

OZVĚNY ČASU

PRAVIDLA

Ve fantastické, dosud nedotčené zemi, vládou čtyři frakce, z nichž každá ovládá jiný aspekt tohoto světa: hluboké vody plné temných hlubin, mírné kopce s větrnými loukami a chráněnými lesy, rozsáhlé a nekonečné prostory noční oblohy a tajemná, neprobádaná podzemní bludiště.

Starobylá a mocná energie proudí těmito místy, soustředěná ve skrytých, nevyčerpatelných zdrojích. Ten, kdo získá nad touto silou kontrolu, může pomocí své vůle ohýbat nejdůležitější prvek skutečnosti – čas samotný a rytmy, kterými působí na okolní prostředí i život.

Sestavte co nejvyváženější družinu postav a vybavení, abyste dobyli zdroje moci. Ovládněte ozvěny času a manipulujte s jejich proudem, abyste předstihli své soupeře.

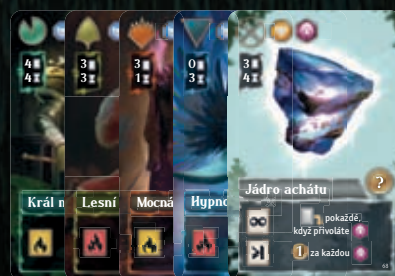
HERNÍ MATERIÁL



4 desky času



24 dílků času
(6 na hráče)



105 karet
družiny



6 karet
zdrojů



1 žeton začínajícího
hráče



8 akčních kostiček
(2 na hráče)



16 žetonů
aktivace



40 žetonů vítězných bodů
(32x 1 bod, 8x 5 bodů)

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme **1 desku času** a položí ji lícem nahoru před sebe.
2. Každý hráč si vezme **sadu 6 dílků času** (se stejnou barvou rubu), umístí 5 dílků na svou desku času podle obrázku a zbývající dílek položí vedle desky.
3. Každý hráč si vezme **2 akční kostičky** stejné barvy a položí je vedle své desky času.
4. Připravte společnou zásobu žetonů vítězných bodů – **12 vítězných bodů na hráče** (tj. 24, 36 nebo 48 vítězných bodů pro 2, 3 nebo 4 hráče). Zbylé žetony vítězných bodů umístěte jako vedlejší zásobu na stranu stolu.
5. Umístěte **žetony aktivace** doprostřed stolu jako společnou zásobu.
6. Náhodně vyberte **1 kartu zdroje** za každého hráče a položte je lícem nahoru do středu stolu. Nevyužité karty zdrojů vraťte do krabice.
7. Náhodně zvolte začínajícího hráče a předejte mu **žeton začínajícího hráče**.
8. Zamíchejte **karty družiny** a vytvořte z nich dobírací balíček lícem dolů doprostřed stolu.
9. Každý hráč si z tohoto balíčku dobere **7 karet družiny**.

Při hře ve 2 nebo 3 hráčích vraťte nepoužité desky, dílky času a kostičky zpět do krabice.



1. Zde je znázorněn příklad přípravy hry pro 2 hráče: herní oblast jednoho hráče a společná herní oblast.



9.



PŘEHLED HRY

Ve hře *Ozvěny času* vykládáte karty a vytváříte tak svou družinu. Karty ve vaší družině vám přinášejí vítězné body (VB) na konci hry a zároveň poskytují efekty, které můžete různými způsoby během partie aktivovat.

Jedinečnost této hry spočívá v tom, že karty nevykládáte přímo do hry, ale na dílky na své desce, a to podle nákladů uvedených na kartě. Tyto karty se

stanou součástí vaší družiny až ve chvíli, kdy opustí desku. Dílky na desce se totiž posouvají na začátku každého kola (nebo díky speciálním efektům), což představuje čas potřebný k tomu, aby se karta aktivovala. Karty můžete na desce i přesouvat, abyste je rychleji přivolali. Teprve když se karta stane součástí vaší družiny, můžete plně využít její vlastnosti, efekty a ikony. Karty bytostí můžete použít k dobytí

dostupných zdrojů, čímž zvýšíte svou moc, zatímco karty artefaktů vám pomohou vytvářet silné kombinace efektů.

