

ЭХО ВРЕМЕНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В одной волшебной стране, куда ещё не ступала нога человека, правили четыре фракции. То были властелины бездонных тёмных вод; пологих холмов с заповедными лесами и лугами, в которых гулял ветер; бескрайних просторов ночного неба и, наконец, таинственных, неизведанных подземных туннелей.

Мощная древняя энергия текла по этим местам, сосредоточиваясь в потаённых неисчерпаемых источниках. Властвуя над этой силой, вы сможете подчинить своей воле важнейшую меру — само время, которое задаёт ритм жизни и всему, что вас окружает.

Создайте собственное братство и снабдите его полезными артефактами, чтобы захватить источники силы. Повелевайте временем, воздействуя на его течение, — так вы сможете опередить своих соперников в этой захватывающей игре!

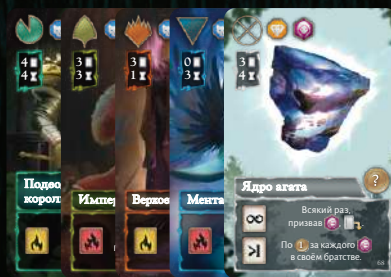
СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета времени
(по 1 на игрока)



24 жетона времени
(по 6 на игрока)



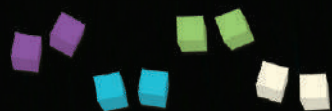
105 карт братства



6 карт источников



Жетон первого
игрока



8 кубиков действий
(по 2 на игрока)



16 жетонов
активации



40 жетонов победных очков
(32 жетона по 1 ПО, 8 жетонов по 5 ПО)



Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1. Каждый игрок берёт 1 планшет времени и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх.
- 2. Каждый игрок берёт набор из 6 жетонов времени (с обратной стороны одного цвета) и размещает 5 из них на своём планшете времени, как показано на рисунке, а оставшийся жетон кладёт рядом.
- 3. Каждый игрок берёт 2 кубика действий того же цвета и помещает их рядом со своим планшетом времени.
- 4. Поместите жетоны победных очков в общую область посередине стола — это основной запас. Он должен состоять из 12 победных очков на игрока (24, 36 или 48 победных очков для 2, 3 или 4 игроков соответственно). Оставшиеся жетоны победных очков поместите на край стола — это дополнительный запас.

- 5. Поместите жетоны активации в общую область — их запас также общий для игроков.
- 6. Возьмите по 1 случайной карте источника на игрока и положите лицевой стороной вверх в общую область (всего получится 2, 3 или 4 карты источников). Верните неиспользованные карты источников в коробку.
- 7. Любым способом определите первого игрока; он получает жетон первого игрока.
- 8. Замешайте карты братства в колоду и положите её лицевой стороной вниз в общую область.
- 9. Каждый игрок берёт по 7 карт из колоды братства.

Если в партии менее 4 игроков, верните неиспользованные планшеты, жетоны и кубики в коробку.



1. Пример подготовки партии для 2 участников:
область игрока и общая область



9.

ОБ ИГРЕ

В «Эхе времени» вы разыгрываете карты, чтобы создать и развить своё братство. Карты из вашего братства приносят вам победные очки (ПО) в конце игры и обладают эффектами, которые вы можете применять различными способами во время партии.

Особенность этой игры в том, что вы разыгрываете карты братства из руки, оплатив указанную на них стоимость, на жетоны времени на своём планшете.

Разыгранные карты будут призваны в ваше братство (отдельную зону в вашей области) только после того, как покинут ваш планшет.

Вы сдвигаете вправо жетоны времени на своём планшете в начале каждого раунда (или по эффектам), тем самым отмеряя время, остающееся до призыва карт на них в ваше братство. Чтобы ускорить этот процесс, вы также можете продвигать карты по своему планшету.

Можно использовать характеристики, эффекты и символы карт только из своего братства. Задействуйте карты существ для захвата доступных источников и усиления своей власти, а карты артефактов — для создания мощных комбинаций.

Партия завершается, когда заканчивается основной запас победных очков, или у одного из игроков оказывается 12 карт в его братстве, или участники закрепляются на всех картах источников в игре.

