



1-4



30-60



10+

ŠETNJA KROZ ISTORIJU



DOBRO DOŠLI U WAYBACK TOURS

Krećete u trodnevnu avanturu kroz istoriju, putujući hiljadama godina kroz vreme da proživite sjajne trenutke iz naše prošlosti.

Šetnja kroz istoriju odvija se u tri runde. Svaka runda predstavlja jedan dan vašeg putovanja. Svakog dana ćete posetiti više istorijskih događaja, kojima ćete posvetiti različiti broj časova.

Osvajaćete poene ako se budete pridržavali plana putovanja i obilazili istorijske događaje hronološkim redom. Idemo!

Pogledajte video sa uputstvima za igru:



KOMPONENTE - 108 Istorijskih karata ♦ 12 Karata predaka ♦ 1 Sat ♦ 1 Podloga za igru od neoprena ♦ 4 Džepna sata ♦ 4 Markera igrača

84 Tokena iskustva (20 Osoba, 18 Događaja, 16 Izuma, 16 Napretka, 14 Mudrosti) ♦ 20 Kristala ♦ 4 Rezervoara za kristale ♦ 24 Plana putovanja
4 Referentne karte ♦ 1 Pravila ♦ 1 Indeks datuma ♦ 1 Pravila za solo verziju ♦ 4 Plana putovanja za solo verziju ♦ 24 Karte Vremenskih anomalija
4 Markera Vremenskih anomalija ♦ 1 Pravila Vremenskih anomalija

POSTAVKA IGRE

Postavite kutiju za resurse (sa svim Tokenima iskustva i Kristalima) na sto.



Postavite Podlogu za igru na sto.

Postavite špil Karata predaka.

2 igrača: 6 karata.

3 igrača: 9 karata.

4 igrača: 12 karata.

Istorijske karte iz špila za prvi Dan imaju rimski broj jedan u gornjem desnom uglu. Promešajte i postavite taj špil licem nagore. Zatim povucite pet karata sa vrha špila i postavite ih na pet praznih mesta, desno od špila. Ovaj niz od pet karata i karta sa vrha špila formiraju Niz polazaka od šest karata.

Zasebno promešajte špilove za drugi i treći Dan i postavite ih pored Podloge za kasnije.

Promešajte Planove putovanja i podelite po četiri svakom igraču. U prvoj partiji igrači nasumično uzimaju po jedan Plan, koji postavljaju ispred sebe, licem nagore. Ostale ostavite licem nadole, za kasnije (kada se upoznate sa igrom, moći ćete da birate koje Planove želite da koristite).



Svaki igrač uzima drveni Marker igrača u svojoj boji i postavlja ga na polje obeleženo sa O na skali za poene.

Postavite Sat pored Podloge za igru. Igrači uzimaju Džepni sat u svojoj boji i postavljaju ih jedan na drugi, nasumičnim redosledom na polje koje obeležava 12 sati.



Simbol  predstavlja poene koje možete da osvojite. Pronaći ćete ih na Planovima putovanja i odeljku Staze na Podlozi za igru.



Svaki igrač dobija Rezervoar za kristale u svojoj boji i jedan Kristal. Igrači čuvaju Kristale koje prikupe tokom igre na svom Rezervoaru za kristale.



PREGLED POTEZA IGRAČA

Igrači koji Džepni sat najviše zasjade na Satu je na potezu. Udaljku se više igrači nalazi na istom polju, igra onaj čiji je Džepni sat na vrhu.

Na svom potezu

1. Izaberite kartu (Istorijsku ili Predaka)
2. Pomerite Džepni sat
3. Uzmite nagrade i postavite Tokene na Plan putovanja
4. Postavite kartu u Stazu
5. Pomerite i dopunite Istorijske karte

- Ako je datum nove karte raniji, zapišite novu Stazu, u suprotnom dodajte je u ostale Staze

Kristali
Svaki  koji odbacite smanjuje cenu karte za jedan čas. Cena karte ne može biti manja od jednog časa.