Hra končí, jakmile dojde zásoba vítězných bodů, jakmile má některý hráč družinu o 12 kartách, nebo jakmile jsou všechny karty zdrojů opevněny.

DETAILY KOMPONENTŮ

KARTY DRUŽINY

Druh karty

Bytosti nebo Artefakty

Specializace

Bitva nebo Magie

Frakce

Ve hře jsou 4 frakce:

Voda Obloha

Dřevo Země

Neutrální ikona

Síla pouze na

Náklady karty k odhození a pozice na desce, kam kartu umístit

Název

Vítězné body (VP) na konci hry

Velvyslanec z útesu

Aktivujte 1 efekt

Druh efektu

Efekt

(nepovažuje se za frakci)

KARTY ZDROJŮ

Efekt dostupný hráči, který ovládá daný zdroj

Název Zdroj růstu

Síla, kterou je třeba překonat k dobytí/opevnění zdroje

Okamžitý efekt při dobytí/opevnění zdroje

Vítězné body (VB) na konci hry za dobytí/opevněný zdroj

Dobytí zdroje

Opevnění zdroje

ŽETONY VÍTĚZNÝCH BODŮ (VB)

Ve chvíli, kdy máte získat díky efektu karty, vezměte si odpovídající počet žetonů z hlavní zásoby.

Ve chvíli, kdy máte odhodit, vraťte odpovídající počet žetonů zpět do hlavní zásoby (pokud nemáte dostatek bodů, které byste měli odhodit, odhodte tolik, kolik máte).

Hodnota 1

Hodnota 5

HERNÍ OBLAST HRÁČE

Karty ve vaší družině

Pozice na desce

Deska času

Žetony vítězných bodů (VB)

Karty na desce

Akční pole

Dobytý zdroj

Dílky času (5 na desce a 1 mimo)

JAK HRÁT

Hra se hraje na kola a trvá, dokud není splněna některá z podmínek pro ukončení hry.

PRVNÍ VOLBA VE HŘE

Před začátkem prvního kola si každý hráč vybere **1 kartu** ze své ruky a vyloží ji na svou desku, přičemž zaplatí odpovídající náklady.

HRANÍ KARET

Chcete-li zahrát kartu ze své ruky, musíte zaplatit její náklady, uvedené v kartách a v čase.

- Odhodte počet karet uvedený u ikony na kartě, kterou hrajete. Tyto karty položte lícem nahoru na společnou odhazovací hromádku.
- Umístěte zahrnou kartu na dílek času na pozici určené ikonou . Pokud karta ukazuje hodnotu 0 , položte ji přímo do své družiny mimo desku (podrobněji na str. 5).

PŘIVOLÁVÁNÍ KARET

Karty se stávají součástí vaší družiny ve chvíli, kdy opustí desku nebo jsou zahrány přímo mimo desku — tím je **přivoláte** (na tento pojem se odkazuje mnoho efektů).



PŘÍKLAD: Agnes hraje kartu Stavitele. Odhodí 1 kartu ze své ruky a umístí stavitele na dílek času na pozici 2 .

JAK ZAHRÁT KOLO

Každé kolo sestává ze tří fází zahranych v následujícím pořadí:

A. FÁZE ČASU

B. FÁZE AKCÍ

C. FÁZE KONCE KOLA

A. FÁZE ČASU

Tato fáze probíhá u všech hráčů současně. Postupujte podle následujících kroků:

Každý hráč vezme aktuální dílek času, který není na desce, a vloží jej na levý okraj své desky; dílky, které již na desce máte, **posuňte doprava**. Z pravé strany desky tak vyjmete nový dílek času.

Pokud se na dílku, který opouští desku, nacházejí karty, přivolejte je do vaší družiny. Máte-li na dílku dvě karty, vyberte pořadí, ve kterém je přivoláte.

