ŐSIDŐK
ÖRÖKSÉGE
SZABÁLYKÖNYV

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

**A világ ősi építészei vagytok,
az előttünk lévő civilizáció utolsó sarjai, és mostanra
már csak ti őrzitek ezt a több évezredes tudást.
Váljatok halhatatlanná a történelem csarnokában,
és óvjátok meg ezt az *ősidők örökségét!***

2 JÁTÉKELEMEK

144 ÉPÍTKEZÉSKÁRTYA

108 műemlék
- 36 város ( )
- 36 megalit ( )
- 36 piramis ( )

36 műtárgy ( )

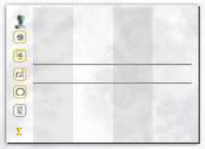


45 TECHNOLÓGIAKÁRTYA

27 I. szintű kártya
18 II. szintű kártya



1 PONTOZÓTÖMB



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ



40 SZÜRKE 1-ES ÉRTÉKŰ TUDÁSJELÖLŐ / ELFELEDETT-TUDÁS-JELÖLŐ



10 ARANY 5-ÖS ÉRTÉKŰ TUDÁSJELÖLŐ / ELFELEDETT-TUDÁS-JELÖLŐ



4 ÉPÍTÉSZTÁBLA (JÁTÉKOSONKÉNT 1)



3 TECHNOLÓGIATÁBLA



4 JÁTÉKOSSEGÉDLET



ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Az *Ősidők öröksége* egy stratégiai játék 2–4 fő részére, melyben egy folyamatosan fejlődő gépezetet kell létrehoznod. Minden körben az összes műemléked egyre közelebb kerül az elkerülhetetlenhez: az elmúláshoz. Találd meg a megfelelő egyensúlyt, hogy még a hanyatlás előtt továbbadd tudásod a mai napig világszerte megtalálható műemlékek megépítésével. A mexikói piramisoktól a gízai szfinxig, Tiwanaku híres városain keresztül egész Babilóniáig, csak a legbölcsebb építész tündökölhet korokon át és ragadhatja meg a győzelmet.

Ebben a játékban az idő a legnagyobb ellenséged. Minden megépített műemlékedhez **tudás** (📜) társul. A köröd végén az összes műemléked balra csúszik, apránként haladva a hanyatlás útján, míg végül a múlt részévé válik, az elfeledett tudásnak pedig te látod kárát. Amikor egy játékos múltjában 14 műemlék található, a játék véget ér. Kiállják a műemlékeid az idő próbáját?