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

Карты братства

Тип карты
Существо (🐾) или артефакт (💎)

Специализация
Воин (🌿) или маг (💜)

Сила
Только у 🐾

Стоимость
Количество карт, которое нужно сбросить из руки, и место на планшете времени, куда нужно поместить эту карту

Эффект
Тип эффекта

Победные очки (ПО)
для подсчёта в конце игры

Фракция
Существует 4 фракции:
Вода, Небо, Лес, Земля, Нейтральный символ, нет фракции

Название

Око пророчества

Карты источников

Эффект, доступный игроку, который властвует над этим источником

Название

Сила, которую необходимо превзойти для захвата этого источника или закрепления на нём

Немедленный эффект при захвате этого источника или закреплении на нём

Победные очки для подсчёта в конце игры за захват этого источника или закрепление на нём

Захватить источник

Закрепиться на источнике

Жетоны победных очков

Получая 🏆 по эффектам карт, берите соответствующее значение в жетонах ПО из основного запаса.

Сбрасывая 🏆, возвращайте соответствующее значение в жетонах ПО в основной запас (если у вас их не хватает, сбросьте все имеющиеся жетоны ПО).



Область игрока

Карты в вашем братстве

Места на планшете времени

Планшет времени

Жетоны ПО

Карты братства на планшете времени

Ячейки действий

Захваченный источник

Жетоны времени (5 на планшете времени и 1 рядом с ним)

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Участники проводят раунды до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий конца игры (партия завершится в конце этого раунда).

ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ ВЫБОР

Перед началом первого раунда выберите 1 карту братства из руки и разыграйте её на свой планшет времени, оплатив указанную на ней стоимость.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Чтобы разыграть карту братства из руки, оплатите её **стоимость** в картах и времени.

- Сбросьте из руки количество карт братства, соответствующее значению на разыгрываемой карте. Поместите их лицевой стороной вверх в общую стопку сброса. Если в колоде братства закончились карты, замешайте карты из стопки сброса в новую колоду братства.
- Поместите разыгрываемую карту на тот свой жетон времени, место которого соответствует значению на ней. Если на карте указано 0 , разыграйте её непосредственно в своё братство (рядом с планшетом).

ПРИЗЫВ КАРТ

Считается, что вы **призвали** карты в своё братство, когда они покинули ваш планшет времени или когда вы разыграли их непосредственно рядом с ним. Многие эффекты в игре связаны с этим понятием.



Пример. Анна разыгрывает «Строителя». Она тратит 1 и 2 : сбрасывает 1 карту братства из руки и помещает «Строителя» на жетон времени, находящийся на месте 2 .

ОПИСАНИЕ РАУНДА

Каждый раунд состоит из трёх последовательных фаз:

А. ФАЗА ВРЕМЕНИ.

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ.

В. ФАЗА КОНЦА РАУНДА.

А. ФАЗА ВРЕМЕНИ

Эту фазу проводят все игроки одновременно. Каждый участник проходит следующие этапы:

Возьмите жетон времени, находящийся рядом с вашим планшетом. Поместите его на свой планшет слева — для этого **сдвиньте** находящиеся на планшете жетоны времени **вправо**. С правой стороны от планшета у вас останется новый жетон времени. Если на жетоне, который покинул ваш планшет, есть карта, то вы призываете её в своё братство. Если на нём 2 карты, то вы выбираете, в каком порядке призываете их. Если на призываемой карте указан немедленный () эффект, примените его в этот момент. Кроме того, применяйте постоянные () эффекты карт, уже находящихся в вашем братстве, при выполнении их условий (см. *краткое описание типов эффектов в приложении на с. 7*).

Если несколько участников применяют взаимодействующие между собой эффекты, они делают это по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Сдвинув вправо свои жетоны времени и применив эффекты карт из своего братства, **возьмите 1 карту** из колоды братства.



Пример. Анна сдвигает вправо свои жетоны времени, в результате чего призывает в своё братство «Морскую королеву» и «Ракушку шёпота». Первой Анна решает призвать «Ракушку шёпота», а сразу после — «Морскую королеву» и применяет её немедленный эффект: получает 2 ПО (по 1 ПО за каждую карту в своём братстве, включая саму «Морскую королеву»). Также она применяет постоянный эффект «Ракушки шёпота», поскольку только что призвала карту , и берёт 1 карту из колоды братства.

