

ECHOS OF TIME

REGOLAMENTO

In una terra fantastica e incontaminata, quattro fazioni governano ciascuna un aspetto di questo mondo: gli abissi marini con le loro oscure profondità, le dolci colline con prati ventosi e boschi protetti, le ampie e sconfinite distese dei cieli notturni, i misteriosi e inesplorati cunicoli sotterranei.

Un'energia antica e potente scorre in questi luoghi e si concentra in recondite fonti inesauribili. Controllare questo potere permette di piegare al proprio volere l'aspetto più importante: il tempo e i ritmi che questo imprime all'ambiente e alla vita di ognuno.

Crea il gruppo meglio assortito di personaggi ed equipaggiamenti per conquistare le fonti del potere. Cerca di controllare e modificare lo scorrere del tempo per primeggiare tra i tuoi avversari.

COMPONENTI



4 Plance Tempo
(1 per giocatore)



24 Tessere Tempo
(6 per giocatore)



105 Carte
Compagnia



6 Carte
Fonte



1 Segnalino
Primo Giocatore



8 Cubi Azione
(2 per giocatore)



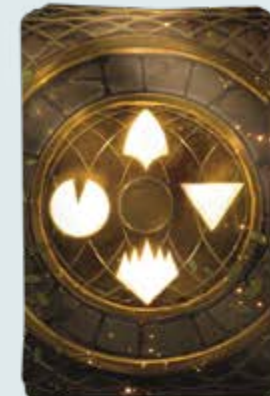
16 Segnalini
Attivazione



40 Gettoni Punti Vittoria
(32 da 1, 8 da 5)

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende una **plancia tempo** e la posiziona aperta davanti a sé.
 2. Ogni giocatore prende un set di 6 **tessere tempo** (con il retro dello stesso colore), ne inserisce 5 nella plancia tempo come indicato in figura e piazza la tessera rimanente accanto alla plancia.
 3. Ogni giocatore prende 2 **cubi azione** dello stesso colore e li posiziona accanto alla propria plancia tempo.
 4. Preparate una riserva centrale di gettoni Punti Vittoria formata da **12 Punti Vittoria per giocatore** (24, 36 o 48 punti in 2, 3 o 4 giocatori). Riponete i gettoni Punti Vittoria rimanenti in una riserva secondaria a lato del tavolo.
 5. Posizionate i **segnalini attivazione** al centro del tavolo, formando una riserva.
 6. Scegliete casualmente **1 carta Fonte per giocatore** e posizionalatela a faccia in su al centro del tavolo (2, 3 o 4 carte Fonte in base al numero di giocatori). Rimettete nella scatola le carte Fonte inutilizzate.
 7. Scegliete casualmente il primo giocatore; questi ottiene il **segnalino primo giocatore**.
 8. Mescolate il mazzo delle **carte Compagnia** e posizionalatelo coperto al centro del tavolo.
 9. Ogni giocatore pesca 7 carte dal mazzo.
- Se giocate in meno di 4 giocatori, riponete plance, tessere e cubi inutilizzati nella scatola.



Qui sopra viene illustrata la preparazione di un giocatore e dell'area comune in una partita a due giocatori

PANORAMICA

In *Echoes of Time* giocate le carte per creare la vostra Compagnia. Le carte nella vostra Compagnia forniscono punti vittoria (PV) a fine partita ed effetti che vengono attivati in vari modi durante la partita. La particolarità di questo gioco consiste nel fatto che le carte vengono giocate dalla propria mano sulle tessere della plancia, a seconda del costo indicato sulla carta stessa, ma verranno evocate per far parte

della vostra Compagnia solo quando usciranno dalla plancia. Le tessere infatti scorrono all'inizio di ogni round (o grazie ad effetti speciali), e rappresentano quindi il tempo di cui le vostre carte hanno bisogno per diventare attive. Potete anche muovere le carte sulla plancia per evocarle più velocemente. Solo una volta entrate effettivamente in gioco nella Compagnia, potete sfruttare le carte e tutte le loro

caratteristiche, i loro effetti e le loro icone. Le carte creatura possono essere usate per conquistare le Fonti e così aumentare il vostro potere; gli artefatti vi permetteranno di creare sistemi efficienti di combo. La partita finisce quando i gettoni punti vittoria disponibili sono terminati, oppure quando un giocatore ha una Compagnia di 12 carte, oppure quando tutte le carte Fonte sono state conquistate.