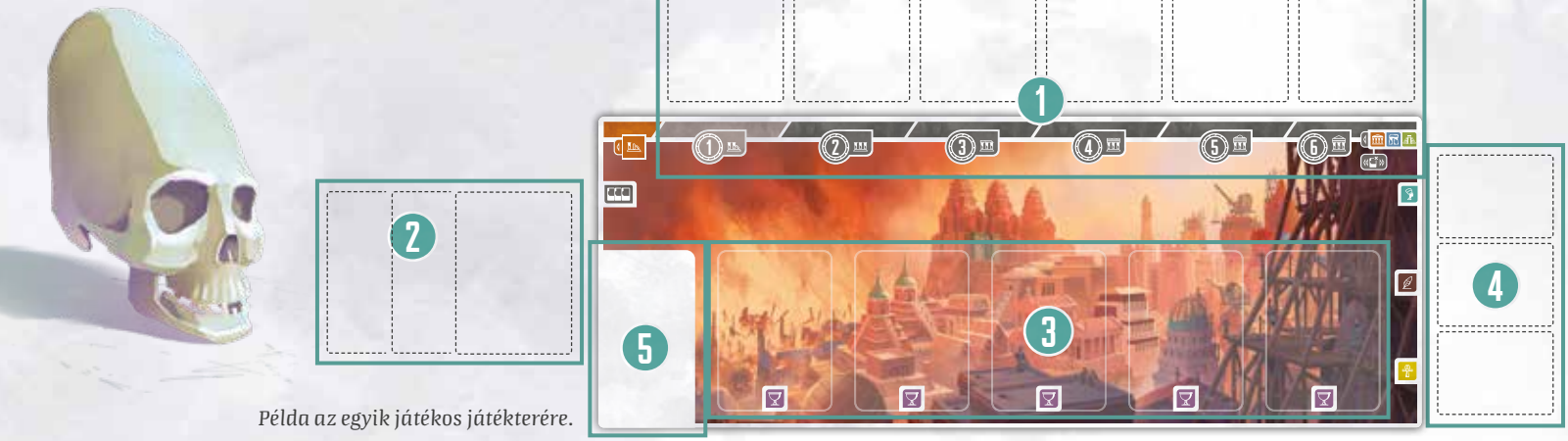


4 JÁTÉKELEMEK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

1. MINDEN JÁTÉKOS VÁLASSZON EGY ÉPÍTÉSZTÁBLÁT ÉS HELYEZZE MAGA ELÉ.

Az építésztábla 5 területre oszlik:

1. Az építésztáblád tetején találod az „idővonalat”. A játék során az **idővonal** fölé helyezed a *műemlékeket* (város, megalit, piramis), majd a játék előrehaladtával balra csúsztatod azokat.
2. A **múltad** az építésztáblád bal oldalán lévő játéktér. Ide helyezed azokat a *műemlékeket*, amik elhagyják az idővonalad. Tartsd ezeket a kártyákat az ellenfeleid számára látható módon. A játék végét az idézi elő, amikor egy játékosnak legalább **14 *műemléke* van a múltjában.**
3. Az építésztáblád közepén **5 mező** áll rendelkezésedre a *műtárgyak* számára.
4. Az építésztáblád jobb oldalán lévő játéktéren tárolhatod típusonként a technológiakártyákat (ősi, írott, misztikus). Nincs felső határa az itt tárolható technológiakártyáknak.
5. Az építésztáblád bal alsó sarkában lévő területen tárolod a játék során szerzett elfeledett tudást.



Példa az egyik játékos játékterére.

2. A JÁTÉKELEMEKET A KÖVETKEZŐKÉPPEN KÉSZÍTSÉTEK ELŐ



EZ AZ ELSŐ JÁTSZMÁTOK?

Az első játék során, javasoljuk, hogy használjátok **a kezdőpaklikat**. Az *Ősidők öröksége szabályai könnyen elsajátíthatók, de a kártyák hatásai sokrétűek.*

A játék 4 darab 6-6 kártyából álló kezdőpaklit tartalmaz. Ezeket a kártyák jobb alsó sarkában látható / / / szimbólum különbözteti meg a többi kártyától. Amikor ezzel a játékmóddal játszotok, az építkezéskártyák megkeverése előtt hagyjátok figyelmen kívül az A lépést, és válogassátok szét a kezdőkártyákat a szimbólumok alapján.
Minden játékos vegyen magához egy paklit véletlenszerűen.
A megmaradt kezdőkártyákat keverjétek a többi kártya közé.



Példa egy 3 fős játék előkészítésére.

1. Az a játékos kezdi a játékot, aki leginkább hasonlít egy görög filozófusra. Tegye maga elé **a kezdőjátékos-jelölőt**, és tartsa kéznél a pontozótömböt.

2. Keverd össze az összes **építkezéskártyát**, majd

   A Ossz minden játékosnak 10-10 kártyát véletlenszerűen. Miután megnézted a kártyáidat, dobj el 4-et és tarts meg 6-ot.

   B A 3. és a 4. játékos húzzon 1-1 további kártyát (hagyjátok figyelmen kívül ezt a szabályt a 2 fős játékban).

   C Alakíts egy képpel lefelé fordított paklit a maradék kártyákból és helyezd minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Hagyj helyet mellette a dobópaklinak.

Az építkezéskártyák jelképezik azokat a műemlékeket, melyek kiállják az idő próbáját a tapasztalatodnak hála.

3. Helyezd **a 3 technológiatáblát** a játéktér közepére a oldalukkal fölfelé, hogy 2 darab **I. szintű** és 1 darab **II. szintű** tábla legyen látható.