Б. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе участники выполняют ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

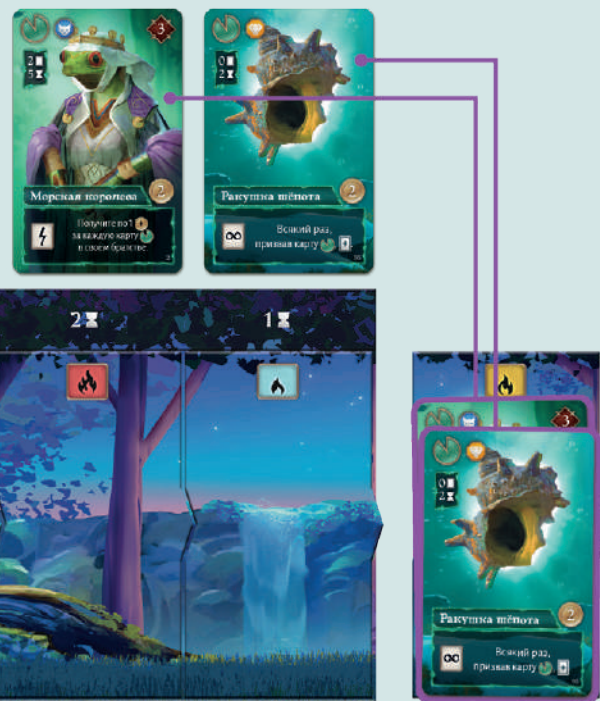
В свой ход вы помещаете 1 свой кубик действия в одну из свободных ячеек действий на своём планшете времени, чтобы выполнить соответствующее **основное действие**. Для каждого основного действия есть 2 ячейки действий, поэтому вы можете выполнить одно и то же основное действие дважды в раунд. Также можно выполнить **сколько угодно свободных действий** до или после своего основного действия (см. «Свободные действия» на с. 6).

Когда все игроки выполнили по два хода, фаза действий заканчивается.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует 4 основных действия:

- ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ БРАТСТВА.
- РАЗЫГРАТЬ 1 КАРТУ БРАТСТВА.
- ПРОДВИНУТЬ 1 ИЛИ 2 КАРТЫ БРАТСТВА.
- ЗАХВАТИТЬ 1 КАРТУ ИСТОЧНИКА ИЛИ ЗАКРЕПИТЬСЯ НА 1 КАРТЕ ИСТОЧНИКА.



 **Взять 2 карты братства**
Добавьте 2 карты из колоды братства в руку.

 **Разыграть 1 карту братства**
Пройдите следующие шаги:

- Сбросьте из руки количество карт братства, соответствующее значению  на разыгрываемой карте.
- Поместите разыгрываемую карту на тот свой жетон времени, место которого соответствует значению  на ней.

На каждый жетон времени можно поместить не более 2 карт братства. Сделать это нужно так, чтобы было видно их количество. Если на жетоне времени уже есть 2 карты братства, поместите разыгрываемую карту на первый доступный жетон слева от него (с менее чем 2 картами на нём).

Карты на вашем планшете не считаются призванными в ваше братство, поэтому вы не можете использовать символы и эффекты на них для каких-либо целей.

Важно. Пять артефактов из колоды братства представлены в двух экземплярах. В вашем братстве не может быть 2 одинаковых артефактов. Взяв из колоды артефакт, который уже есть в вашем братстве, вы можете только сбросить его, чтобы оплатить стоимость розыгрыша другой карты.

 **Продвинуть 1 или 2 карты братства**
Переместите карты братства на своём планшете: 2 карты на одно место вправо каждую или 1 карту на два места вправо.

После перемещения карты не могут оказаться на жетоне времени, где уже есть 2 карты. В таком случае они пересекают его, чтобы оказаться на следующем доступном жетоне времени справа. Если карта пересекает крайний правый жетон времени на месте 1 , вы призываете её в своё братство.



Пример. Анна выполняет это действие и продвигает «Вора», который сейчас находится на месте 2 , на два места вправо. После перемещения «Вор» покидает планшет времени Анны — она призывает его в своё братство.