ANATOMIA DEI COMPONENTI

Carte Compagnia

Tipologia
Creature o Artefatti

Fazione
Ci sono 4 fazioni:
Acqua Cielo
Bosco Terra

Costi
Carte da scartare e Posizione della plancia su cui piazzare la carta

Specializzazione
Guerra o Magia

Forza
Solo su

Nome
Sfera Veggente

Effetto
Attiva un effetto

Tipologia dell'effetto
non è considerata una fazione

Punti Vittoria a fine partita

Carte Fonte

Effetto
a disposizione di chi controlla la Fonte

Nome
Fonte della Crescita

Forza da superare per conquistare/fortificare la Fonte

Effetto immediato quando si conquista/fortifica

Punti Vittoria a fine partita la Fonte conquistata/fortificata

Conquistare la Fonte

Fortificare la Fonte

Gettoni Punti Vittoria

Quando prendete per effetto di una carta, prendete gettoni per il valore corrispondente dalla riserva centrale. Quando scartate, rimettete gettoni per il valore corrispondente nella riserva centrale (se non ne avete abbastanza, scartate fino ad arrivare a zero).

Valore 1

Valore 5

Area di un Giocatore

Carte nella tua Compagnia

Posizioni della plancia

Plancia

Gettoni PV

Carte sulla plancia

Spazi Azione

Fonte conquistata

Tessere Tempo
(5 sulla plancia e 1 disponibile)

SVOLGIMENTO

Il gioco si sviluppa in round, che continuano finché non viene attivata una condizione di fine partita.

PRIMA SCELTA DI GIOCO

Prima dell'inizio del primo round ogni giocatore gioca 1 carta dalla mano, pagandone tutti i costi.

GIOCARE LE CARTE

Per giocare una carta dalla propria mano i giocatori devono pagarne i costi indicati in carte e tempo.

- Scartate dalla mano il numero di carte indicato dall'icona  sulla carta che state giocando. Piazzate le carte scartate in una pila degli scarti a faccia in su.
- Posizionate la carta sopra la tessera tempo che si trova attualmente nella posizione indicata dall'icona . Se la carta mostra un'icona clessidra con valore zero, questa entra direttamente in gioco nella vostra Compagnia.

EVOCARE LE CARTE

Quando le carte entrano a far parte della vostra Compagnia (perché escono dalla plancia o vengono giocate direttamente fuori dalla plancia), le **evochi** (molti effetti fanno riferimento a questo concetto).



ESEMPIO: Arianna gioca il Costruttore. Scarta 1 carta dalla mano e piazza il Costruttore sulla tessera in posizione 2 .

COME SI GIOCA UN ROUND

Ogni round è composto da tre fasi, svolte in quest'ordine:

A. FASE TEMPO

B. FASE AZIONI

C. FASE DI FINE ROUND

A. FASE TEMPO

Questa fase viene svolta contemporaneamente da tutti i giocatori. Seguite questi passi:

 • Ogni giocatore prende la tessera tempo attualmente disponibile fuori dalla plancia e la inserisce nella plancia da sinistra: **le tessere già sulla plancia scorrono verso destra**. Una nuova tessera tempo uscirà a destra della plancia.

Se sopra la tessera che esce dalla plancia ci sono delle carte, queste vengono evocate e diventano parte della Compagnia. Se sulla tessera ci sono due carte, puoi scegliere l'ordine in cui evocarle.

Se una carta ha un effetto immediato , puoi attivarlo in questo momento. Anche eventuali effetti permanenti  di carte già presenti nella Compagnia possono essere attivati dalle carte che evochi (per un riepilogo dei tipi di effetti, vedi Appendice a pag. 7).

Se più giocatori attivano effetti che interagiscono tra di loro, risolvete gli effetti partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.

 • Quando tutti i giocatori hanno completato lo scorrimento delle tessere e risolto gli effetti, ogni giocatore **pesca 1 carta** dal mazzo.



ESEMPIO: Le tessere scorrono. Arianna evoca la Regina e la Conchiglia dei Sussurri. Decide di evocare per prima la Conchiglia dei Sussurri. Quando subito dopo evoca la Regina, attiva il suo effetto immediato: guadagna 2 gettoni PV (1 per ogni carta  nella sua Compagnia, Regina compresa). Inoltre si attiva l'effetto permanente della Conchiglia, poiché ha giocato una carta , pesca 1 carta.