   - Keverd meg az **I. szintű technológiakártyákat** és helyezz véletlenszerűen 3-3-at képpel felfelé mindkét **I. szintű technológiatáblára.**
   - Keverd meg a **II. szintű technológiakártyákat** és helyezz véletlenszerűen 3-at képpel felfelé a **II. szintű technológiatáblára.**
   - Képezz 2 különálló paklit (**I.** és **II. szintű**) a maradék technológiakártyákból és helyezd azokat a játéktér közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre.

A technológiakártyák híres személyiségeket és technológiákat jelképeznek, melyek hozzájárultak a civilizáció fejlődéséhez.

4. Alkoss egy készletet a -ból a játéktér közepén, minden játékos számára könnyen elérhető helyen. A különböző értékű jelölőket bármikor szabadon felválthatod.

Ezek a jelölők **a tudást** *() jelképezik, amikor az idővonaladon lévő kártyákon vannak, vagy pedig* **az elfeledett tudást** *(), amikor az építésztáblád bal alsó területén helyezkednek el.*

A. AKCIÓFÁZIS



Az *Ősidők öröksége* előre nem meghatározott számú körből áll. Amikor egy játékosnak legalább **14 műemléke** van a múltban, kezdetét veszi az utolsó forduló. A végső pontozás után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.

A kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültök sorra, a körötökben pedig az alábbi fázisokat kell végrehajtanotok.

EGY KÖR

A köröd a következő 3 egymást követő fázisból áll:

A. AKCIÓFÁZIS

Alkoss / Tanulj / Archiválj / Áss / Kutass.

B. IDŐVONALFÁZIS

Aktiváld az összes szimbólumos *műemléked* és *műtárgyad*.

C. HANYATLÁSFÁZIS

Csúsztasd balra az idővonaladon lévő összes *műemléket*.

Az akciófázis során 5 akciólehetőség közül **2 akciót** hajtasz végre. Ugyanazt az akciót végrehajthatod kétszer.

ALKOSS

Az **alkoss** akcióval kijátszhatsz egy *műemlék*- vagy egy *műtárgykártyát*.

ALKOSS MŰEMLÉKET , vagy .

Válassz ki egy *műemléket* a kezedből. Játszd ki az idővonalad fölé az építésztáblád fölötti játéktérre, a következő lépések alapján:

1. Ha a szimbólum látható a kártya bal felső sarkában, dobj el a kezedből a szimbólum által jelzett mennyiségű kártyát. Ha nem tudsz eldobni elegendő kártyát, akkor **nem alkothatod meg** ezt a *műemléket*.
2. Helyezd a kiválasztott kártyát a kezdőmezőjére, amit a szimbólum jelez.
3. Helyezz annyi -t a kártyára, amennyit a színes sávban lévő szám mutat (a szimbólum mellett).
4. Ha a színes sáv mellett szimbólum látható, akkor azonnal hajtsd végre a kártya hatását. Ha nem tudod teljesen végrehajtani a hatást, hajts végre, amennyit tudsz belőle.





A *műemléket* alkotása közben (és csak akkor) lehelyezheted másik mezőre is, mint amit a kártya meghatározott. Ehhez a 2 mező közötti különbséget ki kell fizetned: dobj el ennyi kártyát a kezedből.

Dönts megfontoltan, mert amint kijátszottad a kártyát, a játék hátralévő részében többé nem mozgathatod el (kártya eldobásával). Ügyelj arra is, hogy *műemléket* nem tudsz közvetlenül a múltadba játszani.

Ha ilyen lakat szimbólum látható a kártya bal felső sarkában, akkor a kártyát kötelezően a megszabott kezdőmezőre kell kijátszanod, és nem fizethetsz kártyaeldobással azért, hogy más mezőre játszd ki.

Kijátszhatsz egy *műemléket* egy kártya fölötti szabad mezőre, a következő feltételeknek eleget téve:

- Egymás fölé legfeljebb 2 kártya játszható ki.
- Egy üres mező esetében az első *műemléket* mindig pont az idővonalad fölé kell kijátszani, a másodikat pedig az első *műemlék* fölé.
- Ha az alsó *műemlék* kikerül, a felsőt <u>mindig</u> csúsztasd le pont az idővonalad fölé.

