

# TEMPUS

## Vitajte vo svete Tempusu

V krajine žijú roztrúsene kmene a v poľovačkách bojujú o každodenné prežitie. Postupne prichádza čas civilizácie a ľudia z krajiny Tempus robia svoje prvé kroky smerom k modernému svetu.

Tempus znova tvorí dejiny sveta od objavu písma až po ovládanie oblohy.

Hra je rozdelená na éry. Na konci každej éry sa ľuďom podarí urobiť nový objav a tým zlepšia svoj život v ďalšej ére. Ide o objavy ako poľnohospodárstvo, kníhtlač, či lietanie.

Ktorý kmeň sa posunie do ďalšej éry závisí od toho, kto preukázal najväčší pokrok počas ťahu.

Každá éra prináša výhodu, ako napríklad lepšie zdravie, alebo schopnosť pohybovať sa v jednom kroku do väčších vzdialeností. Žiaden kmeň však nezostáva príliš dlho pozadu, veď dobré nápady sa šíria rýchlo.

## Prehľad

Hráči vytvárajú ostrov Tempus ukladaním častí mapy cez šesťuholníky mora. Každý hráč začína malým kmeňom, ktorý má 3 kamene obyvateľstva. Snaží sa na ostrove expandovať, posúvať sa do nových ér a zo svojho kmeňa posunúť k vyspelejšej civilizácii.

Každá éra pozostáva z niekoľkých akčných kôl, počas ktorých sa hráč rozhoduje, či

1. sa bude pohybovať,
2. bude „rodiť“ deti,
3. skúsi niečo nové vymyslieť – dostane nápad,
4. postaví mesto,
5. alebo bude bojovať.

Od éry závisí efekt jednotlivých akcií. Niektoré sa v neskorších érach stávajú silnejšími.

Na konci každej éry sa spočítajú body pokroku a tie rozhodnú, ktorý kmeň sa prehupne do nasledujúcej éry. Body pokroku získajú hráči, ktorí majú svoje kamene obyvateľstva v teréne, korešpondujúcom s terénom novej éry.

Hráči, ktorí sa do éry pri hodnotení nedostali, sa do nej „prehupnú“ na konci tejto éry pred vyhodnotením pokroku.

Cieľom hry je skončiť s najväčším počtom víťazných bodov, ktoré hráč získa kontrolou šesťuholníkov, zakladaním miest a ovládaním oblohy.

## Súčasti hry

Éry sú zobrazené pomocou tabuľky. Táto tabuľka určuje ako ktorý hráč napreduje a tiež efekt každej akcie, ktorú hráč volí. Ikony v záhlaví tabuľky ukazujú akcie (alebo ich zložky), ktoré si hráči môžu zvoliť ako aj ich počet. Ide o: *pohyb*, *vzdialenosť*, *deti*, *limit zhromažďovania*, *pohyb lodí*, *nápady*, *počet akcií*.

Ľavý stĺpec ukazuje pokrok v jednotlivých érach. Každý riadok odpovedá jednej ére a v prvej bunke je zobrazený vynález, ktorý je výdobytkom danej éry. Celkovo sa jedná o: *písmo, poľnohospodárstvo, mestá, cesty, obchod, lodnú dopravu, kníhtlač, priemysel, železnice, leteckú dopravu*.

Napríklad: Ak má hráč svoju kocku éry v ére písma, jednoducho si pozrie riadok, aby zistil, ktoré akcie smie použiť. Podľa čísel v jednotlivých bunkách:

Hráč musí vykonať 3 akcie.

Ak si vyberie *nápady*, vezme si 2 karty nápadov a pritom má limit maximálne 5 kariet na ruke.

Hráč nemôže zahrať *pohyb loďou*.

Hráč má *limit zhromažďovania* najviac 2 kamene obyvateľstva na jednom šesťuholníku.

Pri *pohybe* môže posunúť 1 kameň obyvateľstva o 1 šesťuholník (na susedný šesťuholník).

## **More Tempusu.**

To je priestor, kam hráči umiestňujú časti mapy, aby vytvorili svet Tempusu. Všetky diely sa musia položiť tak, aby sa ich okraje presne zhodovali s predkreslenou šesťuholníkovou sieťou a nesmú presahovať cez vonkajšie okraje.