B. FASE AZIONI

Durante questa fase, i giocatori eseguono il proprio turno alternandosi in senso orario, partendo dal primo giocatore.

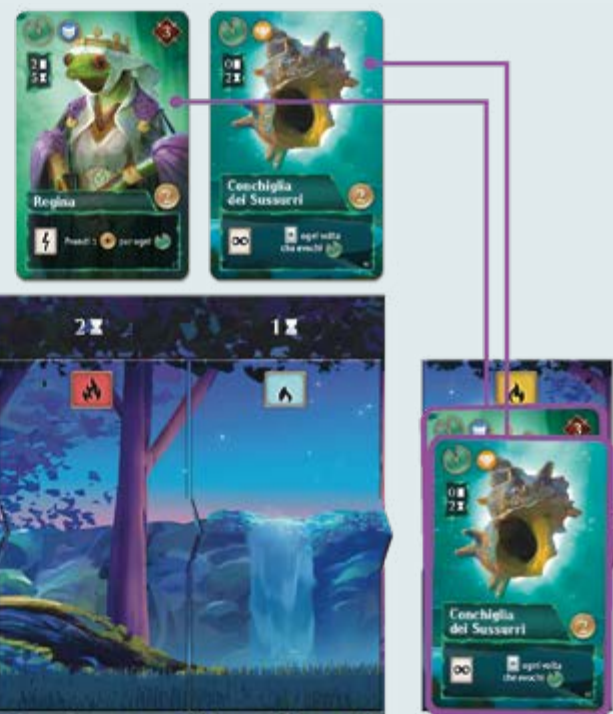
Nel tuo turno, **piazza 1 cubo azione** su un qualsiasi spazio azione disponibile sulla tua plancia tempo **per svolgere l'azione principale corrispondente**. Ogni azione ha due spazi per il cubo, e può quindi essere svolta due volte nello stesso round. Prima o dopo aver piazzato il cubo e svolto l'azione principale, puoi effettuare un **qualsiasi numero di Azioni Libere** (vedi Azioni Libere a pag. 6).

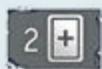
Dopo che tutti i giocatori hanno svolto i loro due turni, la fase Azioni termina.

AZIONI PRINCIPALI

Ci sono 4 azioni principali:

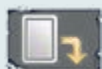
- **PESCARRE 2 CARTE**
- **GIOCARE 1 CARTA**
- **AVANZARE 2 CARTE**
- **CONQUISTARE O FORTIFICARE 1 CARTA FONTE**





Pescare 2 carte

Pesca 2 carte Compagnia dal mazzo e aggiungile alla tua mano.



Giocare 1 carta

Segui questi passi:

- Scarta dalla mano il numero di carte indicato dall'icona  sulla carta che stai giocando.
- Posiziona la carta sopra la tessera tempo che si trova attualmente nella posizione indicata dall'icona .

Ogni tessera tempo può contenere al massimo 2 carte. Piazzale sfalsate per vederle entrambe.

Se una tessera contiene già 2 carte, puoi piazzare la carta sulla prima tessera disponibile (che non contenga già due carte) a sinistra.

Le carte sulla plancia tempo non sono considerate parte della tua Compagnia, quindi non puoi considerare tutte le loro icone e i loro effetti.

IMPORTANTE: Ci sono 5 carte Artefatto doppie nel mazzo. Non puoi avere due copie della stessa carta nella tua Compagnia.



Avanzare 2 carte

Muovi verso destra 2 carte sulla tua plancia tempo di una posizione ciascuna o 1 carta di due posizioni.

Le carte non possono essere spostate su tessere con due carte già presenti, ma possono passarci sopra per raggiungere tessere che possano contenerle.

Se una carta oltrepassa la tessera più a destra in posizione 1 , la evochi nella tua Compagnia.



ESEMPIO: Arianna effettua l'azione per avanzare due volte il Ladro che si trova in posizione 2 . In questo modo, il Ladro viene evocato nella sua Compagnia.



Conquistare o fortificare 1 carta Fonte



Conquistare 1 carta Fonte

Per conquistare una Fonte devi impegnare un certo numero di Creature dalla tua Compagnia. Puoi cercare di conquistare Fonti che si trovano al centro del tavolo o quelle già conquistate da un avversario.