Pokud má karta okamžitý efekt , hráč jej nyní (a pouze nyní) může aktivovat. Trvalé efekty karet, které již ve družině máte, lze také aktivovat prostřednictvím právě přivolaných karet (*shrnutí typů efektů naleznete v Dodatku na str. 7*).

Pokud více hráčů naráz aktivuje efekty, které na sebe vzájemně reagují, vyřešte je postupně – začíná začínající hráč a pokračuje se po směru hodinových ručiček.

Jakmile všichni hráči dokončí posun dílků a vyřeší efekty, každý hráč si **dobere 1 kartu** z balíčku.



PŘÍKLAD: Dílky se posouvají a Agnes přivolá Královnu moří a šeptající ulitu. Rozhodne se nejprve přivolat šeptající ulitu. Následně přivolá královnu moří, která aktivuje svůj okamžitý efekt: získá 2 VB (1 za každou kartu ve své družině, včetně královny moří samotné). Navíc se aktivuje trvalý efekt Šeptající ulity – protože zahrála kartu , dobírá 1 kartu.

B. FÁZE AKCÍ

V této fázi hráči hrají po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem.

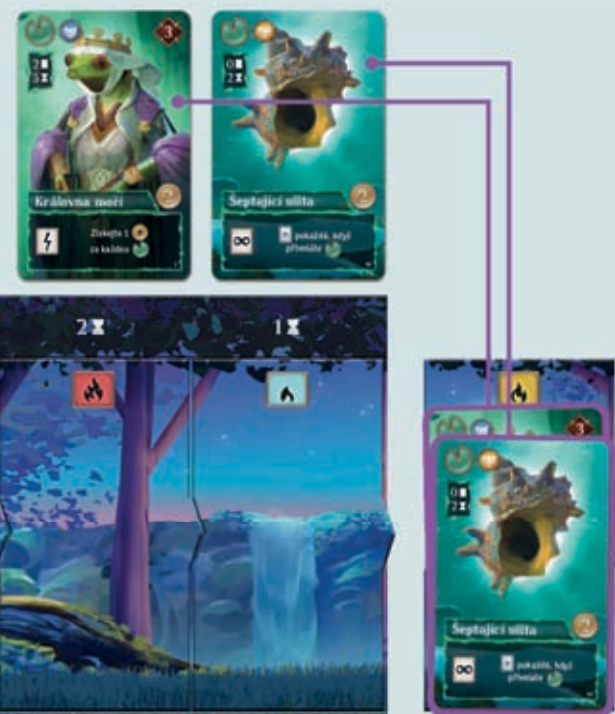
Ve svém tahu **umístíte 1 akční kostičku** na jedno dostupné místo pro akci na své desce času a **provedete odpovídající hlavní akci**. Na každou hlavní akci jsou k dispozici dvě místa, takže během jednoho kola můžete stejnou hlavní akci provést dvakrát. Před umístěním akční kostičky nebo po něm můžete provést **libovolný počet volných akcí** (viz *Volné akce na str. 6*).

Jakmile všichni hráči postupně provedou dva tahy, fáze akcí končí.

HLAVNÍ AKCE

Existují 4 hlavní akce:

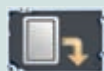
- **DOBERTE 2 KARTY**
- **ZAHAJTE 1 KARTU**
- **POSUŇTE 2 KARTY**
- **DOBYTÍ NEBO OPEVNĚNÍ 1 KARTY ZDROJE**





Doberte 2 karty

Doberte z balíčku 2 karty družiny a přidejte si je do ruky.



Zahrajte 1 kartu

Postupujte podle těchto kroků:

- Odhodte počet karet uvedený u ikony  na kartě, kterou hrajete.
- Umístěte kartu na dílek času, který je momentálně na pozici označené ikonou .

Každý dílek času může pojmout **maximálně 2 karty**. Umístěte je s přesahem tak, aby obě zůstaly viditelné.