## **Mestá**

Každý hráč má 8 miest (3 dvojky, 3 trojky a 2 štvorky). Číslo na každom meste prezentuje náklady (v kameňoch obyvateľstva) na stavbu mesta, rovnako ako aj počet víťazných bodov a počet bodov obrany pri súboji.

## **Karty nápadov**

Karty nápadov sú počas hry uložené na ohraničenom mieste na hernom pláne. Každý nápad prináša nejaké vylepšenie a hráčovi prospech. Každá karta vplyvu slúži inému spôsobu rozvoja Tempusu. Jej použitie znázorňuje obrázok a vysvetľuje krátky text pod ním. Všetky použitia kariet sú aj na konci týchto pravidiel. Ďalším prvkom na karte je jej pozadie. Pozadie – terén – je spomínané v pravidlách neskôr.

## **Karta pomôcky hráča**

obsahuje 4 oddelené plochy. Na vrchu sú zobrazené akcie. Prvé políčko je políčko akcií, kam si hráči na začiatku svojho ťahu uložia svoje kocky akcií. Ostatných 5 políčok je na uloženie kocky akcie v momente, keď hráč akciu zvolí a zahrá.

Pod touto časťou karty sa nachádzajú základné definície každej ikony zo záhlavia tabuľky ér.

Vľavo sa nachádza tabuľka ér s popismi, o aký pokrok sa daná éra vylepšila.

Vpravo je základný opis 9 druhov kariet nápadov.

## **Diely mapy**

Dielov je celkovo 12 a používajú sa na vytvorenie vlastnej mapy Tempusu. Každý diel je iný a sú zložené z 5 druhov terénu: pasienky, lesy, kopčeky, pohoria a farmy.

## Začiatok hry

1. Každý hráč dostane sadu 8 miest, 16 kameňov obyvateľstva, 6 kociek akcií, 1 kocku éry a 1 kartu pomôcok.
2. Začína hráč s najlepšimi nápadmi (najväčší vynálezca). Ten dostane kameň začínajúceho hráča.
3. Každý hráč uloží svoju kocku éry na políčko „štartovnej éry“ a uloží si 3 kocky akcií na políčko akcií na karte pomôcok.
4. Diely mapy sa zamiešajú a uložia rubovou stranou navrch na kopy. Podľa poradia (začínajúci hráč ako prvý) si každý hráč vezme 1 diel mapy a uloží ho lícom navrch na hrací plán. Prvý diel je možné uložiť hocikam na mape, každý ďalší diel sa musí už existujúceho ostrova dotýkať. Nevytvára sa druhý, tretí, ... ostrov, ale len jediný! Pri kladení dielov je možné vytvoriť jazerá – časti mora úplne ohraničené dielmi mapy. Ak hrajú 3 hráči, použijú iba 8 dielov mapy. Ak hrajú 4 hráči, použijú iba 10 dielov mapy. Ak hrajú 5 hráči, použijú všetkých 12 dielov mapy. V prípade, že hráči nemajú kam položiť svoj diel, vyradia sa zostávajúce ešte nepoložené diely mapy z hry.
5. Nakoniec každý hráč položí 3 kamene obyvateľstva na plán, čím vytvorí svoj kmeň na ostrove. Kamene sa musia uložiť na hexy krajiny a musia navzájom susediť. Hráč môže umiestniť aj viac ako 1 kameň na jediný hex, ale musí dodržať limit zhromažďovania (na začiatku hry 2 kamene na hex).
6. Karty nápadov sa premiešajú a umiestnia lícom nadol na príslušné políčko na hracom pláne.

## Priebeh hry

Každé kolo v Tempuse sa nazýva éra. Každá éra pozostáva zo štyroch fáz:

1. Branie kociek akcií
2. Použitie kociek akcií a uskutočnenie akcií
3. Pokrok
4. Koniec éry

### ***Branie kociek akcií***

Každý hráč si vezme toľko kociek akcií, ako určuje príslušné políčko v tabuľke éry, v ktorej má kocku éry. Kocky akcií uloží na políčko „Kocky akcií“ na karte pomôcok.