SZOMSZÉDOSSÁG

Bizonyos kártyahatások szomszédos *műemlékekre* vonatkoznak. Azok a *műemlékek* szomszédosak, amik közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött vannak. Az átlós elhelyezkedés nem számít szomszédosnak.

Önhatalmúlag nem cserélheted meg az egymás fölött lévő kártyákat.

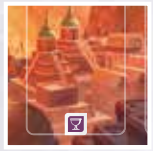
***Példa**: Adrienn végrehajtja az **alkoss** akciót. Szeretné az idővonalához adni a Héraklion műemléket. Eldob 2 kártyát a kezéből, a kártyán lévő szimbólum miatt 1. Mivel szeretné, hogy a kártya mielőbb a múltjába kerüljön, eldob további 1 kártyát a kezéből, hogy a Héraklion kártyát az idővonala (1)-es mezőjére játssza ki a (2)-es helyett 2. Végül 2-t helyez a kártyára, ahogy a kártya színes sávján látható 3.*





ALKOSS MŰTÁRGYAT.

Válassz ki egy kártyát a kezedből. Helyezd az építésztáblád egy tetszőleges üres mezőjére. Egy kártyát soha nem fedhetsz le egy másik kártyával. Ha az építésztáblád mind az 5 mezője foglalt, akkor nem játszhatsz ki többé ilyen típusú kártyát.
Csak bizonyos kártyák hatására dobhatod el a kijátszott kártyákat.





TANULJ

A **tanulj** akcióval juthatsz technológiakártyákhoz. Kövesd az alábbi lépéseket:

Válassz egy elérhető **I.** vagy **II. szintű technológiakártyát,** és ellenőrizd a követelményét a címtől jobbra található mezőben, ha van.



***Példa**: Legalább 3 kell legyen az építésztábládon a kártya elvételéhez.*

Ha nincs követelménye, vagy ha teljesíted azt, akkor vedd el a technológiakártyát és helyezd az építésztáblád jobb oldalára, a típusával megegyező sorba. A technológiakártyákat három típus szerint osztályozzuk: ősi, írott és misztikus. Ez a kártya mostantól a **gyűjteményed** része.

Ha a szimbólum látható a kártyán, akkor azonnal hajtsd végre a hatását. Ha nem tudod teljesen végrehajtani a hatást, hajts végre, amennyit tudsz belőle.

Ha a szimbólum látható a kártyán, akkor győzelmi pontot ér a játék végén.



***Példa**: Adrienn végrehajtja a **tanulj** akciót. Szeretné elvenni a Csillagászat kártyát, de 1-gyel kevesebb van a múltjában, így nem teljesíti a technológiakártya követelményét. Ezért az Arisztotelész kártyát veszi el, ugyanis van legalább 2 a múltjában. Végrehajtja a kártya hatását, és azonnal húz 3 építkezéskártyát, az Arisztotelész technológiakártyát pedig a gyűjteménye sorába helyezi.*



ELÉRHETŐ TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK

A technológiatáblát húzás után nem szabad azonnal feltölteni. Amikor a táblán **már csak 1 kártya van,** dobd azt a dobópakliba, és húzz 3 új technológiakártyát az üres technológiatábla szintjének megfelelően (**I.** vagy **II. szintű**). Helyezd le azokat képpel felfelé az üres táblára.

Ha kifogy egy technológiakártya-pakli, keverd meg a megfelelő dobópaklit, és képezz egy új húzópaklit. Ha egy technológiatáblát nem tudsz teljesen feltölteni, akkor feltöltés helyett tedd vissza a dobozba a kártyákat és az adott táblát.

A JÁTÉK KÖZEPE

Az első alkalommal, amikor az egyik játékosnak **legalább 7 *műemléke* van a múltjában,** tetszőlegesen forgassa az egyik **I.** szintű technológiatáblát a **II.** szintű oldalára, eldobva a táblán lévő kártyákat, és feltöltve a táblát **II.** szintű technológiakártyákkal. Ezentúl erre a táblára kizárólag **II.** szintű kártyát szabad tenni. Ez a lépés a játékban csak egyszer történik meg.