Per conquistare una Fonte segui questi passi:

- Scegli una o più Creature con cui conquistare. Puoi scegliere solamente carte **senza un segnalino attivazione** sopra di esse.

Se vuoi conquistare una Fonte al centro del tavolo la **Forza totale** delle Creature che utilizzi deve essere maggiore della Forza indicata a fianco dell'icona  nel riquadro in basso a sinistra della carta.

Se vuoi conquistare una Fonte già conquistata da un altro giocatore la Forza totale delle Creature che utilizzi deve essere maggiore della Forza totale delle Creature che l'avversario ha piazzato sotto la carta Fonte.

- Prendi la carta Fonte e aggiungila alla tua Compagnia. **Attiva l'effetto** indicato a fianco dell'icona  nel riquadro in basso a sinistra (questo

effetto viene attivato ogni volta che la Fonte viene conquistata).

- **Piazza sotto la carta Fonte le Creature** utilizzate per conquistare in modo che la parte superiore delle carte Creatura sia visibile. Mentre una carta è sotto una Fonte conquistata, non puoi usare i suoi effetti. Tuttavia, tutte le icone nella parte superiore della carta (costo, fazione, tipo, specializzazione e forza) sono ancora utilizzabili per potenziare effetti di altre carte. I Punti Vittoria di queste carte verranno comunque calcolati a fine partita (vedi *Punteggio Finale a pag. 8*).

Quando perdi il controllo di una Fonte, le Creature che la controllavano rimangono nella tua Compagnia e i loro effetti diventano di nuovo disponibili.

Non c'è limite al numero di carte Fonte che puoi conquistare.

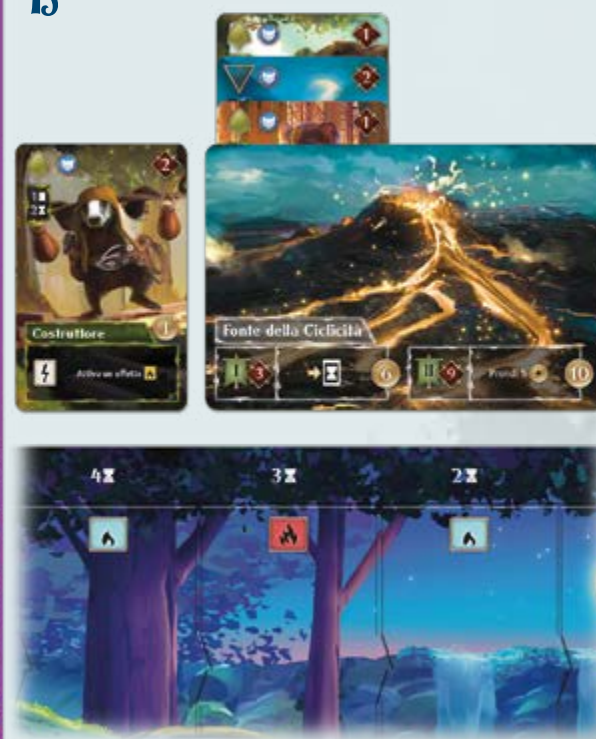
Molte carte Fonte mostrano un effetto nella parte in alto a sinistra. Se controlli una Fonte nella tua Compagnia, hai anche questi effetti disponibili.

Per le condizioni di fine partita (vedi *Fine Partita a pag. 7*), una carta Fonte vale come 2 carte nella vostra Compagnia, mentre tutte le carte Creatura usate per controllare la Fonte non contano.

A



B



ESEMPIO: Arianna decide di conquistare la Fonte della Ciclicità al centro del tavolo. Usando il Ladro, l'Esploratore e la Principessa, la Forza totale con cui Arianna conquista è 4, sufficiente per superare la Forza 3 richiesta dalla Fonte. Arianna sposta la Fonte nella sua Compagnia, piazzando sotto di essa le carte Creatura usate, e attiva immediatamente l'effetto  (fa scorrere le proprie tessere). D'ora in poi, chi volesse conquistare questa Fonte per strapparla al controllo di Arianna dovrà attaccare con una Forza totale superiore alla Forza delle Creature piazzate sotto la Fonte in quel momento.

II Fortificare 1 carta Fonte

Puoi fortificare 1 carta Fonte che hai conquistato per ottenerne il controllo per il resto della partita.