Tokeni mudrosti
Tokeni  su džoker-tokeni i možete ih postaviti u bilo koju kolonu svog Plana putovanja.

Svaki igrač dobija jednu Referentnu kartu.

TOK IGRE

Redosled igranja

Džepni satovi na Satu određuju redosled igranja. Igrač čiji je Džepni sat na vrhu igra prvi. Kako igra napreduje, sledeći igrač na potezu će biti onaj čiji Džepni sat najviše zaostaje na Satu. Ako je više Džepnih satova izjednačeno, igrač čiji je Džepni sat na vrhu gomile igra sledeći. Moguće je da igrač odigra više poteza zaredom, ako posle njegovog poteza njegov Džepni sat i dalje najviše zaostaje na Satu.



Primer: Plavi igrač je na potezu jer njegov Džepni sat najviše zaostaje, a nalazi se na vrhu.

Na svom potezu odigrajte sledeće korake naznačenim redosledom:

- 1 Izaberite kartu
- 2 Pomerite Džepni sat
- 3 Uzmite nagrade
- 4 Postavite kartu u Stazu
- 5 Pomerite i dopunite Istorijske karte

1 Izaberite kartu

Na početku svakog poteza prvo morate da odlučite koji ćete od šest istorijskih događaja iz Niza polazaka posetiti (možete da izaberete i kartu sa vrha špila). Alternativno, možete odlučiti da posetite svoje pretke. Svi poeni koje ćete osvojiti tokom igre proizlaze iz ovog izbora.

Istorijske karte

U većini slučajeva odlučićete da posetite neki istorijski događaj iz Niza polazaka. Svaka istorijska karta u Nizu ima nekoliko informacija na sebi:

Naslov: Događaj koji možete da posetite

500. pre n. e.

POPILITE „TOPLU ČOKOLADU” SA MAJAMA

Volite da vas vaš čokoladni napitak malo razdrma? Maje su zaista pile svoju čokoladu „vruću”. Samo piće je servirano hladno, ali čili papričice koje su dodavali podizale su temperaturu. Možda ne možemo da izjednačimo njihovo začinjeno piće, ali kakao, vodu i čili papričice, sa čokoladom, ali Maje su sigurno izmislile recepturu ispijanja čokoladnih pića.

Istorija: Naučite nešto o tom istorijskom događaju

Datum: Godina kada se događaj odigrao

500. pre n. e.

Dan: Označava kom špilu pripada ta karta

Cena: Broj časova (polja na Satu) koji morate da potrošite da biste odigrali ovu kartu

4

Nagrade: Nagrade koje dobijate zato što ste izabrali i odigrali tu kartu

- Token iskustva - Osoba
- Token iskustva - Događaj
- Token iskustva - Izum
- Token iskustva - Napredak
- Token iskustva - Mudrost
- Kristal

Karte predaka



U retkim slučajevima odlučićete da posetite pretke tako što ćete izabrati Kartu predaka, ako je dostupna.

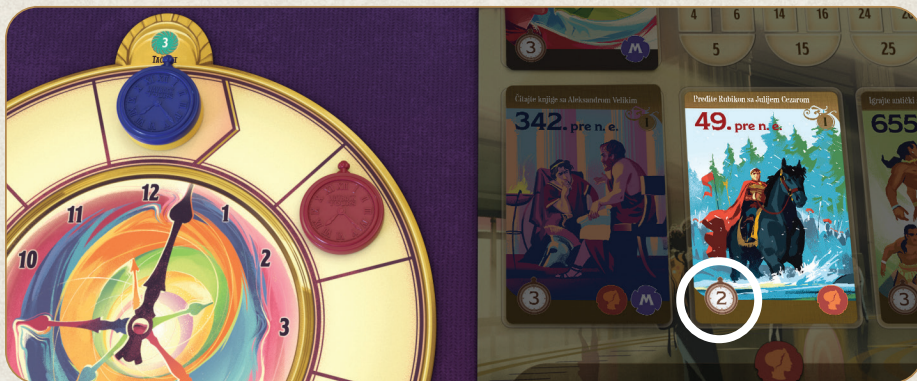
Karte predaka imaju istu ulogu kao i Istorijske karte, osim što su njihovi datumi fleksibilni, što vam olakšava da posetite događaje hronološim redom i osvojite poene (pogledajte stranu 6).