ARCHIVÁLJ

Az **archivál** akcióval eltávolíthatsz -t az idővonaladon lévő *műemlékekről.*

Dobj el tetszőleges mennyiségű kártyát a kezedből. Minden eldobott kártya után távolíts el 1-1 -t az idővonaladon lévő valamelyik *műemlékről*. Helyezd vissza az eltávolított jelölőket a készletbe.

Nem dobhatsz el kártyát, ha nincs az idővonaladon.

***Példa**: Adrienn végrehajtja az **archivál** akciót. 4 kártyát dob el a kezéből, és emiatt 3 -t dob el az idővonalán lévő egyik műemlékéről, valamint 1-et egy másik műemlékéről. Ezeket a jelölőket a készletbe helyezi.*



TANÁCS

1 = -1

Igyekezz rendszeresen eltávolítani -t az idővonaladról, hogy ezek a **HANYATLÁSFÁZIS** során ne váljanak -sá, amelyek negatív pontokat érnek a játék végén. Ugyanakkor ügyelj arra is, hogy egyes kártyáknak követelménye van. A történelem tele van nehéz döntésekkel…



ÁSS

Az **ás** akcióval kártyákat húzhatsz a múltadban lévő *műemlékek* segítségével.

Forgass el 90 fokkal tetszőleges számú *műemléket* a múltadban. Minden elforgatott kártya után húzz 2-2 építkezéskártyát a kezedbe.

A múltadban elforgatott *műemlékeket* csak kártyahatások érvényesítésével lehet alaphelyzetbe forgatni.

Példa: *Adrienn végrehajtja az* ***ás*** *akciót. Elforgat 2 műemléket a múltjában, és húz 4 építkezéskártyát.*

KUTASS

A **kutass** akcióval húzhatsz egy kártyát.

Húzz 1 kártyát az építkezéspakli tetejéről.



TANÁCS

A tapasztalt játékosok igyekeznek elkerülni ezt az akciót, mert ezáltal csak 1 kártyát húzhatnak. Jobb, ha a múltadban lévő *műemlékeket* használod, hogy az **ás** akcióval több kártyát húzhass.



KÉZLIMIT

10

Soha nem lehet 10-nél több kártya a kezedben. Ezt a limitet kártyahúzás közben sem haladhatod meg, így ha már 10 kártya van a kezedben, ne húzz többet, a maradék kártyahúzási lehetőség elveszik.

Példa: *Adrienn a* ***tanulj*** *akcióval hozzájut a Kopt ábécé technológiakártyához, és húznia kell 3 építkezéskártyát. 8 kártya van a kezében, így csak 2 kártyát húzhat, hogy ne haladja meg a 10-es kártyalimitet.*



ÜRES ÉPÍTKEZÉSKÁRTYA-PAKLI

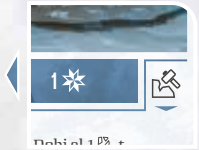
Ha kifogy az építkezéskártya-pakli, keverd meg a dobópaklit, és képezz egy új húzópaklit.

Ha végeztél a 2 akcióddal, folytasd a körödet az IDŐVONALFÁZISSAL.



Az idővonalfázis során aktiválod egyes *műemlékek* és *műtárgyak* hatását.

Aktiváld a játéktereden lévő összes szimbólumos , , és kártyát tetszőleges sorrendben.



Ügyelj arra, hogy a múltadban lévő *műemlékek* hatását **soha** nem aktiválhatod.

Folytasd a körödet a HANYATLÁSFÁZISSAL.



A hanyatlásfázis során az idő vasfoga nyomot hagy a *műemlékeiden*. Ha a felgyűlt tudást nem adtad át, örökre elveszik.

Az idővonalad ①-es mezőjén lévő *műemlék(ek)* azonnal **hanyatlásnak** indul(nak) ( ) az alábbi lépések alapján.