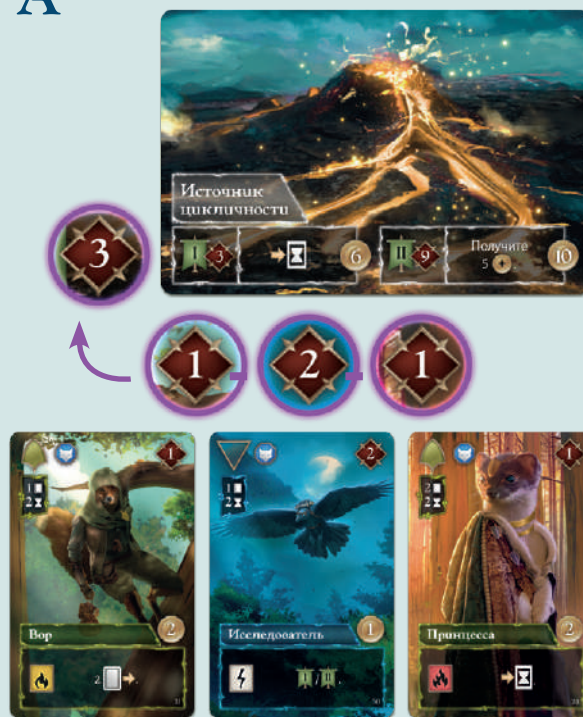
 **Захватить 1 карту источника или закреплиться на 1 карте источника**

 **Захватить 1 карту источника**
Вы можете атаковать источник в общей области или уже захваченный соперником. Для этого действуйте существ из своего братства.

Чтобы захватить источник, пройдите следующие шаги:

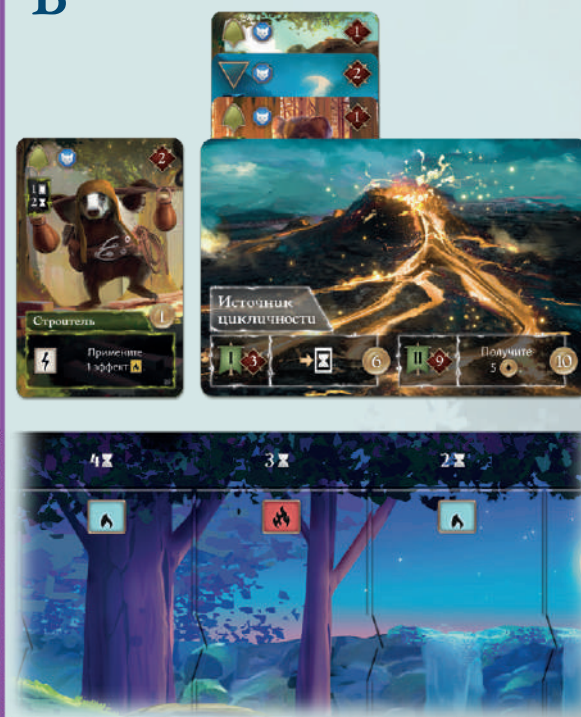
- Выберите хотя бы одно существо из своего братства, которое будет задействовано в захвате, без жетона активации на нём. Если вы атакуете источник в общей области, то **общая сила** задействованных вами существ должна превосходить силу, указанную рядом с символом  в левом нижнем углу карты этого источника. Если вы атакуете источник, захваченный соперником, то общая сила задействованных вами существ должна превосходить общую силу существ соперника под картой этого источника.
- Захватив источник, переместите его в своё братство: теперь вы властвуете над ним. Немедленно примените эффект, указанный в левом нижнем углу карты этого источника в ячейке рядом с символом  (всякий раз, когда кто-либо из игроков захватывает этот источник, он применяет этот эффект).

А



Пример. (А) Анна решает захватить источник цикличности в общей области. Она задействует «Вора», «Исследователя» и «Принцессу» из своего братства — их общая сила составляет 4. Этого достаточно, чтобы превзойти требуемую силу 3. (Б) Анна перемещает этот источник в своё братство, кладёт под него своих задействованных существ и немедленно применяет эффект : сдвигает вправо свои жетоны времени, поместив слева тот, который находился рядом с планшетом. Теперь, если другой игрок захочет захватить этот источник, он должен будет атаковать его с силой, превосходящей общую силу существ Анны под ним.

Б



- Поместите своих задействованных в захвате существ под этот источник так, чтобы верхняя часть их карт была видна. Вы не можете применять эффект существа, когда оно находится под источником. Однако все символы в верхней части его карты (стоимость, фракция, тип, специализация, сила) по-прежнему доступны, и вы можете использовать их для усиления эффектов других карт из вашего братства. Победные очки существ под источником учитываются в конце игры (см. «Итоговый подсчёт очков» на с. 8).