Pre n. e. znači „pre nove ere”. Zapamtite: što je godina pre nove ere veća, to je događaj stariji.

2 Pomerite Džepni sat

Pogledajte broj u donjem levom uglu karte koju ste izabrali. To je broj časova koje ćete potrošiti za posetu tom istorijskom događaju. Pomerite svoj Džepni sat toliko časova unapred na Satu, postavljajući ga preko bilo kog broja protivničkih Džepnih satova ukoliko ih ima na polju na kojem završavate pomeranje.



Primer: Crveni igrač je izabrao kartu 49. pre n. e. i pomera svoj Džepni sat 2 časa unapred.

Ušteda vremena korišćenjem Kristala

Kada pomerate svoj Džepni sat na Satu možete iskoristiti Kristale da biste umanjili broj časova koje ćete potrošiti posećujući istorijski događaj. Za svaki Kristal koji odbacite pomerate se jedno polje manje. Možete da potrošite više Kristala u istom potezu, ali nijedan istorijski događaj ne može da košta manje od jednog časa.

Važno: Ne možete da iskoristite Kristale koje ste dobili kao nagradu za odigravanje karte da biste umanjili cenu u časovima za tu istu kartu. Da biste iskoristili Kristale za smanjivanje cene neke karte, morate da ih imate u svom Rezervoaru za kristale, pre nego što izaberete kartu.

Primer: Darko želi da uzme kartu 1324. za koju mora da potroši tri časa. Darko plaća dva Kristala (vraća ih u zajedničku zalihu) smanjujući dužinu trajanja puta na samo jedan čas.



3 Uzmite nagrade

Uzmite nagrade koje su naznačene na karti koju ste izabrali. Takođe uzmite i dodatnu nagradu naznačenu na Podlozi za igru, ispod karte.

Primer: Dejan je izabrao kartu 1963. Ta karta mu donosi nagrade i . Na Podlozi za igru, ispod karte, naznačena je nagrada , tako da uzima i nju.



Postavite svaki dobijeni Token iskustva na svoj Plan putovanja, na prvo slobodno polje (gledajući odozgo nadole) u koloni koja odgovara boji Tokena. Tokeni M su džoker-tokeni i možete ih postaviti u bilo koju kolonu. Ako ne možete da postavite Token vratite ga u zajedničku zalihu. Broj Tokena je neograničen. Ukoliko vam nestane Tokena određene boje, koristite M Tokene umesto njih. Ukoliko dobijete Kristal, postavite ga na Rezervoar za kristale.

Ako postavite Token iskustva na polje sa simbolom ili popunite horizontalni red na čijem kraju se nalazi simbol, odmah dobijate nagradu koja je označena tim simbolom, a to mogu da budu ili poeni ili Kristal. Pomerite svoj Marker igrača na skali za poene onoliko polja unapred koliko je naznačeno na simbolu, ili postavite Kristal na Rezervoar za kristale.



Primer: Tanja je postavila Token iskustva koji je dobila na svoj Plan putovanja, i odmah dobija 4 poena zato što je pokrila taj simbol u koloni.



Primer: Vladimir osvaja 6 poena zato što je popunio red.

4 Postavite kartu u Stazu

Ako je ovo vaša prva karta, postavite je ispred sebe. Na taj način započeli ste prvu kolonu karata koja se zove Staza.

Staza je niz istorijskih događaja posećenih hronološkim redom. Što više događaja imate u jednoj Stazi osvojćete više poena na kraju igre.