Per fortificare una Fonte segui questi passi:

- Scegli una **Fonte che hai conquistato in precedenza** e per cui la Forza totale delle Creature che si trovano sotto la carta sia maggiore della Forza indicata dall'icona  nel riquadro in basso a destra della carta Fonte.
- **Attiva l'effetto** indicato a fianco dell'icona  nel riquadro in basso a destra
- **Fai scivolare le Creature completamente sotto la carta Fonte** in modo che non siano più visibili. Per tutto il resto della partita, non potrai più utilizzare né gli effetti né le icone delle Creature sotto una Fonte fortificata, mentre i PV di queste carte verranno calcolati a fine partita.

Le Fonti fortificate non possono mai più essere attaccate da altri giocatori.

IMPORTANTE: Conquistare e Fortificare sono due azioni separate, quindi non potete fortificare direttamente una Fonte che non avete già precedentemente conquistato.

AZIONI LIBERE

Nel tuo turno, puoi effettuare le seguenti azioni libere senza bisogno di piazzare un cubo azioni. Non c'è limite al numero di azioni libere che puoi effettuare e puoi effettuarle **prima o dopo l'azione principale**.

Ci sono 2 azioni libere:

- **ATTIVA L'EFFETTO FIAMMA DI UNA CARTA NELLA TUA COMPAGNIA**
- **AUMENTA IL CONTROLLO SU UNA FONTE**



Attiva l'effetto Fiamma di una carta nella tua Compagnia.

Puoi attivare effetti con l'icona Fiamma (su carte nella tua Compagnia o su Fonti che controlli) dello stesso colore dell'icona Fiamma sulla tessera Tempo attualmente al di fuori della tua plancia.

Piazza un segnalino attivazione sull'icona Fiamma delle carte che attivi; queste non possono essere attivate nuovamente durante lo stesso round.

Alcune carte attivano un effetto Fiamma di un'altra carta; in questi casi, non potete attivare un effetto che ha già un segnalino attivazione e dovete piazzare un segnalino sugli effetti Fiamma che attivate.

A



B



ESEMPIO: Arianna ha conquistato la Fonte della Ciclicità e la controlla con 5 Creature la cui Forza totale è 10. Decide di fortificare questa Fonte: sposta tutte le Creature sotto la carta Fonte, e attiva immediatamente l'effetto  (prende 5 PV).



ESEMPIO: Arianna ha la tessera tempo con l'icona Fiamma rossa a disposizione fuori dalla plancia. Attiva l'effetto Fiamma rossa del Minatore, che le permette di pescare 4 carte. Piazza un segnalino attivazione sulla carta.





Aumentare il controllo su una Fonte

Puoi **spostare carte Creatura** dalla tua Compagnia sotto una Fonte che già controlli, **per aumentare la Forza totale** con cui la controlli (sia per difenderla da attacchi degli avversari, sia per raggiungere la Forza necessaria a fortificarla).

Non puoi spostare sotto una Fonte carte che abbiano un segnalino attivazione sopra di esse.

Ricordate comunque che per fortificare una Fonte dovete sempre eseguire l'azione principale con un vostro cubo azione (o come effetto di una carta).



ESEMPIO: Arianna decide di spostare il Cavaliere delle Praterie sotto la Fonte della Ciclicità che controlla.

EFFETTI SPECIALI

Come regola generale, tutti gli effetti possono prendere in considerazione e avere conseguenze solo sulle carte della propria Compagnia. L'unica eccezione è data dagli effetti che fanno scartare carte o gettoni PV agli avversari.

Per esempio, con l'effetto che dice "Attiva un effetto ", puoi attivare l'effetto immediato solo di un'altra carta già nella tua Compagnia.

ELIMINARE CARTE

Alcune carte richiedono di eliminare 1 carta per ottenere un effetto. Puoi eliminare **solo carte nella tua Compagnia**, anche carte Creatura che sono attualmente sotto una Fonte conquistata (non se la Fonte è stata fortificata). Se elimini l'ultima carta sotto una Fonte conquistata, perdi il controllo della Fonte e la carta Fonte ritorna al centro del tavolo. Non puoi mai eliminare la carta stessa che ha questo effetto, ma devi eliminare un'altra carta. Puoi sempre decidere di non eliminare nessuna carta e non attivare l'effetto.

SCONTI

Molti effetti ti permettono di giocare carte ottenendo uno sconto.