### ***Použitie kociek akcií a uskutočnenie akcií***

Táto fáza sa skladá z viacerých kôl. V každom kole (od začínajúceho hráča počnúc) uloží každý hráč jednu kocku akcie na správne políčko na karte pomôcok a ihneď akciu vykoná. Rôzni hráči si môžu vybrať tú istú akciu v tom istom kole fázy. V rámci jednej éry si hráč môže vybrať tú istú akciu viackrát. Celkovo si hráč vyberá z piatich akcií:

- pohyb
- deti
- súboj
- nápad – branie karty nápadov

- stavba mesta

## Pohyb

Existujú tri spôsoby pohybu: po súši, cez jazero, po mori. Karta „Transport“ sa môže použiť pri každom z nich.

- pohyb po súši

V tabuľke ér je zobrazené koľko kameňov obyvateľstva sa môže pohybovať (1. stĺpec) a maximálnu vzdialenosť, ktorú môžu prekonať (2. stĺpec). Hráč ich môže vždy premiestniť aj menej ako je uvedené. Pohybovať sa smú jedine vlastné kamene obyvateľstva.

Kameň obyvateľstva nikdy nesmie zakončiť svoj pohyb na hexe obsahujúcom mesto alebo protihráčov kameň obyvateľstva. Ak dĺžka pohybu je viac ako 1, môže kameň obyvateľstva počas pohybu prechádzať cez vlastné mesto. Limit zhromažďovania nesmie byť pri zakončení pohybu prekročený (výnimka – karta „Kanalizácia“). Kamene sa posúvajú pri pohybe na hexy s krajinou a jeden kameň sa smie počas jednej akcie pohnúť iba raz. (Teda ak môže hráč hýbať dvomi kameňmi, musí sa jednať o dva rôzne kamene.)

- pohyb po jazere

Jazerá sa vytvoria pri tvorbe ostrova. Za jazero sa považuje každá modrá plocha úplne ohraničená hexmi krajiny. Pohyb po jazerách môžu hráči využívať už od začiatku hry. Pohyb po jazere znamená, že hráč presunie kameň obyvateľstva ležiaci na hexe krajiny bezprostredne ohraničujúcej jazero na iný hex krajiny bezprostredne ohraničujúcej to isté jazero. Pohyb po jazere spotrebuje vždy celú maximálnu dĺžku pohybu. To znamená, že pri dĺžke 2 nemôže hráč urobiť krok po krajine, a potom sa presunúť cez jazero, ani naopak. Všetky ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri pohybe po súši.

- pohyb po mori

Pohyb po mori je možné uskutočniť až od éry lodnej dopravy. Ak má hráč kocku na ére lodnej dopravy, alebo v niektorej neskoršej ére, môže svoje kamene obyvateľstva presúvať po mori. Pohyb po mori znamená, že hráč presunie kameň obyvateľstva ležiaci na hexe krajiny bezprostredne susediacej s morom na hocaký iný hex krajiny bezprostredne susediaci s morom. Pohyb po mori spotrebuje vždy celú maximálnu dĺžku pohybu. Je dôležité, uvedomiť si, že Tempus je ostrov. Preto nie je dôležité, či mapa Tempusu má naozaj na okraji modrú plochu, alebo sa dotýka inak farebného okraja hracieho plánu. Všetky ostatné pravidlá sú rovnaké ako pri pohybe po súši.

## Deti

V tabuľke éry je vyznačené, koľko nových kameňov obyvateľstva je možné uložiť na mapu, ak si hráč zvolil akciu Deti. Pravidlá pre rodenie detí:

- Deti sa môžu rodiť iba na pastvinách, ktoré už obsahujú aspoň 1 kameň obyvateľstva. (Musia narodiť niekomu...)
- Na jednom hexe je možné porodiť iba 1 dieťa. (Dvojčky kmeň nepozná.)
- Limit zhromažďovania nie je možné pri akcii Deti prekročiť. (výnimka – karta „Kanalizácia“)

- Celkovo má hráč k dispozícii iba 16 kameňov obyvateľstva. Ak všetky minul, nemôže už žiaden ďalší položiť.
- Ak má hráč iba na jednom hexe pastvín kameň obyvateľstva, smie porodiť iba 1 dieťa, aj keby to bolo v tabuľke éry uvedené ináč.

## Súboj

Bojovanie v Tempuse je extrémne jednoduché.