Когда вы перестаёте властвовать над источником, помещённые под него существа остаются в вашем братстве; их эффекты снова становятся доступны.

Вы можете захватывать сколько угодно источников и властвовать над ними.

В левом верхнем углу карт большинства источников указан эффект. Если вы властвуете над таким источником, этот эффект вам доступен.

Проверяя условия конца игры, считайте каждый источник (захваченный и тот, на котором вы закрепились) в своём братстве за 2 карты и не учитывайте существ под ним (см. «Конец игры» на с. 7).



Закрепиться на 1 карте источника

Вы можете закрепиться на 1 захваченном вами источнике, чтобы властвовать над ним до конца игры.

Для этого пройдите следующие шаги:

- Выберите уже захваченный вами источник. Общая сила ваших существ под ним должна превосходить силу, указанную рядом с символом  в правом нижнем углу карты этого источника.
- Немедленно примените эффект, указанный в правом нижнем углу карты этого источника в ячейке рядом с символом .
- Задвиньте своих существ под этот источник так, чтобы их не было видно. До конца партии вы больше не можете использовать их эффекты и символы. Победные очки существ под источником по-прежнему учитываются в конце игры.

Источники, на которых вы закрепились, не могут захватить другие игроки.

Важно. Захват источника и закрепление на нём — это два последовательных действия, поэтому вы не можете сразу закрепиться на источнике, который вы ещё не захватили.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнять свободные действия, не помещая свои кубики действий в ячейки. Можно выполнить сколько угодно свободных действий до или после своего основного.

Существует 2 свободных действия:

- ПРИМЕНИТЬ ЭФФЕКТ ПЛАМЕНИ НА КАРТЕ ИЗ СВОЕГО БРАТСТВА.
- УСИЛИТЬ ВЛАСТЬ НАД ЗАХВАЧЕННЫМ ВАМИ ИСТОЧНИКОМ.



Применить эффект пламени на карте из своего братства

Примените эффект пламени того же цвета, что и символ пламени на жетоне времени рядом с вашим планшетом. Можно применять эффекты пламени на любых картах из своего братства, включая захваченные источники, притом на каждой только один раз в раунд.

Применив эффект пламени на карте из своего братства, поместите жетон активации на её символ пламени.

С помощью некоторых карт можно применять эффекты пламени на других картах. В таком случае также помещайте жетоны активации на символы пламени (нельзя применять эффект пламени, на котором уже есть жетон активации).

А



Б



Пример. (А) Анна захватила источник цикличности, под ним лежат 5 её существ с общей силой 10. (Б) Она решает закрепиться на нём — задвигает своих существ под него и немедленно применяет эффект : получает 5 ПО.



Пример. У Анны рядом с её планшетом находится жетон времени с красным символом пламени. Она применяет эффект красного пламени на «Шахтёра»: берёт 4 карты из колоды братства. Анна помещает жетон активации на символ пламени «Шахтёра».





Усилить власть над захваченным вами источником

Вы можете перемещать существ своего братства под источник, над которым уже властвуете, чтобы увеличивать общую силу существ под ним — для защиты от атак соперников или достижения общей силы, необходимой для закрепления на этом источнике.

Нельзя перемещать существ с жетонами активации.

Не забывайте: для закрепления на источнике вам нужно выполнить основное действие, поместив свой кубик действия в соответствующую ячейку (или применить соответствующий эффект некоторых карт).



Пример. Анна решает переместить «Латника с лугов» под источник цикличности, над которым она властвует.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если не указано иное, эффекты относятся к картам из вашего братства. Например, «Примените 1 эффект» означает, что вы должны применить немедленный эффект любой другой карты из своего братства. Однако есть также эффекты, которые связаны с картами в руке и на планшете, получением и сбросом жетонов ПО (в том числе вынуждающие соперников сбрасывать карты из руки и жетоны ПО).

УДАЛЕНИЕ КАРТ

Некоторые эффекты требуют удалить одну любую вашу карту взамен на бонус. Вы можете удалять карты только из своего братства, включая существ под захваченными вами источниками (если только вы не закрепились на этих источниках). Удалив своё последнее существо из-под захваченного вами источника, верните этот источник в общую область — вы больше не властвуете над ним. Нельзя удалить саму карту с эффектом удаления, нужно выбрать для этого другую. Вы всегда можете не удалять карту по этому эффекту и, следовательно, не получать бонус. Удаляя карты, помещайте их в отдельную стопку сброса.