Ako ovo nije vaša prva karta, uradite jednu od dve opcije, u zavisnosti od datuma karte koju ste izabrali:

- A** Ako je datum nove karte kasniji u odnosu na datum prethodne karte u Stazi, postavite novu kartu preko nje, tako da se vide sve godine. U narednim potezima nastavićete da dodajete karte u ovu kolonu dokle god je nova karta koju ste uzeli hronološki posle prethodno postavljene karte u Stazi.

- C** Ako izaberete Kartu predaka, dodajte je u svoju aktivnu Stazu. Kartom predaka ne možete da započnete novu Stazu.

Datum Karte predaka postaje isti kao datum prethodne karte u vašoj Stazi. Na ovaj način možete da produžujete Stazu kada to nije moguće na drugi način. Napomena: Možete da postavite Kartu predaka preko druge Karte predaka.

- B** Ako je datum nove karte raniji u odnosu na datum prethodne karte, ne možete je dodati u Stazu. Umesto toga, skupite sve karte u Stazi u jedan špil karata. Okrenite ih, da označite kako je Staza završena i odložite je sa strane. (Ove poene ćete dobiti na kraju igre.) Zatim započnite novu Stazu kartom koju ste upravo izabrali.



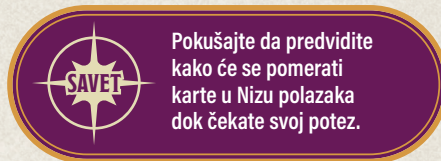
Primer: Uroš je uzeo kartu 1271. što je stariji datum od njegove prethodne karte - 1519. On, stoga, mora da započne novu Stazu. Skupio je svoju prethodnu Stazu i odložio ju je pored svojih ostalih završenih Staza.



Primer: Jelena je uzela Kartu predaka i postavila ju je u svoju aktivnu Stazu. Prilikom odlučivanja šta će da uradi sa sledećom kartom, za godinu na Karti predaka uzima 1933.

5 Pomerite i dopunite Istorijske karte

Pomerite Istorijske karte u Nizu polazaka udesno da biste popunili prazna polja, tako da ne menjate njihov redosled. Premestite kartu sa vrha špila na krajnje levo slobodno mesto u Nizu.



Kraj Dana

Igrači moraju da zaustave svoj Džepni sat na polju koje označava 12 časova (pogledajte odeljak *Sat* na ovoj strani) kada dođu do njega. Kada se svi Džepni satovi nađu na polju koje označava 12 časova, Dan se završava. Ako je u pitanju kraj trećeg Dana predite na *Bodovanje na kraju igre* (pogledajte stranu 8). U suprotnom:

1. Odbacite aktuelni špil i sve Istorijske karte iz Niza polazaka.
2. Postavite špil koji odgovara novom Danu, licem nagore, na za njega određeno mesto. Povucite pet karata sa vrha špila i postavite ih, licem nagore, u Niz polazaka.
3. Odbacite sve aktuelne Planove putovanja i Tokene iskustva na njima.
4. Svaki igrač bira jedan od preostalih Planova koji će da koristi u novom Danu.
5. Počnite sledeći Dan sa Džepnim satovima na njihovoj trenutnoj poziciji, odnosno polju koje označava 12 časova.

Važno: Kada počne novi Dan, igrači nastavljaju svoju aktuelnu Stazu i zadržavaju sve Kristale koje su sakupili.

Sat

Časovi u Danu

Igra traje tri runde, jedna za svaki dan putovanja. Svakog Dana na raspolaganju imate da potrošite 12 časova, kao što je prikazano na Satu.

Bonus za tačnost

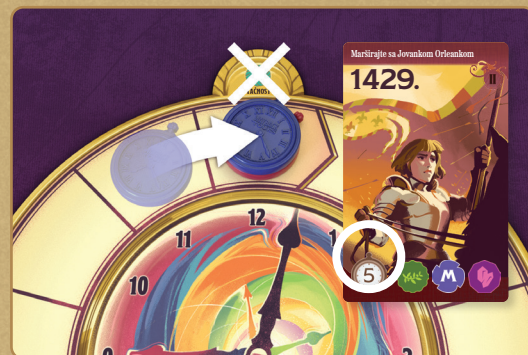
Ako odigravanjem Istorijske karte (moguće je i u kombinaciji sa Kristalom) pomerite Džepni sat na polje koje označava 12 časova dobijate bonus za tačnost u vidu tri poena.