Pokud už na dílku leží 2 karty, položte kartu na první dostupný dílek vlevo, který má méně než dvě karty.

Karty na herním plánu ještě nejsou považovány za součást vaší družiny, takže jejich ikonky a efekty zatím nelze pro žádný účel brát v úvahu.

DŮLEŽITÉ: V balíčku je 5 karet artefaktů, z nichž každá má dvě kopie. Nemůžete mít dvě stejné karty ve své družině.



Posuňte 2 karty

Pohněte dvěma kartami na své desce času o jednu pozici doprava, nebo jednou kartou o dvě pozice.

Karty nesmí pohyb ukončit na dílcích, které už mají dvě karty, ale mohou jimi projít, pokud se tím dostanou na volné místo.

Pokud posunutím doprava karta opustí desku času, přivoláte si ji do své družiny.



PŘÍKLAD: Agnes provede tuto akci a posune Zloděje, který je momentálně na pozici 2 , o dvě pozice vpřed. Díky těmto dvěma pohybům vstupuje Zloděj do hry jako součást její družiny.



Dobytí nebo opevnění 1 karty zdroje



Dobytí 1 karty zdroje

Abyste mohli dobýt zdroj, musíte vybrat určitý počet karet bytostí ze své družiny. Můžete se pokusit dobýt zdroje uprostřed stolu nebo ty, které dobyl soupeř.

Chcete-li dobýt zdroj, postupujte takto:

- Vyberte jednu nebo více karet bytostí, se kterými chcete dobývat. Můžete vybrat pouze karty, které na sobě nemají **žádný žeton aktivace**.
- Pokud chcete dobýt zdroj uprostřed stolu, **celková síla**  nasazených bytostí musí **být vyšší** než síla uvedená vedle ikony  v levém dolním rohu karty.
- Pokud útočíte na zdroj dobytý soupeřem, vaše celková síla musí být vyšší než celková síla bytostí, které má soupeř pod touto kartou zdroje.
- Vezměte kartu zdroje a umístěte ji do své družiny. Okamžitě **aktivujte efekt** uvedený vedle ikony  v levém dolním rohu karty (tento efekt se aktivuje pokaždé, když je zdroj dobyt).

A



B



PŘÍKLAD: Agnes se rozhodne dobýt zdroj cyklů uprostřed stolu. Pomocí Zloděje, Průzkumníka a Princezny má Agnes celkovou sílu 4, což stačí k překonání požadované síly 3. Agnes přesune zdroj do své družiny, využité bytosti umístí pod něj a okamžitě aktivuje efekt  (posune své dílky času). Od této chvíle, pokud bude jiný hráč chtít tuto kartu zdroje dobýt, musí na něj zaútočit silou vyšší, než je celková síla bytostí pod ním.

II Opevnění 1 karty zdroje

Můžete opevnit 1 kartu zdroje, kterou jste dobyli, abyste si zajistili, že ji budete kontrolovat po zbytek hry.

Chcete-li zdroj opevnit, postupujte takto:

- Vyberte **zdroj, který jste již dobyli**, a ověřte, že celková síla bytostí pod ním je vyšší než síla uvedená vedle ikony II v pravém dolním rohu karty.
- Okamžitě **aktivujte efekt** uvedený vedle ikony II v pravém dolním rohu karty.
- **Zasuňte karty bytostí zcela pod kartu zdroje** tak, aby již nebyly viditelné. Po zbytek hry tak nebudete moci využívat jejich efekty ani ikonky. Vítězné body se za ně však na konci hry započítají.

Opevněné karty zdroje nemohou být dobyty ostatními hráči.

DŮLEŽITÉ: Dobyetí a opevnění jsou dvě samostatné akce, takže nemůžete opevnit zdroj, který jste předtím nedobyli.

VOLNÉ AKCE

Během svého tahu můžete provádět následující volné akce, aniž byste museli umístit akční kostičku. Počet volných akcí, které můžete provést, není nijak omezen a volnou akci můžete provést **před hlavní akcí nebo po ní**.