СКИДКИ

Многие эффекты позволяют вам оплачивать розыгрыш карт братства со скидкой.

–2 Разыгрывая карту, вы оплачиваете её стоимость с указанной скидкой в картах. В этом примере, разыгрывая карту, которая требует сбросить 3 карты из руки, вы сбрасываете только 1.

–1 Разыгрывая карту, вы оплачиваете её стоимость с указанной скидкой во времени. В этом примере, разыгрывая карту, которую нужно положить на место 2 , вы кладёте её на место 1 . Если скидка позволяет потратить 0 , вы призываете эту карту непосредственно в своё братство.

В. ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Когда все игроки выполнили по два хода, поместив свои кубики действий в ячейки, фаза действий заканчивается и начинается фаза конца раунда.

Пройдите следующие шаги:

- Каждый игрок с более чем 10 картами братства в руке оставляет себе любые 10 карт и сбрасывает лишние.
- Каждый игрок убирает свои кубики действий со своего планшета времени.
- Уберите жетоны активации со всех карт (включая источники) и верните их в общий запас.
- Участник с жетоном первого игрока передаёт его игроку слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце раунда, в котором выполняется одно из следующих условий (даже если оно перестаёт выполняться позже в том же раунде):

- А. Основной запас жетонов победных очков закончился.
- Б. В братстве одного из игроков оказалось 12 карт (захваченные источники и источники, на которых закрепились игроки, считаются за 2 карты; существа под ними не учитываются).
- В. Участники закрепились на всех источниках в игре.

Если вы получаете победные очки в последнем раунде, а основной запас жетонов ПО уже закончился, используйте дополнительный.

Теперь переходите к итоговому подсчёту очков.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Возьмите 1 карту из колоды братства



Разыграйте 1 карту братства из руки, оплатив указанную на ней стоимость



Продвиньте вправо на одно место 1 карту братства на своём планшете



Поместите свой жетон времени, который находится рядом с планшетом, слева на свой планшет, сдвинув все жетоны на том вправо



Жетон ПО



Захватите источник



Сила



Закрепитесь на источнике

Типы эффектов:



Немедленный: примените, призвав карту с ним в своё братство



Эффект синего пламени



Постоянный: призвав карту с ним в своё братство, применяйте его всякий раз при выполнении его условия



Эффект жёлтого пламени



Эффект подсчёта очков: примените при подсчёте очков в конце игры



Эффект красного пламени

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки складывают следующие значения:

- **Победные очки с жетонов ПО**, которые набрали за партию.
- **Победные очки за источники** (если игрок захватил источник, указаны в левой ячейке на карте; если закрепился на нём — в правой).
- **Победные очки за карты в своём братстве**, включая те, что находятся под источниками. Карты с эффектом подсчёта очков (X) приносят разное количество ПО в зависимости от выполнения условий на них. Не учитывайте карты на своём планшете времени и в руке.

При ничьей побеждает претендент, закрепившийся на большем количестве источников. Если всё ещё ничья, претенденты делят победу.



Пример. Анна набирает за партию жетоны победных очков с общим значением 10. Она добавляет 10 ПО за источник гибели, на котором закрепилась, и 4 ПО за захваченный ей источник постоянства. Наконец, она добавляет в общей сложности 18 ПО за карты в своём братстве (за «Резонирующий камень» Анна получает 4 ПО, поскольку призвала 4 карты). Она не учитывает карты братства на своём планшете времени и в руке. Итого у Анны 42 ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Роберто Пеллеи и Симоне Лучани.
Художник: Джованни Калоре.
Художественный руководитель: Арьянна Сантини.
Графические дизайнеры: Джада Ло Дука и Арьянна Сантини.
Редактор: Джулиано Аккуати.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Анастасия Пивоварова.
Редакторы: Валерия Цой и Елена Даценко.
Переводчик: Юлия Сергеева.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Вероника Романова.

ВАРИАНТ ИГРЫ С НИЗКИМ УРОВНЕМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Для игры с низким уровнем взаимодействия между участниками верните в коробку все карты братства с символом X и карту источника с символом X перед подготовкой. Эффекты, которые заставляют соперников сбрасывать карты братства из руки и жетоны ПО, останутся в игре, но будут появляться реже.