- Súboj môže iniciovať jedine aktívny hráč.
- Aktívny hráč pritom je útočníkom a útočí z jediného hexu s vlastným(-i) kameňom (kameňmi) obyvateľstva na susedný hex obsahujúci protihráčov kameň (kamene) obyvateľstva, alebo protihráčovo mesto. Nikdy sa neútočí cez jazero!
- Hráč nesmie napadnúť protihráča, ktorý okupuje (má obsadených) 3 alebo menej hexov na pláne. Do tohto počtu sa nezapočítavajú mestá protihráčov.
- Útočník musí určiť z ktorého hexu na ktorý iný útočí.
- Útočník aj obranca sa teraz rozhodnú či zahrajú jednu alebo viac kariet nápadov, ktoré zvýšia silu útoku či obrany.

Útočník sa rozhoduje ako prvý či a koľko zahrá kariet nápadov. Ak ich chce zahrať uloží ich lícom nadol pred seba. Obranca sa následne môže rozhodnúť, či a koľko kariet zahrá. Ak zahrá nejaké karty priamo ich ukáže. Útočník následne otočí všetky svoje zahrané karty.

Každý z bojovníkov potom spočíta svoje body súboja. Tieto určia víťaza súboja.

- Každý kameň obyvateľstva na útočiacom hexe má hodnotu 1 pre útočníka. Každý kameň obyvateľstva na brániacom sa hexe má hodnotu 1 pre obrancu.
- Brániace sa mesto má hodnotu vypísanú na meste.
- Každá karta nápadov, ktorej terén sa zhoduje s terénom brániaceho sa hexu má hodnotu 1 pre hráča, ktorý ju vyložil (ako pre útočníka tak aj pre obrancu).
- Každá karta zbrane má hodnotu 1 pre hráča, ktorý ju zahral.
- Každá karta opevnenia zahraná obrancom má pre obrancu hodnotu 2.

Ak útočník napadol mesto, musí obranca najprv určiť, aký terén si praje v súboji používať (aký je terén brániaceho sa hexu).

Hráč s vyšším súčtom bodov súboja vyhral. V prípade rovnosti bodov vyhral obranca.

**Ak prehral obranca,** tak musí odstrániť všetky svoje kamene obyvateľstva (alebo žetón mesta) a tieto sa vracajú do jeho zásoby. Útočník následne presunie toľko kameňov obyvateľstva ako chce (od nula až po všetky) z útočiaceho hexu na brániaci sa hex.

**Ak prehral útočník,** tak musí odstrániť jeden zo svojich kameňov obyvateľstva z útočiaceho hexu a uloží si ho do zásoby.

Všetky karty nápadov zahrané počas súboja sa odložia na vyhadzovací balíček.

**Poznámka:** Je povolené útočiť z hexu s menej kameňmi obyvateľstva na hex s viacerými kameňmi obyvateľstva.

## Nápad – branie karty nápadov

V tabuľke éry sú pri nápadoch dve čísla. Prvé ukazuje, koľko kariet nápadov si hráč berie na ruku, keď zvolil akciu nápad – branie karty nápadov. Druhé ukazuje limit počtu kariet nápadov na ruke. Ak pri ťahaní kariet nápadov hráč prekročí maximum, musí okamžite nejakú (nejaké) karty zahodiť na vyhadzovací balíček.

Ak sa minie balíček kariet nápadov, zamieša sa vyhadzovací balíček a tento vytvorí nový balíček kariet nápadov.

Každá karta má špeciálny efekt zobrazený obrázkom uprostred. K tomu dodatočne je na jej pozadí jeden zo 4 terénov: pastviny, farmy, kopčeky, lesy.

Karty nápadov majú troje možné využitie. Prvým je využitie špeciálneho efektu karty. Druhým je využitie terénu pozadia pri súboji. Tretím je využitie terénu pozadia pri zisťovaní pokroku.

- Hranie karty nápadu NIE je akcia. Je to len doplnením akcie.
- Hráč môže vo svojom ťahu pri uskutočňovaní akcie zahrať ľubovoľný počet kariet. (výnimka obrana)
- Hráč môže tiež mimo akcie zahrať kartu, ktorú si práve vytiahol. Teda je možné zvoliť akciu nápad – branie karty nápadov, potiahnuť si veliteľa vojska a okamžite pomocou veliteľa uskutočniť súboj.
- Karty nápadov sa môžu hrať v kombinácii s akciou hráča a to bezprostredne pred, počas alebo bezprostredne po akcii.

To napríklad umožňuje hráčovi, ktorý mal pohnúť dvomi kameňmi, pohnúť najprv jedným. Potom zahrať kartu „Náboženstvo“, prefarbiť kameň susediaci s pohnutým kameňom a prefarbeným pohnúť.