Máte k dispozici tyto volné akce:

- **AKTIVACE EFEKTU PLAMENE NA KARTĚ VE VAŠÍ DRUŽINĚ**
- **POSÍLENÍ KONTROLY NAD ZDROJEM, KTERÝ JSTE DOBYLI**



Aktivace efektu plamene na kartě ve vaší družině

Můžete aktivovat efekty plamene (na kartách ve vaší družině nebo na kartách zdrojů, které ovládáte), pokud mají **stejnou barvu** jako ikona plamene na dílku času, který je momentálně mimo vaši desku.

Na ikonu plamene na každé aktivované kartě **umístíte žeton aktivace**. Každý efekt plamene lze aktivovat pouze jednou za kolo.

Některé karty aktivují efekty plamene jiných karet. V takovém případě musíte na tuto ikonu plamene také umístit žeton aktivace (na kartě, která již žeton aktivace má, nelze efekt plamene aktivovat).

A



B



PŘÍKLAD: Agnes dobyla a ovládá zdroj cyklů s 5 bytostmi o celkové síle 10. Rozhodne se jej opevnit: všechny bytosti zasune pod kartu zdroje a okamžitě aktivuje efekt II (získá 5 VB).



PŘÍKLAD: Agnes má mimo svou desku dílek času s červenou ikonou plamene. Aktivuje červený efekt plamene u karty Horníka, který jí umožní dobrat 4 karty. Na kartu umístí žeton aktivace.





Posílení kontroly nad zdrojem, který jste dobyli

Můžete **přesunout karty bytostí** ze své družiny pod kartu zdroje, který ovládáte, a **tím zvýšit celkovou sílu**, se kterou jej ovládáte (například k obraně proti útokům soupeřů nebo k naplnění požadavku pro jeho opevnění).

Nemůžete přesouvat karty, které na sobě mají žeton aktivace.

Nezapomeňte, že k opevnění zdroje je vždy třeba provést hlavní akci s použitím akční kostičky (nebo na základě efektu karty).



PŘÍKLAD: Agnes se rozhodne přesunout jezdce z luk pod zdroj cyklů, který ovládá.

SPECIÁLNÍ EFEKTY

Obecným pravidlem je, že všechny efekty se týkají pouze karet, které již máte ve své družině. Výjimkou jsou pouze efekty, které nutí protihráče zahodit karty nebo žetony vítězných bodů.

Například u efektu „Aktivujte 1 efekt“ můžete aktivovat pouze okamžitý efekt jiné karty ve své družině.

ODSTRANĚNÍ KARET

Některé efekty vás vyzývají k odstranění karty, abyste získali bonus. Můžete odstranit pouze kartu ze své družiny, a to **včetně bytostí, které jsou momentálně umístěny pod dobytým zdrojem** (pokud však zdroj není opevněný). Pokud odstraníte poslední kartu pod dobytým zdrojem, vraťte kartu zdroje zpět doprostřed stolu – již jej neovládáte. Nikdy nemůžete odstranit kartu, která daný efekt vyvolává – musíte odstranit jinou. Vždy se také můžete rozhodnout, že žádnou kartu neodstraníte, a efekt tak nezískáte.

SLEVY

Mnoho efektů vám umožní zahrát karty se slevou. Náklady jsou nejmenší 0 a 0 .

-2 Když hrajete kartu, získáte uvedenou slevu na její náklady karet. V tomto příkladu, pokud hrajete kartu, která stojí 3 karty, zahodíte pouze 1.

-1 Když hrajete kartu, získáte uvedenou slevu na její náklady času. V tomto příkladu, pokud by karta měla být umístěna na pozici 2 , umístíte ji na pozici 1 . Pokud máte slevu, díky které by karta měla být umístěna na pozici 0 , přivolejte ji rovnou do své družiny.

C. FÁZE KONCE KOLA

Jakmile všichni hráči postupně umístili své akční kostičky a odehráli své tahy, fáze akcí končí.