Primer: Crveni igrač je izabrao kartu koja košta dva časa, tako da završava pomeranje Džepnog sata na polju koje označava 12 časova i osvaja 3 poena.

Pomeranje se uvek završava na 12 časova

Ako treba da pomerite svoj Džepni sat preko 12 časova, svedjedno ga postavite na 12 časova. U ovom slučaju ne dobijate bonus za tačnost.



Primer: Plavi igrač je izabrao kartu koja košta 5 časova, ali svedjedno zaustavlja svoj Džepni sat na polju koje označava 12 časova i ne dobija bonus.

Bodovanje na kraju igre

Na kraju trećeg Dana igrači računaju svoj konačni rezultat.

Konačni rezultat sastoji se iz:

- 1 Poena osvojenih preko Istorijskih karata i Planova putovanja (koji se tokom partije prate na skali za poene).
 - 2 Jednog poena za svaki neiskorišćeni Kristal.
 - 3 Bodovanja Staza: Svaka Staza donosi određeni broj poen koji zavisi od toga koliko karata ima u Stazi, kao što je naznačeno na Podlozi za igru.
- Napomena: U Stazama koje se sastoje iz više od 10 karata, svaka karta preko desete donosi tri poena.



Primer: Nikola sabira svoje poene na kraju igre. Tokom igre osvojio je 32 poena na skali za poene, 1 poen za neiskorišćeni Kristal i 24 poena od Staza. Nikolin konačni rezultat je 57 poena.

Igrač sa najviše poena je pobednik!

Ukoliko više igrača ima najveći broj poena, pobednik je igrač koji ima najdužu Stazu.

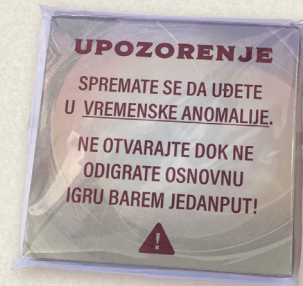
Ukoliko je nerešeno i za najdužu Stazu, onda igrači upoređuju drugu najdužu Stazu da bi odredili pobednika. Ukoliko su im i druge najduže Staze jednake dužine, gledaju se treće najduže i tako dalje, dok se ne utvrdi pobednik. Ako je i posle toga nerešeno, igrači dele pobjedu.

Nadamo se da ste uživali putujući sa kompanijom Wayback Tours!

Molimo Vas, vratite džepni sat pre odlaska i dodite nam ponovo!

Vremenske anomalije

Kada odigrate *Šetnju kroz istoriju* barem jedanput i savladate pravila, otvorite ovo pakovanje koje ćete naći u kutiji:



Zasluge

Autor igre
Čarli Bink

Razvoj igre
Džon Bridžer, Džon Velgus,
Nik Bentli, Skado Dtela, Kristi B.
(Computer Brain Man)

Ilustrator
Erik Hibler

Kreativni direktor i grafički dizajn
Den Mej (Quillsilver Studio)

3D modeling
Greg Mej (Quillsilver Studio)

Savetnik za istoriju
Heter Sibert

Pisci
Heter Sibert, Stejsi Tornio,
Amber Brugmen

Test igrači

Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Džesika Gilstrap, Vilijam Gilstrap, Čelsi Halivel, Džejmison Mokl, Laura Fredriksen, Eliot Miler, Lambda Klausen, Koi Pan, Dena Vu, Glen Koter, Tifani Koter, Džidži Koter, Ronan Koter, Meri Koter, Sem Paulding, Sara Krevans, Vil Bridžer, Kris Solis, Sintija Brus, Underdog Games grupa online test igrača i mnogi drugi...