## Stavba mesta

V určitom momente hry sa stáva dôležitým stavať mestá. Je to z dvoch dôvodov. Po prvé preto, aby si hráči uvoľnili kamene obyvateľstva a po druhé preto, aby hráč získal víťazné body. Aby hráč postavil mesto, odstráni všetky kamene obyvateľstva z jedného hexu, vráti si ich do zásoby a na uvoľnený hex uloží žetón mesta s hodnotou rovnou alebo menšou ako je počet odstránených kameňov. Ak odstráni hráč 4 kamene, môže si postaviť mesto s hodnotou 4, 3, alebo 2. Ak je hodnota mesta menšia ako počet odstránených kameňov obyvateľstva, nič to nemení na skutočnosti, že hráč musí všetky 4 odstrániť a uložiť do svojej zásoby.

- Stavané mesto nesmie susediť s už existujúcim mestom.
- Mesto sa nesmie postaviť na pohoriach (sivé hory) ani v jazerách.

**Poznámka:** Ako náhle sa postaví mesto, pôvodný terén jeho podkladu už nie je viditeľný a hodnotiteľný. Pri súbojoch terén podkladu mesta definuje obranca...

## Pokrok

Pokrok sa dostaví, ihneď ako všetci hráči použili všetky svoje kocky akcií. To môže znamenať, že niektorí hráči hrali viac akčných kôl ako iní.

Hráči teraz určia, ktorý kmeň postúpi do prvej v tabuľke éry neobsadenej vyššej éry. Túto éru nazveme Nová éra.

Po prvé: všetci hráči, ktorí v predchádzajúcej ére (rozumej kole) sa nedostali do vtedajšej novej éry, do nej postúpia. Teda všetci zaostávajúci si posunú svoje kocky éry do najvyššej obsadenej éry.

Teraz môže každý hráč zahrať toľko kariet nápadov, ako chce. Zvolené karty nápadov položí lícom nadol pred seba. Hráči si spočítajú svoje body pokroku, aby zistili, kto postúpi do novej éry.

- Každý kameň obyvateľstva v teréne, ktorý súhlasí s terénom novej éry, prináša 1 bod pokroku.
- Každá krajina na použitej karte nápadov, ktorá súhlasí s terénom novej éry, prináša 1 bod pokroku.
- Každá zahraničná karta „vzdelanie“ prináša po 1 bode pokroku.
- Každé mesto umiestnené na mape prináša po 1 bode pokroku.

Hráč s najvyšším počtom bodov pokroku posunie svoju kocku éry do novej éry. Ak majú najviac bodov dvaja hráči, postupujú do novej éry obaja.

**Poznámka:** V dvoch prípadoch je postup do novej éry spojený s okamžitým výdobytkom. Ak je novou érou éra písma alebo kníhtlače, hráč, ktorý postúpil dostane okamžite dve karty nápadov (bez akcie a mimo poradia). Ostatní hráči tieto karty nedostanú ani keď sa do spomínaných éer posunú na konci kola pri prvom kroku zisťovania pokroku.

## **Koniec éry**

Každý hráč odstráni všetky svoje kocky akcií z karty pomôcky hráča. Znak začínajúceho hráča sa posunie hráčovi po ľavici. Začína nové kolo. Hra končí po štvrtej fáze v ktorej niektorý z hráčov postúpil do éry leteckej dopravy.

## **Výhra**

Na konci hry sa určí víťaz. Pre určenie víťaza je nutné spočítať víťazné body.

- Každý hex okrem tých s terénom pohorí (sivé hory) prináša 1 bod hráčovi, ktorý na ňom má kameň obyvateľstva. (Počet kameňov obyvateľstva na hexe je pri zisťovaní víťazných bodov bezpredmetný.)
- Každé mesto prináša majiteľovi toľko víťazných bodov ako je jeho hodnota.
- Každý hráč, ktorý sa dostal do éry leteckej dopravy si započíta 3 víťazné body navyše.

Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom víťazných bodov.

Ak príde k zhode počtov, tak hráč s vyšším počtom kariet nápadov na ruke je víťazom. Ak ešte stále je zhoda, rozhodne väčší počet postavených miest. Ak aj po započítaní miest panuje zhoda, vyhrali obaja hráči.