Provedte následující kroky:

- Každý hráč, který má v ruce více než **10 karet**, odhazuje karty na odhazovací hromádku, dokud jich nemá v ruce pouze 10.
- Každý hráč si vezme zpět **akční kostičky** ze své desky.
- Ze všech karet (včetně karet zdrojů) odstraňte **žetony aktivace** a vraťte je do zásoby.
- Hráč s **žetonem začínajícího hráče** předá žeton hráči po své levici.

KONEC HRY

Hra končí na konci kola, ve kterém nastane některá z následujících podmínek (toto pravidlo platí i v případě, když daná podmínka během téhož kola přestane později platit):

- Společná zásoba žetonů **vítězných bodů** je vyčerpána.
- Hráč má **ve své družině 12 karet** (dobyté nebo opevněné zdroje se počítají jako 2 karty; karty bytostí pod nimi se nepočítají).
- Všechny zdroje ve hře byly **opevněny**.

Dokončete kolo a spočítejte vítězné body. Pokud některý hráč během závěrečného kola získá žetony vítězných bodů a společná zásoba je prázdná, můžete použít záložní zásobu.

Nyní přejděte k závěrečnému bodování.

DODATEK



Doberte 1 kartu z balíčku



Zahrajte 1 kartu z ruky a zaplaťte její náklady



Posuňte 1 kartu na své desce o jedno místo doprava



Umístěte dílek času, který byl vedle desky, doleva a posuňte všechny ostatní dílky doprava



Žeton VB



Dobytí karty zdroje



Síla



Opevnění karty zdroje

Druhy efektů



Okamžitý: aktivujte jej ihned poté, co přivoláte kartu do své družiny



Efekt modrého plamene



Trvalý: aktivujte jej v rámci uvedené podmínky – platí od chvíle, kdy jste kartu přivolali do své družiny



Efekt žlutého plamene



Bodovací: aktivujte jej v rámci závěrečného bodování na konci hry



Efekt červeného plamene

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

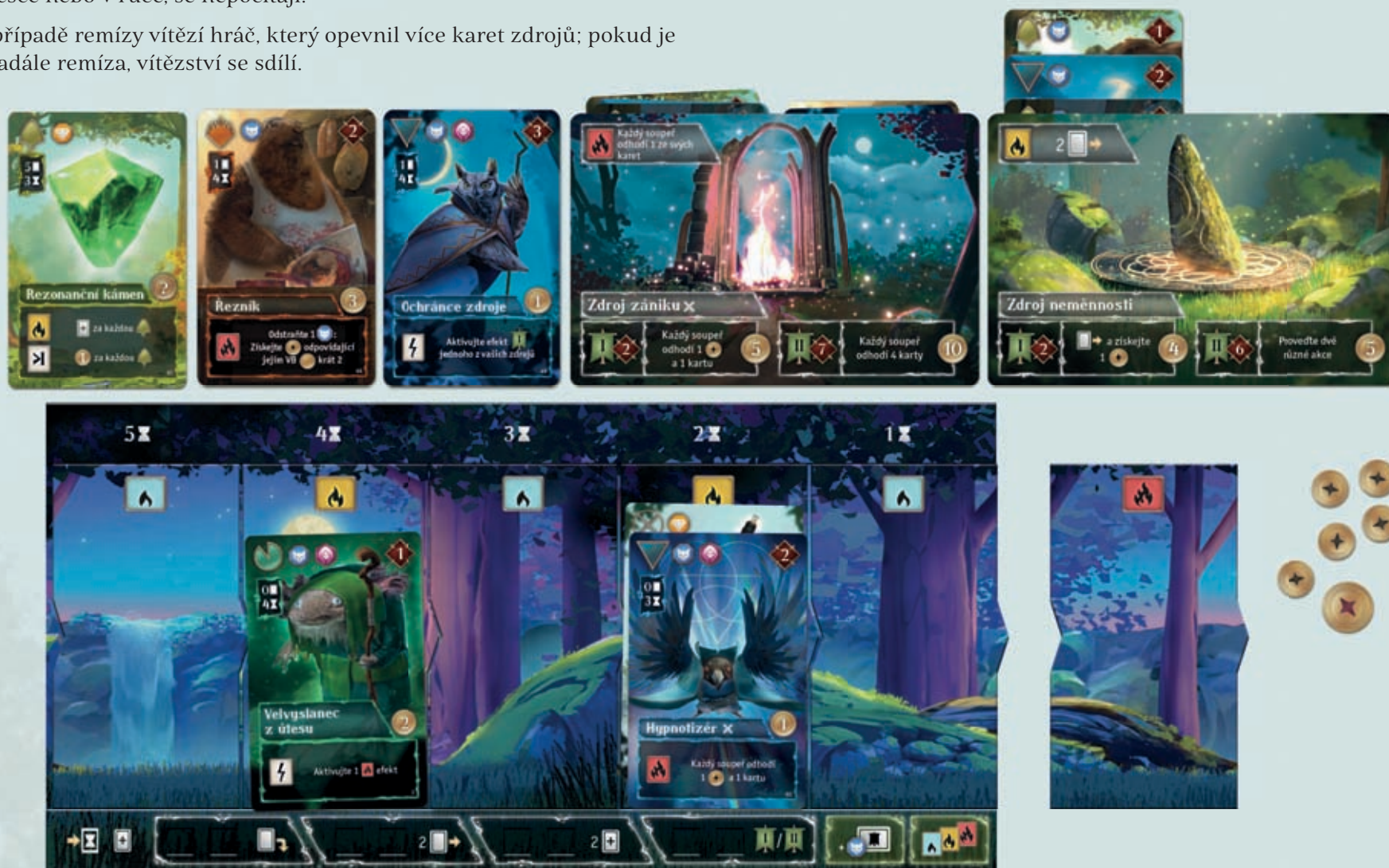
Sečtěte následující hodnoty:

- **Žetony vítězných bodů** nasbírané během hry.
- **Vítězné body z karet zdrojů** (u dobytého zdroje podle levého pole, u opevněného zdroje podle pravého pole).
- **Vítězné body z karet přivolaných do vaší družiny**, včetně těch, které jsou umístěny pod kartami zdrojů. Karty s bodovacím efektem  mají proměnlivou hodnotu podle uvedené podmínky. Karty, které zůstaly na desce nebo v ruce, se nepočítají.

V případě remízy vítězí hráč, který opevnil více karet zdrojů; pokud je i nadále remíza, vítězství se sdílí.

VARIANTA S NÍZKOU MÍROU INTERAKCE

Pokud si chcete zahrát hru, ve které jsou efekty interakce mezi hráči omezené, před přípravou hry odstraňte ze hry všechny karty družiny a karty zdrojů s ikonou . Tento typ efektů (obvykle nutí protihráče zahazovat žetony vítězných bodů nebo karty) nebude ze hry zcela odstraněn, ale jeho výskyt bude omezen.



PŘÍKLAD: Agnes nasbírala v žetonech 10 vítězných bodů. Přidá si 10 VB za opevněný Zdroj zániku a 4 body za dobytý zdroj neměnnosti. Nakonec si přidá celkem 18 VB z karet přivolaných do své družiny (Rezonanční kámen má hodnotu 4 body, protože přivolala 4 karty ). Karty na její desce času a v ruce se nepočítají. Agnesino výsledné skóre je 42 VB.

VYDALO

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146, Miláno, Itálie

Autoři: Roberto Pelli, Simone Luciani

Ilustrace: Giovanni Calore

Hlavní výtvarník: Arianna Santini

Grafická úprava: Giada Lo Duca, Arianna Santini

Redakce: Giuliano Acquati

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Tereza Padecká

Korektury: Eliška Pospíšilová, Pavel Skalický,
Tomáš Tvrdý, Eliška Schmucková

Grafická úprava: Michal Hubáček