HANYATLÁS

Amikor egy *műemlék* **hanyatlásnak** indul, kövesd sorban a következő lépéseket:

1. Ha a kártyán szimbólum látható, hajtsd végre a hatását. Ha nem, nem történik semmi ennek a lépésnek a során.
2. Ha a kártyán van , a jelölő(ke)t azonnal helyezd az építésztáblád **elfeledett tudás területére**. Az itt lévő jelölők jelképezik az elfeledett tudást .
3. Helyezd a kártyát a múltadba, az építésztáblád bal oldalán található játéktérre. Ez a kártya a továbbiakban nincs játékban, és a hatásai a játék hátralévő részére nem elérhetőek.

   Ha 2 kártya indul **hanyatlásnak** egyszerre, először hajtsd végre az összes előző lépést az egyik tetszőlegesen választott kártyával, majd a másikkal.

   Az idővonal ①-es mezőjén lévő kártyák **hanyatlása** után ellenőrizd a múltad:

   - Ha te vagy az első, akinek legalább 7 kártyája van itt, fordíts egy **I.** szintű technológiatáblát a oldalával fölfelé (lásd **A JÁTÉK KÖZEPE** fejezetet a 9. oldalon).
   - Ha legalább 14 kártyát tartalmaz, akkor előidézed a játék végét (lásd A JÁTÉK VÉGE fejezetet a 13. oldalon).

Ezután csúsztasd egy mezővel balra az idővonaladon lévő összes *műemléket* (a ②-es mezőről az ①-esre, a ③-as mezőről a ②-esre, stb.) a rajtuk lévő -sal együtt. Az ①-es mezőre kerülő kártyák **hanyatlásnak** indulnak a következő körödben. A -akat ne csúsztasd.



Példa : *A hanyatlásfázisban a Jonaguni és a Mükéné műemlékek Adrienn idővonalának az (1) -es mezőjén vannak. Mindkettő* ***hanyatlásnak*** *indul.*

Adrienn a Mükéné kártyával kezdi. Aktiválja a kártyán lévő hatást, és eldob 7 -t a Jonaguni kártyáról.



A Mükéné kártyán maradt 1 -t az építésztáblája elfeledett tudás területére helyezi, és a jelölő -sá válik. Ez a játék végén -1 -ot ér.

A Mükéné kártyát a múltjába helyezi. Most már van 1 a múltjában.



A Jonaguni kártyával folytatja. Ennek nincs hatása. A kártyán lévő -t az építésztáblája elfeledett tudás területére helyezi.

A Jonaguni kártyát a múltjába helyezi. Most már 1 és egy van a múltjában.



Nincs több kártya az idővonalán a ***hanyatlás*** *mezőn (azaz az (1) mezőn), így az idővonalon lévő maradék kártyát 1-1 mezővel balra csúsztatja. A köre ezzel véget ért.*

A **HANYATLÁSFÁZIS** *után a tőled balra ülő játékos az* **AKCIÓFÁZISSAL** *kezdi a körét.*





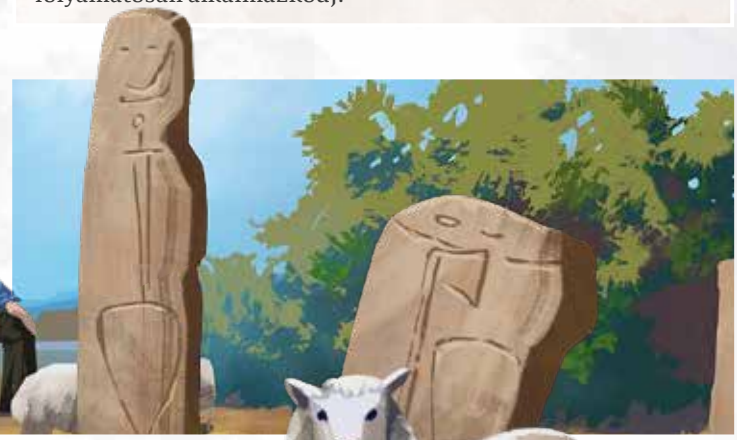
TANÁCS

Kezdetben a játékosok hajlamosak elkerülni, hogy a *műemlékük* a múltba kerüljön, hogy ne kapjanak -t. A múltban lévő *műemlékek* azonban győzelmi pontokat ( ) biztosítanak a játék végén. Így ezt általában megéri megtenni, mert a és az közti különbség száma néha nullára jön ki.

