карт руки).

Внимание: потраченное магом время автоматически **НЕ** восстанавливается.

Окончание игры

Игра заканчивается в конце хода мага, во время которого закончились 2 стопки карт из 5 разных уровней сознания. Маг, набравший наибольшее количество победных очков **на всех** своих картах, считается **победителем**. При равенстве очков у двух и более магов побеждает маг с наибольшим количеством имеющегося у него времени (включая воображаемое).

Обозначения на картах

-  Вернуть 1 потраченное время, повернув жетон времени жёлтой, неизрасходованной, стороной вверх
-  Получить себе, из общего запаса, 1 дополнительный жетон времени, положив его перед собой, серой, потраченной стороной, вверх
-  Получить себе, из общего запаса, 1 дополнительный жетон воображаемого времени, положив его перед собой
-  Удалить из игры 1 карту своей руки
-  Получить в руку, из своей колоды, 1 карту

Часто задаваемые вопросы

Как вернуть своё потраченное время?

а) с помощью карты подготовки, количество возвращаемого времени зависит от карты.

б) сбросом любых 2 карт руки, возвращается 1 время.

в) пропуском своей главной и последующих фаз хода, возвращается всё потраченное магом время.

Можно ли мы отложить действие карты подготовки, положив её на таймер?

Нет, на таймер можно класть только карты знаний.

Можно ли сыграв карту таймера, в этот же ход закончить его действие?

Да. Во время своего хода можно класть на таймер одно или два оплаченных знания, а позже решить их использовать. Объединение действий карт и таймеров очень полезно.

Как вернуть половину времени?

Если карта возвращает половину времени, следует округлить результат вверх, до ближайшего целого числа.