-2 : Quando giochi una carta ottieni lo sconto indicato sul suo costo in carte; in questo esempio, se stai giocando una carta che costa 3 carte, ne scarti solo 1.

-1 : Quando giochi una carta ottieni lo sconto indicato sul suo costo in tempo; in questo esempio, se stai giocando una carta che dovresti piazzare in posizione 2 , piazzala sulla tessera tempo in posizione 1 . Se, grazie a questo sconto, ottieni di piazzare la carta a 0 , evocala direttamente nella tua Compagnia.

C. FASE DI FINE ROUND

Quando tutti i giocatori hanno piazzato i propri cubi azione e svolto i propri turni, la fase Azioni finisce.

Seguite questi passi:

- Se hai più di **10 carte in mano** scarta fino ad averne 10. Scegli liberamente le carte da scartare;
- **Recupera i cubi azione** dalla tua plancia tempo;
- **Rimuovi i segnalini attivazione** da tutte le carte (anche le Fonti) che ne hanno uno e rimettili nella riserva;
- Se ne sei in possesso, **passa il segnalino primo giocatore** al giocatore alla tua sinistra.

FINE PARTITA

La partita termina alla fine del round in cui viene attivata una delle seguenti condizioni:

- La riserva centrale dei gettoni Punti Vittoria è **esaurita**.
- Un giocatore possiede **12 carte nella propria Compagnia** (le carte Fonte conquistate o fortificate contano come 2 carte; le carte Creature che le controllano non contano).
- Tutti le Fonti in gioco sono state **fortificate**.

Terminate il round attualmente in corso e poi calcolate i punti. Nel caso in cui un giocatore guadagni gettoni PV durante l'ultimo round, potete utilizzare la riserva secondaria (se quella centrale è esaurita).

Potete ora procedere a calcolare il Punteggio Finale.

APPENDICE



Pesca una carta dal mazzo



Gioca una carta dalla mano, pagandone tutti i costi



Sposta una carta sulla plancia di uno spazio verso destra



Inserisci a sinistra della plancia la tessera tempo attualmente fuori dalla plancia, facendo scorrere tutte le altre verso destra



Gettone PV



Conquista una Fonte



Forza



Fortifica una Fonte

Tipologia di Effetto:



Immediato: si attiva quando la carta entra in gioco nella Compagnia



Effetto Fiamma azzurra



Permanente: dal momento in cui la carta fa parte della Compagnia, si attiva nella condizione indicata