Tegyük fel, hogy a Kalakmul kártya az (1) -es mezőn van. A kör végén **hanyatlásnak** indul, és 1 -t kapsz (ami -1). Azonban ez a piramis 1 -ot biztosít a játék végén. Így ugyan összességében 0 -ot kapsz/veszítesz, a kártya hanyatláshatása miatt azonban mégis jövedelmező.

Mivel ez a kártya most már a múltadban van, a következő körödben több lehetőség közül választhatsz: az **ász** akcióval elforgathatod, hogy kártyát húzz, vagy segíthet teljesíteni bizonyos követelményeket, stb.

Néha megéri -t kapni. A játékot ugyanúgy megnyerheted 20 -sal, mint 0-val. Találd meg a legjobb stratégiát, és folyamatosan alkalmazkodj.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékosnak legalább **14 *műemléke* van a múltjában,** előidézi a játék végét. Folytassátok a játékot, míg minden játékosnak ugyanannyi köre nem lesz (azaz a kezdőjátékos-jelölő birtokosától jobbra ülő játékos lesz az utolsó sorra kerülő játékos), majd lépjetek tovább a játék végi pontozásra.



Gyakran elfőfordul, hogy a játék végét előidéző játékosnak 15 *műemléke* lesz a múltjában. Ehhez az kell, hogy az utolsó köre előtt 13 műemlék legyen a múltjában, és 2 az idővonala (1) -es mezőjén.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Végső pontozáskor a *műemlékek* állása (elforgatott vagy alaphelyzetben lévő) nem számít.

Számold össze a győzelmi pontjaidat (✲) a következő forrásokból:

- A múltadban lévő *műemlékek* színes sávja.
- A múltadban lévő *műemlékek* játék végi hatása.
- A II. szintű technológiakártyák.
- Az idővonaladon lévő *műemlékek* (1 ✲/*műemlék*), figyelmen kívül hagyva a kártyákon lévő ✲ és 📜 ikonokat.
- Az építésztáblád elfeledett tudás területén lévő ✊-ok (-1 ✲ / ✊).



A legtöbb ✲-tal rendelkező játékos a győztes.

Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek kevesebb ✊-a van. További döntetlen esetén az érintett játékosok közül a legidősebb játékos nyer.





AKCIÓK


ALKOSS


TANULJ


ARCHIVÁLJ


ÁSS


KUTASS

TUDÁS


Tudás


Elfeledett tudás


Győzelmi pont

ÉPÍTKEZÉSKÁRTYÁK

MŰEMLÉKEK


Város


Megalit


Piramis


Műtárgy


Költség
(DOBJ EL X KÁRTYÁT)


Megszabott kezdőmező


Kezdőpakli

TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK


Ősi


Írott


Misztikus

IDŐVONAL



AKTIVÁLÁS


Azonnali hatás


Állandó hatás (feltételhez kötött)


Idővonal-fázis


Hanyatlás-fázis


Végső pontozás

IMPRESSZUM



TERVEZŐ: Rémi Mathieu

GRAFIKUSOK: Emilien Rotival, Adrien Rives, Ples

KIADÓ: L'Équipe Ludique

PROJEKTVEZETŐ: Adrien Fenouillet

GRAFIKAI TERVEZŐ: Vincent Mougenot

SZERKESZTŐK: Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu, Xavier Taverne

Köszönettel tartozom Laurának a bölcs és inspiráló tanácsáért: „Ne írj könyvet, mert az unalmas. Tervezz játékot!" Köszönöm a családom támogatását. Köszönöm Mathieunak a l'Équipe Ludique-tól, aki a kezdetek óta részt vett ebben a projektben. Ő tette lehetővé az Ősidők öröksége megszületését, általa nagyobbá és jobbá vált a játék. Köszönet Nicónak, aki arra ösztönzött, hogy végre befejezzek egy saját projektet. Köszönet Clément-nak, aki több mint 400 játéktesztben vett részt, és aki egy tökéletes barát. Köszönönet mindenkinek, aki megvásárolta a játékot, ami 5 év kutatás és munka gyümölcse. Köszönet a Iello csapatának és különösen Adrien-nek, hogy bízott bennem. Öröm volt veletek dolgozni.