Effetto Fiamma gialla



Punteggio: si attiva alla fine della partita



Effetto Fiamma rossa

PUNTEGGIO FINALE

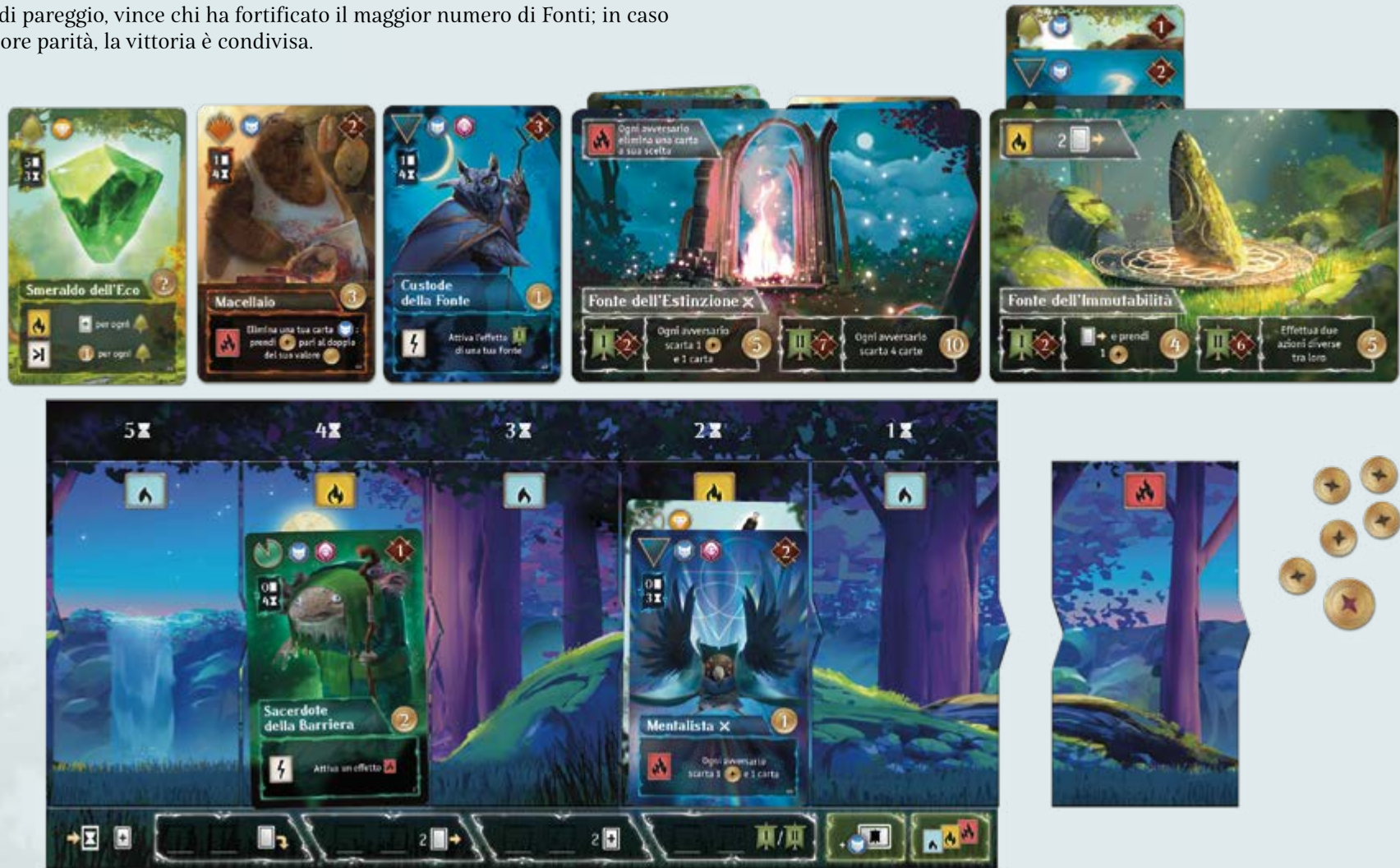
Somma i seguenti valori:

- **Gettoni Punti Vittoria** accumulati durante la partita;
- **Punti Vittoria delle Fonti** (indicati nel riquadro a sinistra se conquistate, nel riquadro a destra se fortificate);
- **Punti Vittoria delle carte evocate nella tua Compagnia**, anche quelle sotto le Fonti. Carte con un effetto di punteggio hanno un valore variabile che dipende dalla condizione indicata. Le carte ancora sulla plancia tempo o in mano non contano.

In caso di pareggio, vince chi ha fortificato il maggior numero di Fonti; in caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

VARIANTE A INTERAZIONE RIDOTTA

Se desiderate giocare una partita in cui gli effetti che hanno una interazione con gli avversari siano ridotti, potete rimuovere dal gioco le carte Compagnia e la Fonte con l'icona prima della preparazione. Questo tipo di effetti (principalmente effetti che fanno scartare carte o Punti Vittoria agli avversari) non viene completamente rimosso dal gioco, ma la sua presenza viene ridotta.



ESEMPIO: Arianna finisce la partita con 10 PV in gettoni. A questi aggiunge 10 PV per la Fonte dell'Estinzione fortificata e 4 PV per la Fonte dell'Immutabilità conquistata. Ora aggiunge 18 PV per le carte evocate nella sua Compagnia (lo Smeraldo dell'Eco vale 4 PV perché Arianna ha evocato 4 carte). Le carte rimaste sulla sua plancia tempo e in mano non contano. Il punteggio finale di Arianna è di 42 PV.

CREDITI

Autori: Roberto Pellei, Simone Luciani

Illustrazioni: Giovanni Calore

Direzione artistica: Arianna Santini

Grafica: Giada Lo Duca, Arianna Santini

Edizione a cura di: Giuliano Acquati

Ringraziamenti:

Roberto ringrazia l'associazione Sted e gli amici che lo hanno aiutato a playtestare il gioco.

Simone ringrazia tutti i numerosi tester in particolar modo Ido Traini, Paolo Prioretti, Claudio Ciccalè, Sauro Parissi, Samantha Milani, Simone Colombo, Martino Chiacchiera.



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniocreations.it