JÁTÉKTESZTELŐK

A következő játéktesztelők nélkül semmi sem lett volna lehetséges. Köszönet mindenkinek: Laura, Clément, édesanyám, testvéreim Yann és Théo, Karine, Kévin, Adrien, Vincent, Lucas, Nico, „Lucky" Charles, Yoel és Héloïse a Lille-i „Au beau jeu" játékbárból, Lisa, Thibaut, Benjamin, Pierre és barátai a „Dernier bar avant la fin du monde" bárból, Max, Mathieu és Yann a l'Équipe Ludique-tól, Etienne és Nilesh Mayotte-ból, Anthelme, Clément a Catch Up Games-től, Sofiane, Léo, JB, Cédric Ataliából, Jeremy, Arnaud, Marion és Rémi, Pierre és Jordan, Florian Sylexből, Cédric a Ludonaute-től, Rémi és Côme és a jókedvük, Clément, Arthur (éljenek a kényszerű találkozások), Laurent a Ludibreaktől, Fred a Bad Taste Game-től, Pauline, Jean-François és Damien Fort a profi tanácsáért.

reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



AKTIVÁLÁS

Az idővonaladon (/ /) és az építésztábládon ( ) lévő építkezéskártyákon egy vagy több hatás található. Egyes hatásokat kizárólag a köröd bizonyos fázisában kell végrehajtani. Ilyenkor a kártyák hatását végre kell hajtanod, ha lehetséges. Ha egyidőben több kártyát aktiválhatsz, te határozod meg az aktiválás sorrendjét.

A kártya hatását azonnal hajtsd végre, amikor az **alkoss** vagy a **tanulj** akció során kijátszod.

A kártya hatását minden alkalommal hajtsd végre, ha a feltétele teljesül.

A kártya hatását az **IDŐVONALFÁZIS** során hajtsd végre, ha a kártya az idővonaladon vagy az építésztábládon van (nem a kezedben vagy a múltadban).

A kártya hatását csak akkor hajtsd végre, amikor a kártya **HANYATLÁSNAK** indul.

A kártya hatását a **VÉGSŐ PONTOZÁS** során hajtsd végre (csak ha a kártya a múltadban van). Az idővonaladon lévő kártyák ✲ hatása érvénytelen.

ARANYSZABÁLYOK

1. Ha a kártyán lévő szöveg ellentmond a szabályoknak, akkor a kártya szövege élvez elsőbbséget.
2. Csak az idővonaladon vagy az építésztábládon lévő kártyák hatása aktív (kivéve a ✲ hatásokat).
3. A játék során a múltadban lévő kártyákat a következőkre használhatod: technológiakártyák követelményeinek teljesítése, egyéb műemlékkártyák hatásainak kielégítése, kártyák húzása áss akció által. A múltadban lévő kártyák hatása a játék hátralévő részében nem aktív.
4. Köteles vagy a hatást teljes mértékben végrehajtani. Ha nem tudod teljesen végrehajtani a hatást, hajts végre, amennyit tudsz belőle.
5. A *műtárgyakat* ne csúsztasd balra a **HANYATLÁSFÁZIS** során. Nem lehet 5-nél több *műtárgyad* egyidejűleg.
6. A kártyák hatásai csak a saját játéktereden lévő játékelemekre érvényesek, kivéve ha a kártya szövege másképp rendelkezik. Ha egy szöveg nem határozza meg a kártya típusát, akkor az építkezéskártyákra utal.
7. Soha nem lehet 10-nél több kártya a kezedben. Ha úgy kell kártyát húznod, hogy már 10 kártya van a kezedben, ne húzz több kártyát.